

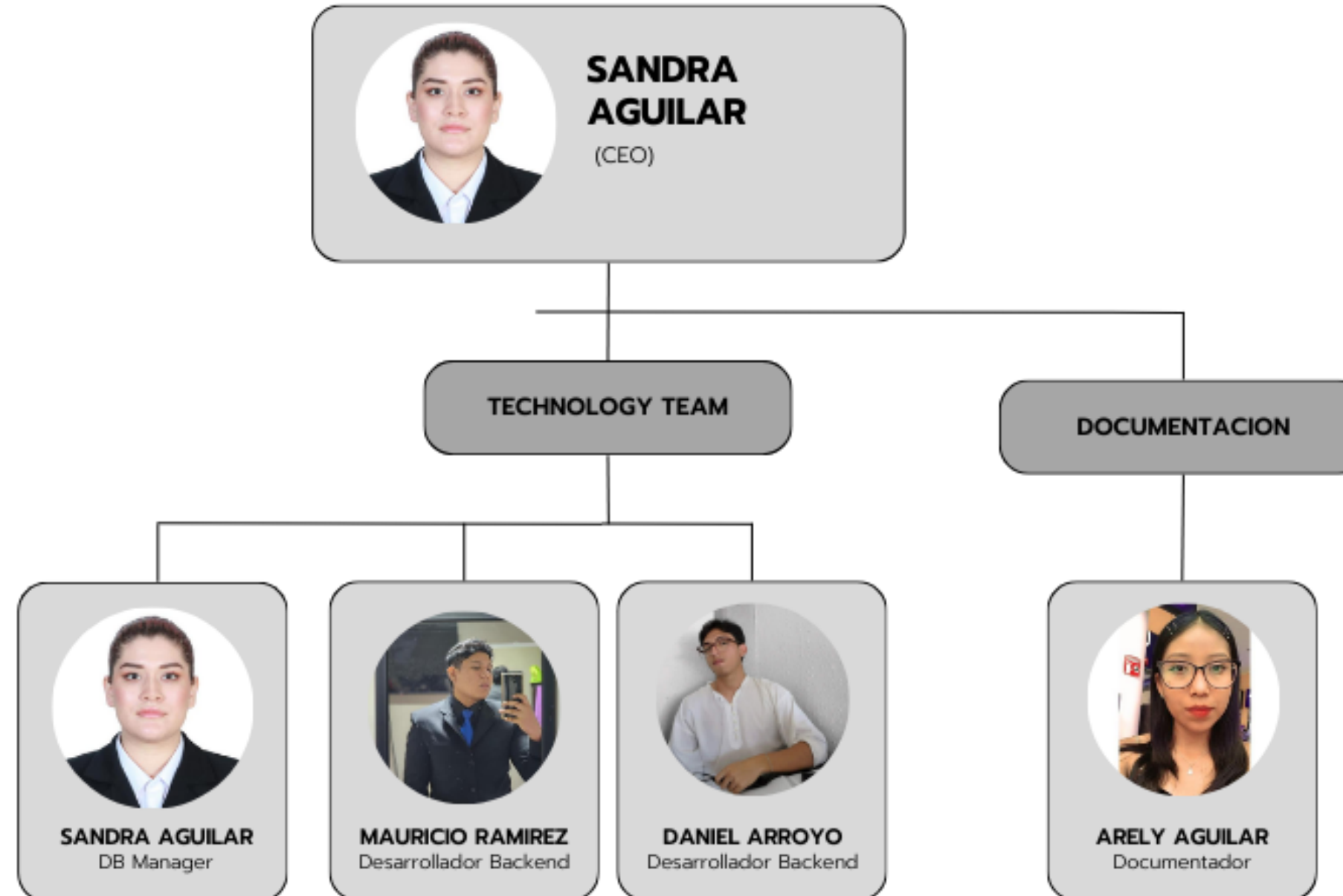
INTEGRADORA

EQUIPO

- 200559 - ARELY AGUILAR FARIAS
- 200668 - SANDRA AGUILAR SANTOS
- 200570 - DANIEL ARROYO MÉNDEZ
- 200070 - MAURICIO RAMÍREZ LÓPEZ

DAMS

Organigrama



Objetivo de la aplicación

Crear una plataforma de seguimiento y visualización de datos en tiempo real que permita a los jugadores y desarrolladores acceder y analizar métricas clave del rendimiento del videojuego, facilitando así la comprensión de las tendencias de juego, la toma de decisiones basada en datos y la mejora continua de la experiencia del usuario.



Diseño de la aplicación



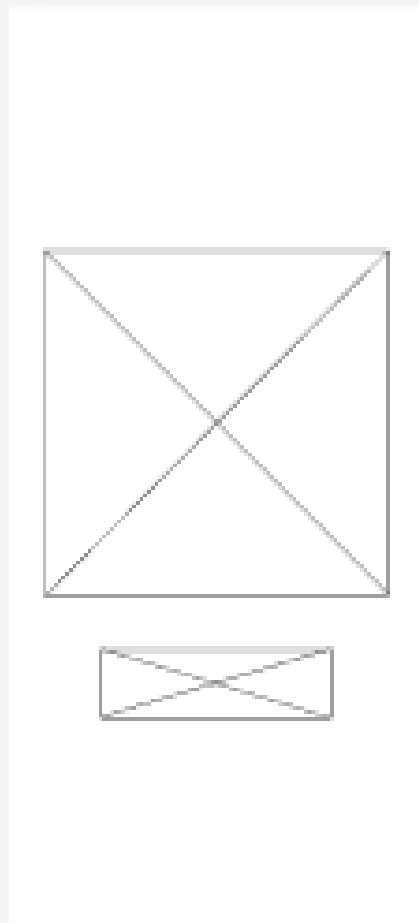
Logo de la aplicación.



Logo de la empresa.

Wireframes

splash wireframe



Inicio de sesión wireframe



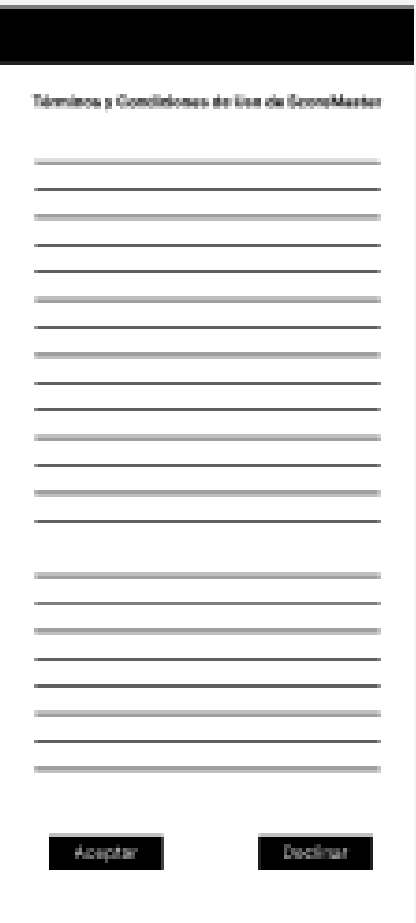
Registro wireframe



Valoración wireframe



Terminos wireframe



Perfil wireframe



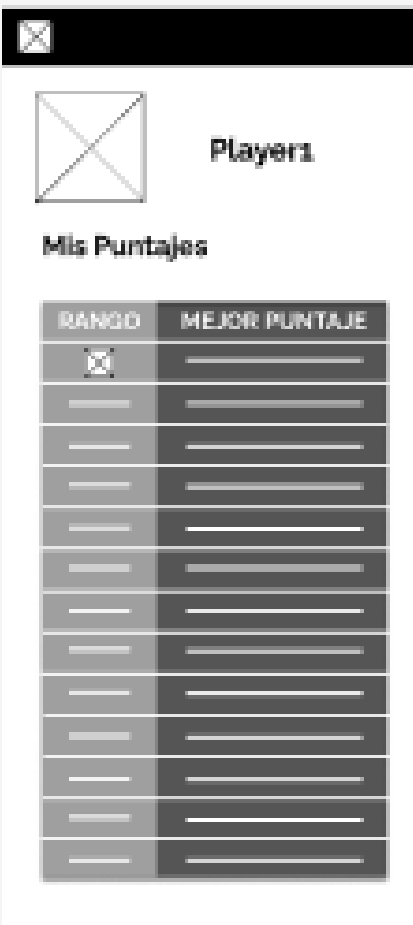
Perfil de otro jugador wireframe



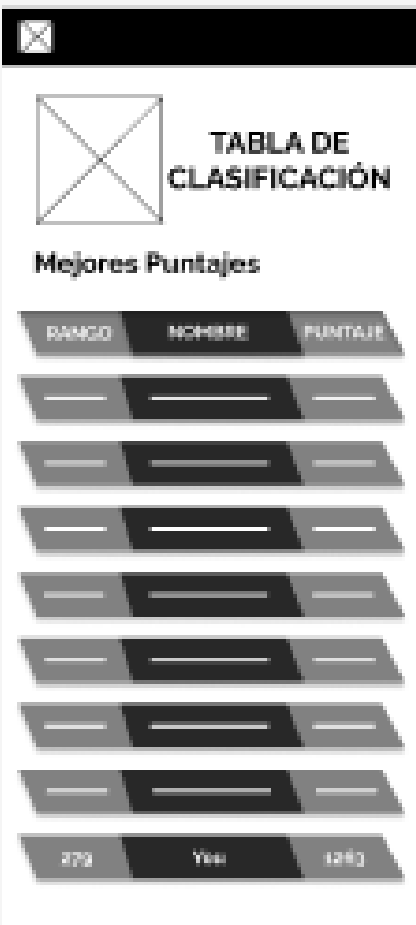
Editar perfil wireframe



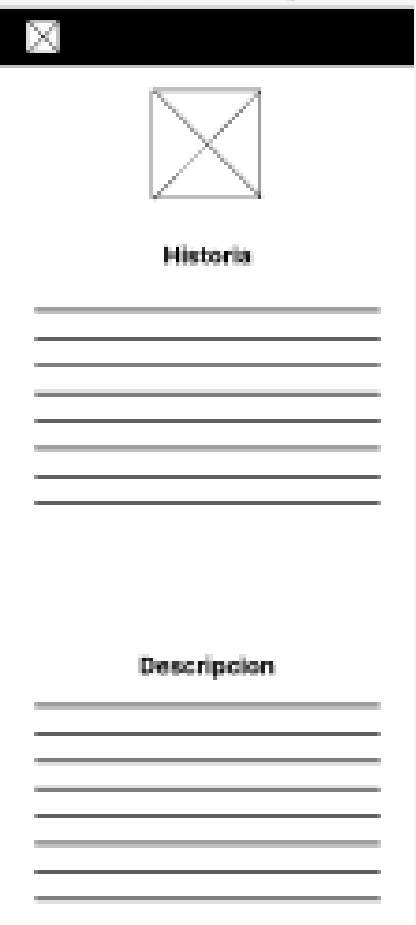
Wireframe-Scoreboard



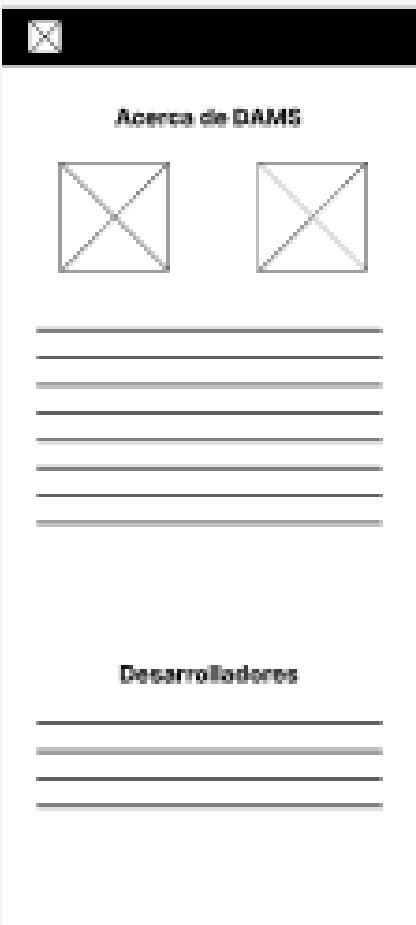
Wireframe-Leaderboard



Historia/Descripción



AcercaDe



The background features decorative elements in the corners: a horizontal orange bar at the top center, a red circle with a light red outline at the top right, a red circle with a light red outline at the bottom left, and a horizontal orange bar at the bottom center.

Diseño final

Splash



Iniciar Sesión

Bienvenido

Correo electrónico

xyz@gmail.com

Contraseña



Iniciar sesión

Usuario nuevo? [Crear cuenta](#)



Registrarte

Regístrate

Registra Tus Datos O Continúa Con Tus
Redes Sociales

Nombre

Alias

Fecha de nacimiento

08

2001

Correo electrónico

xyz@gmail.com

Contraseña



Regístrate

¿Ya tienes cuenta? [Acceso](#)



Perfil



Sandrita UwU

Sanders16@gmail.com

Mi nombre es Sandra me gusta jugar videojuegos derribando enemigos, para desestresarme un poco.

Editar perfil

Mis puntajes

Tabla de clasificación

Acerca de FireBros

Historia de FireBros



Editar perfil



Editar perfil



Nombre:

Sandra Aguilar Santos



Alias:

Sandrita UwU



Descripción:

Mi nombre es Sandra me gusta jugar videojuegos derribando enemigos, para desestresarme un poco.



Scoreboard



SandritaUwU

Mis Puntajes

RANGO	MEJOR PUNTAJE
	11111
02	00000
03	00000
04	00000
05	00000
06	00000
07	00000
08	00000
09	00000
10	00000
11	00000
12	00000
...	

Perfil de otro jugador



Arely Aguilar Farias

Arely24

Mi nombre es Arely me gusta jugar videojuegos derribando enemigos, para desestresarme un poco.

Leanderboard



TABLA DE CLASIFICACIÓN

Mejores Puntajes

RANGO	NOMBRE	PUNTAJE
01	SandritaUwU	11111
02	Danielo	11110
03	Mauwu	11109
04	Arely24	11108
05	XXXXXXXXXX	11107
06	XXXXXXXXXX	11106
07	XXXXXXXXXX	11105
08	XXXXXXXXXX	11104

Terminos

Términos y Condiciones de Uso de ScoreMaster

Por favor, lee detenidamente estos términos y condiciones antes de utilizar la aplicación móvil "ScoreMaster". Al utilizar la Aplicación, aceptas y estás de acuerdo con estos términos y condiciones. Si no estás de acuerdo con alguno de los siguientes términos, no utilices la Aplicación.

1. Información del Desarrollador

La Aplicación ScoreMaster es proporcionada por la empresa "DAMS". Puedes ponerte en contacto con nosotros en [Dirección de Correo Electrónico] para cualquier pregunta o comentario relacionado con estos términos.

2. Recopilación y Uso de Datos

a. Registro: Para utilizar la Aplicación ScoreMaster, es necesario que te registres proporcionando tu correo electrónico, nombre y edad. Aseguramos la protección de tus datos personales según nuestra Política de Privacidad, que puedes revisar en la aplicación.

b. Datos del Videojuego: La Aplicación ScoreMaster se vincula a un videojuego para guardar tus puntajes y progresos en el mismo.

3. Responsabilidad del Usuario

a. Proporcionar Información precisa: Asumes la responsabilidad de proporcionar información precisa y actualizada durante el registro y en cualquier otro momento que sea necesario.

b. Uso adecuado: Utiliza la Aplicación ScoreMaster de manera adecuada y ética. No la uses para actividades ilegales o que violen los derechos de terceros.

4. Privacidad

Nuestra Política de Privacidad detalla cómo recopilamos, usamos y protegemos tus datos personales. Te recomendamos leerla cuidadosamente.

5. Propiedad Intelectual

a. Derechos de Autor: La Aplicación ScoreMaster y su contenido están protegidos por derechos de autor. No tienes permiso para copiar, modificar, distribuir o utilizar nuestro contenido sin nuestra autorización.

6. Limitación de Responsabilidad

a. La Aplicación ScoreMaster se proporciona "tal cual" y no ofrecemos garantías de ningún tipo, ya sean expresas o implícitas, sobre su funcionamiento o disponibilidad.

7. Cambios en los Términos

Nos reservamos el derecho de actualizar estos términos y condiciones en cualquier momento. Los cambios entrarán en vigencia en la fecha de su publicación en la Aplicación ScoreMaster.

8. Término y Terminación

Podemos terminar o suspender tu acceso a la Aplicación ScoreMaster en cualquier momento, sin previo aviso, si incumples estos términos y condiciones.

9. Ley Aplicable

Estos términos y condiciones se rigen por las leyes del [País] y cualquier disputa se resolverá en los tribunales competentes de Puebla, México.

Al utilizar la Aplicación ScoreMaster, confirmas que has leído y comprendido estos términos y condiciones, y aceptas cumplir con ellos.

Aceptar

Valoracion

Valoración de la App



¿En que podemos mejorar?

Guardar

Historia/Descripcion



Historia

En una isla volcánica alejada de cualquier civilización conocida, el volcán ha hecho erupción catastróficamente, trayendo consigo cientos de problemas para los habitantes, y visitantes de la misma, ya que no solo deberán preocuparse de la lava ardiente, sino también criaturas jamás antes vistas emergentes de la lava, es ahí cuando nos ponemos en la piel de nuestro valiente aventurero, "Lava Leaper", en nuestra travesía por rescatar a nuestros amigos atrapados a lo largo de toda la isla evadiendo a nuestros enemigos.

Descripcion

Al controlar a Lava Leaper tendremos en nuestra posesión un traje que nos protege parcialmente de muy altas temperaturas, así como botas de salto aumentado que nos permitirán llegar de una plataforma a otra atravesando los ríos de lava en nuestro camino por salvar a nuestros amigos

AcercaDe

Acerca de DAMS



Mads es una innovadora empresa de desarrollo de software dedicada a transformar ideas en soluciones digitales de vanguardia. Nuestro talentoso equipo de ingenieros y diseñadores trabaja de manera colaborativa para crear aplicaciones y sistemas personalizados que impulsan la eficiencia, la productividad y la satisfacción del cliente. Con un enfoque en la calidad, la creatividad y la atención a los detalles, Mads está comprometida en ofrecer soluciones tecnológicas que superen las expectativas y ayuden a nuestros clientes a alcanzar sus objetivos empresariales.

Desarrolladores

Arely Aguilar Farias
Sandra Aguilar Santos
Daniel Arroyo Méndez
Mauricio Ramírez López

The background features abstract geometric shapes in orange and red. In the top right, there is a red circle with a light red outline. In the bottom left, there is a red circle with a light red outline. Orange rounded rectangular bars are positioned at the top center, bottom center, and right edge.

API

Detalles sobre el Desarrollo del API en Node.js

- Express.js: Utiliza el framework Express para crear un servidor web que maneje las solicitudes HTTP.
- Endpoints: Diseña y define los endpoints necesarios para interactuar con la información del juego (puntajes, nombres, rangos) y la autenticación de usuarios.
- Conexión con Base de Datos: Establece la conexión con la base de datos donde se almacenan los datos del juego y los usuarios registrados.



2. Comunicación con Unity:

- API RESTful: Define rutas de acceso para recibir y enviar datos desde Unity al API en Node.js.
- Formato de Datos: Define el formato de los datos que Unity enviará al API para actualizar puntajes y otro tipo de información relevante.



3. Integración con Flutter:

- Autenticación de Usuarios: Implementa métodos de autenticación segura para que los usuarios puedan registrarse en la aplicación Flutter y acceder a sus datos del juego.
- Consumo de Endpoints: Utiliza paquetes como http o dio en Flutter para hacer solicitudes HTTP al API Node.js y obtener los puntajes, nombres y rangos de los jugadores.
- Actualización en Tiempo Real: Si es necesario, implementa mecanismos para recibir actualizaciones en tiempo real de los puntajes o cambios en el juego directamente en la aplicación Flutter a través de WebSockets o tecnologías similares.




4. Seguridad y Manejo de Errores:

- Seguridad de Datos: Implementa prácticas de seguridad como encriptación de contraseñas y autenticación con tokens para proteger los datos de los usuarios.
- Manejo de Errores: Asegúrate de manejar adecuadamente los errores y excepciones para garantizar la estabilidad y confiabilidad del API.





Conclusión

- Facilitar la conexión entre el mundo del juego y la experiencia móvil, creando un ecosistema interactivo para los jugadores.
 - Fomentar la participación y la competencia al proporcionar acceso a datos relevantes como puntajes, nombres y rangos en tiempo real.
 - Mejorar la retención de usuarios al ofrecer una aplicación que complemente y enriquezca la experiencia de juego.
 - Impulsar la comunidad al permitir a los usuarios registrarse, competir y comparar sus logros en un entorno más amplio.
- 



Gracias