



¡21!

Manual técnico

Índice

1. **Introducción**
2. **Análisis del problema**
 - a. Problemática
 - b. Clientes potenciales
 - c. Análisis DAFO
 - d. Monetización y beneficios
3. **Diseño de la solución**
 - a. Tecnologías elegidas
 - b. Consideraciones técnicas
4. **Documentación de la solución**
5. **Enlaces de interés**

1. Introducción

¡21! es una aplicación basada en un juego de cartas de azar, donde puedes luchar contra la máquina en quién saca mejor puntuación sin sobrepasar 21 puntos.

2. Análisis del problema

a. Problemática

¡21! es un juego que otorga entretenimiento al jugador, de partidas cortas, donde puedes mejorar tu puntuación basada en las victorias obtenidas.

b. Clientes potenciales

Cualquier usuario móvil que desee estar entretenido durante un corto periodo de tiempo y le gusten los juegos basados en el azar.

c. Análisis DAFO



d. Monetización y beneficios

La aplicación no está pensada para ser monetizada, una aplicación tan básica podría atraer a muchas personas por su uso, así que hacerla gratuita haría que tuviera mucho público. En el futuro, se podría poner mejoras para monetizar esas actualizaciones, o simplemente ponerle un precio de compra ridículo a la aplicación.

3. Diseño de la solución

a. Tecnologías elegidas

Dart y Flutter.

Trabajado en Virtual Studio Code.

b. Consideraciones técnicas

Versión de Dart: 3.1.3

Versión de Flutter: 3.13.6

Testeado con un Pixel 3a API 30

4. Documentación de la solución

<https://github.com/Meowzaur/ProyectoFlutter>

5. Enlaces de interés

Documentación de Dart: <https://dart.dev/guides>

Documentación de Flutter: <https://docs.flutter.dev/>