

PLAYER

12



Francisco Javier Moya ,Carlos Matellano
y Mario Guaza





TABLA DE CONTENIDOS



01

**Objetivo del
proyecto**

02

**Aplicaciones
Similares**

03

**Tecnologías
utilizadas**

04

**Minijuegos
Principales**

05

**Diseño y
Arquitectura**

06

**Conclusiones y
posibles mejoras**



01. OBJETIVO DEL PROYECTO

- Crear una aplicación educativa y de entretenimiento sobre La Liga Española.
- Uso de minijuegos para fomentar el conocimiento del fútbol.
- Plataforma inicial: ordenadores (futuro: móviles).



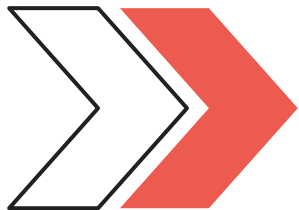
02.APLICACIONES SIMILARES



Futbol11



PlayFootballGames



03.TECNOLOGÍAS UTILIZADAS



FlutterFlow

Diseño y Lógica inicial de la app



Python

Lógica de la app



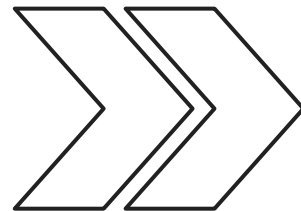
MySQL

Base de Datos



Git + Github

Control de Versiones



04. MINIJUEGOS PRINCIPALES

WORDLE

Adivinar nombres con pistas visuales.



ALINEACIONES

Completar equipos según posición y condiciones.



BINGO

Seleccionar equipos según jugadores mostrados aleatoriamente.



PENALTIS

Tanda de penaltis 1v1 contra jugador o IA



05. DISEÑO Y ARQUITECTURA

DISEÑO

Paleta de colores rojo y blanco.
Interfaz accesible, adaptada a
todas las edades.



ARQUITECTURA

Base de datos MySQL con
tablas de equipos, jugadores y
usuarios.
Arquitectura modular para fácil
escalabilidad.

06. CONCLUSIONES Y POSIBLES MEJORAS

- Adaptación a dispositivos móviles
- Sistema de Logros

