



ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE INGENIERÍA INFORMÁTICA

Proyecto fin de Carrera - TFG

Ingeniería Informática - Ingeniería del Software

My Crossing

**Realizado por
Moisés Pantión Loza
Adrián Gracia Barroso**

**Dirigido por
José Ramón Portillo Fernández**

**Departamento
Matemática Aplicada I**

Sevilla, Junio de 2021

Resumen

En Marzo del pasado año 2020, salió a la venta la última entrega de la saga de videojuegos "Animal Crossing", publicado por Nintendo. Debido a la pandemia del COVID-19 que coincidió con la salida del videojuego, muchas personas fueron obligadas a quedarse en casa realizando cuarentena, y gracias a los servidores online que permiten la conexión entre jugadores, se creó una comunidad bastante amplia alrededor del videojuego que se vio potenciada debido a dicha pandemia.

De esta forma, no tardaron mucho en salir varias webs y páginas cuyo objetivo era informar y conectar a los jugadores que disfrutaban del juego. Del mismo modo, este trabajo al que hemos bautizado bajo el título de "My Crossing" TODO(no hay espacio entre comilla y letra) no es sino un sistema de información que, como muchas otras, sirve de ayuda para el jugador proporcionándole herramientas e información sobre el juego.

No obstante, buscábamos proporcionarle al usuario un sistema de información lo más completo posible y que le ayudase tanto en el día a día como en tareas más esporádicas, por lo que como usuarios y parte de la comunidad que somos, decidimos implementar funcionalidades e ideas que hasta ahora no se habían visto en los demás sitios web y que son de gran utilidad.

La aplicación web está desarrollada principalmente con Spring Boot y Angular, ya que además de realizar el sistema también queríamos ampliar nuestro conocimiento sobre esta última tecnología ya que es bastante útil para el desarrollo web y está actualmente en auge.

Agradecimientos

TODO=====

Índice general

Índice general	III
Índice de cuadros	IV
Índice de figuras	V
Índice de código	VI
1 Introducción	1
2 Definición de objetivos	2
3 Análisis de requisitos, diseño e implementación	3
3.1 Diseño e implementación	3
4 Análisis de antecedentes y aportación realizada	4
5 Análisis temporal y costes de desarrollo	5
5.1 Análisis temporal	5
5.2 Costes de desarrollo	5
6 Comparación con otras alternativas	6
7 Pruebas	7
8 Manual	8
9 Partes y plantillas	9
9.1 Partes	9
9.2 Impresión	10
9.3 Plantillas	10
10 Ejemplos	11
10.1 Manejo de la bibliografía	11
10.2 Código	11
10.3 Imágenes	12
10.4 Cuadros (mal llamados Tablas)	12
Conclusiones y desarrollos futuros	13
Apéndices	14
Referencias	15

Índice de cuadros

10.1 Cuadro de prueba	12
---------------------------------	----

Índice de figuras

10.1 Ada Lovelace 12

Índice de código

10.1 Código de ejemplo en LaTeX	11
---	----

Introducción

En Internet podemos encontrar gran cantidad de herramientas para calcular diferentes aspectos y datos del videojuego “Animal Crossing: New Horizons”. El problema recae en que muchas herramientas que podrían ser bastante útiles aún no han sido desarrolladas, así como la falta de un servicio web que las recoja a todas. Esto hace perder bastante tiempo a todos aquellos jugadores que deseen consultar ciertos datos, ya que tendrían que navegar por distintos sitios, en vez de disponer de todo lo que necesitan en un mismo lugar.

Debido a esto, llegamos a la decisión de crear una aplicación web que contenga una colección de herramientas, así como de desarrollar algunas nuevas por nuestra cuenta, todo esto con una interfaz simple que permita acceder a cada una sin ninguna dificultad.

Nuestra aplicación web mostrará ciertos datos dependiendo de si pertenecemos al hemisferio norte o sur, de la hora actual, de la fecha en la que nos encontremos etc, por lo que podemos concluir con que el servicio se podrá utilizar de forma internacional, siempre y cuando se sepa la lengua española.

Definición de objetivos

Para que podamos dar este proyecto por finalizado, debemos cumplir una serie de objetivos:

- **Objetivos académicos:**

- Centralizar las distintas herramientas que ya existen en una sola aplicación web, de forma que el usuario disponga de toda la información en un mismo lugar.
- Crear como mínimo una herramienta nueva que aporte una funcionalidad útil de cara al videojuego.
- Permitir el registro de usuarios y el almacenaje de datos del mismo
- Evitar la reiterada introducción de datos de forma manual. Algunas herramientas necesitarán ciertos datos del jugador para realizar los cálculos, y dado que es una pesada tarea el introducirlos uno a uno varias veces, queremos intentar automatizarlo dentro de lo posible para que el usuario tenga que introducir los datos el mínimo número de veces.

- **Objetivos personales:**

- Hemos decidido realizar el apartado de front-end de este proyecto con la tecnología Angular, no solo debido a su utilidad para el desarrollo web de una sola página, sino también por su popularidad en el sector laboral, ya que pensamos que puede sernos útil de cara al futuro. Esta va a ser la primera vez que tratemos con Angular, por lo que pensamos que aprender a usar una tecnología desde cero y aplicarla de forma que se obtenga el mejor resultado posible es un gran reto que nos gustaría afrontar.
- Para el back-end hemos decidido usar Spring Boot, ya que como íbamos a empezar desde cero con Angular, pensamos que sería mejor usar algo que ya conocemos y que se nos ha estado enseñando durante gran parte de la carrera. Dicho esto, va a ser la primera vez que empecemos un proyecto desde cero sin contar con una guía, por lo que aunque conozcamos el lenguaje y la tecnología, es una buena oportunidad para poner en práctica lo que hemos aprendido y demostrar que hemos asimilado los conocimientos.

CAPÍTULO 3

Análisis de requisitos, diseño e implementación

3.1– Diseño e implementación

CAPÍTULO 4

Análisis de antecedentes y aportación realizada

CAPÍTULO 5

Análisis temporal y costes de desarrollo

5.1– Análisis temporal

5.2– Costes de desarrollo

CAPÍTULO 6

Comparación con otras alternativas

CAPÍTULO 7

Pruebas

CAPÍTULO 8

Manual

Partes y plantillas

9.1– Partes

Todas las memorias de Trabajo fin de Grado deberán constar de las siguientes partes

- Portada (según formato oficial). No debe incluir número de página. Debe incluir:
 - Sello de la universidad de Sevilla a dos tintas
 - ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE INGENIERÍA INFORMÁTICA
 - Trabajo fin de Grado
 - *Denominación del Grado*
 - Realizado por: *Nombre y apellidos del estudiante*
 - Dirigido por: *Nombre y apellidos del tutor o tutores*
 - Departamento *Nombre del departamento en el que se lee el TfG*
 - Sevilla, *Mes y año de la convocatoria de entrega*
- Preliminares: las páginas no se numeran o se numeran con números romanos.
 - Resumen en castellano (máximo una hoja)
 - Abstract (resumen en inglés, obligatorio para el caso de las memorias escritas en inglés, opcional para las escritas en castellano)
 - Agradecimientos (opcional)
 - Índice general (contenido de la memoria, con mención de las partes en que está dividida)
 - Índice de figuras (opcional)
 - Índice de cuadros (mal llamados en general, tablas) (opcional)
 - Índice de código o algoritmos (opcional).
- Cuerpo de la memoria, dividida en capítulos. El contenido de la memoria ha de incluir los elementos característicos de un proyecto de ingeniería o de un estudio o trabajo en el ámbito de una investigación, los cuales, en el sentido más amplio, son:
 - Definición de objetivos.
 - Análisis de antecedentes y aportación realizada.
 - Análisis temporal y de costes de desarrollo.

- Análisis de requisitos, diseño e implementación.
- Manual de usuario, en su caso.
- Pruebas.
- Comparación con otras alternativas.
- Conclusiones y desarrollos futuros

Estos puntos podrán ser ajustados y modificados en función de la naturaleza del proyecto realizado.

- Bibliografía: se deben documentar las fuentes bibliográficas utilizadas en el formato APA 2009.
- Índice alfabético o glosario (Lista ordenada de los conceptos, los nombres propios, etc.; que aparecen en la memoria, con las indicaciones necesarias para su localización)(opcional)
- Apéndices: Si la memoria contiene algún artículo de investigación o similar, este se incluirá en los Apéndices. Es necesario, en ese caso, incluir en la página anterior una hoja con la citación bibliográfica. En esta citación, el título del artículo se debe enlazar con la página web de la revista en la que aparecen el resumen o abstract y el acceso al texto completo.

La numeración de las páginas de la bibliografía y del glosario debe continuar la del cuerpo de la memoria. Los apéndices pueden llevar su propia numeración independiente o usar la general del cuerpo de la memoria.

9.2– Impresión

La entrega del memoria y en su caso, el depósito en biblioteca, se hacen en formato electrónico. Debido a ello, la memoria se presentará *a una cara*. Si se requiriera por algún motivo la impresión de la misma, se recomienda vivamente preparar la memoria adecuadamente para su impresión. Algunas sugerencias:

- Dejar una página en blanco cuando sea necesario para que los capítulos comiencen siempre en página impar (derecha)
- Ajustar los márgenes para que el exterior sea ligeramente más grande que el interior.
- Ajustar las cabeceras y pies de página (en su caso). Por ejemplo, si el número de página ocurriese en un lateral de la cabecera o pie, este debe ser siempre el exterior (derecho para las páginas impares, izquierdo para las pares)

9.3– Plantillas

Se encuentra disponible una plantilla LaTeX en la sección de documentos de la plataforma de la aplicación de TfG de la ETSII <https://tfc.eii.us.es/TfG/>. Esa plantilla ha sido utilizada para preparar este documento. Se espera en breve disponer de plantillas de ejemplo para las aplicaciones OpenOffice Writer y Office Word.

Nota: Las plantillas se proporcionan como ejemplo, las condiciones obligatorias son las que constan en este procedimiento.

Ejemplos

10.1– Manejo de la bibliografía

En esta sección mostramos brevemente ejemplos de referencia a la bibliografía citando un libro (de Sousa, 2004), un artículo (Bezos, 2007) y una página web (Autores, 2014).

Se recuerda que son campos obligatorios en todos los ítems de la bibliografía: autor(es), título del libro o artículo y año de publicación. En el caso de páginas web, es obligatoria la fecha de la última consulta. En general, la bibliografía debe ayudar al lector a encontrar fácilmente los ítems citados.

10.2– Código

En general se debe evitar incluir código o pseudocódigo en la memoria. Si fuese preciso, se destacará de forma que sea fácilmente identificable y se indexarán los trozos de código incluidos. Un ejemplo puede verse a continuación.

```
1 %COMANDO PARA INSERTAR UN CUADRO UTILIZANDO EL FORMATO:
2 %1---> especificar numero de columnas y su alineacion ejm:
3 % |r||c|c| r=right, c=center,l=left
4 %2---> especificar el caption o titulo de la figura
5 %3---> label para hacer referencia a la tabla insertada
6 %4---> contenido de tabla separando columnas con & y filas con \\
7 \newcommand{\cuadro}[4]{
8     \begin{table}[htb]
9         \centering
10        \begin{tabular}{#1}
11            \hline
12            #4
13            \hline
14        \end{tabular}
15        \caption{#2}
16        \label{#3}
17    \end{table}
18 }
```

Código 10.1: Código de ejemplo en LaTeX

10.3– Imágenes

Este es un ejemplo de inclusión de figura en el texto (véase la figura 10.1).



Figura 10.1: Ada Lovelace

Figuras y cuadros se colocarán preferentemente tras el párrafo en el que son llamados por primera vez. Si no cupieran, se colocarán (en orden de preferencia):

- Al final de la página en que se llaman
- Al principio de la siguiente página
- Al final del capítulo

siempre respetando el orden de aparición en el texto.

10.4– Cuadros (mal llamados Tablas)

Este es un ejemplo de inclusión de cuadro en el texto. Véase el cuadro 10.1

elemento	elemento	elemento
elemento	elemento	elemento

Cuadro 10.1: Cuadro de prueba

Conclusiones y desarrollos futuros

Apéndices

Referencias

- Autores, V. (2014). *Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática*. ETSII. Descargado de <http://www.informatica.us.es> (fecha de consulta: 24 de Noviembre de 2014)
- Bezoz, J. (2007). The titlesec and titletoc packages. *TexEmplares*, 8, 283–298.
- de Sousa, J. M. (2004). *Ortografía y ortotipografía del español actual*. Trea.