

GAMEDEX

PROYECTO MYGAMES
MANUAL TÉCNICO



GAMEDEX

1- INTRODUCCIÓN	3
2- ANÁLISIS DEL PROBLEMA	3
2.1- Problemática	3
2.2- Clientes Potenciales	3
2.3- Análisis DAFO: Análisis DAFO de una Aplicación de Organización de Juegos	4
3- DISEÑO DE LA SOLUCIÓN	5
3.1- Tecnologías elegidas	5
3.2- Arquitectura	5
3.3- Diagrama de clases	6
3.4- Diagrama E/R	8
3.5- Consideraciones técnicas	8
4- DOCUMENTACIÓN DE LA SOLUCIÓN	8
5- ENLACES DE INTERÉS	8

1- INTRODUCCIÓN

PROYECTOMYGAMES ES UNA APLICACIÓN DE ESCRITORIO DESARROLLADA EN **JAVAFX** QUE PERMITE A LOS USUARIOS GESTIONAR SU BIBLIOTECA DE VIDEOJUEGOS DE MANERA EFICIENTE.

ESTE SOFTWARE ESTÁ DIRIGIDO TANTO A JUGADORES INDIVIDUALES COMO A PEQUEÑAS COMUNIDADES QUE DESEAN LLEVAR UN CONTROL DETALLADO DE SUS JUEGOS.

LA NECESIDAD DE ESTA APLICACIÓN SURGE DE LA DIFICULTAD DE MUCHOS JUGADORES PARA ADMINISTRAR SU COLECCIÓN DE JUEGOS Y LA FALTA DE INFORMACIÓN EN LAS YA EXISTENTE.

2- ANÁLISIS DEL PROBLEMA

2.1- PROBLEMÁTICA

LOS JUGADORES A MENUDO TIENEN DIFICULTADES PARA:

- RECORDAR QUÉ JUEGOS POSEEN.
- MANTENER UNA LISTA DE JUEGOS DESEADOS.
- EXPLORAR JUEGOS NUEVOS

2.2- CLIENTES POTENCIALES

- JUGADORES INDIVIDUALES QUE BUSCAN ORGANIZAR SU COLECCIÓN.
- COMUNIDADES DE VIDEOJUEGOS QUE COMPARTEN TÍTULOS ENTRE MIEMBROS.
- CREADORES DE CONTENIDO QUE NECESITAN REGISTRAR TÍTULOS EN SU BACKLOG.

2.3- ANÁLISIS DAFO: ANÁLISIS DAFO DE UNA APLICACIÓN DE ORGANIZACIÓN DE JUEGOS

FORTALEZAS (STRENGTHS)

- ✓ ORGANIZACIÓN EFICIENTE: PERMITE A LOS USUARIOS GESTIONAR SU COLECCIÓN DE JUEGOS EN UNA SOLA PLATAFORMA.
- ✓ INTERFAZ INTUITIVA: UN DISEÑO ATRACTIVO Y FÁCIL DE USAR MEJORA LA EXPERIENCIA DEL USUARIO.
- ✓ COMPATIBILIDAD MULTIPLATAFORMA: PUEDE USARSE EN PC, MÓVILES Y CONSOLAS SI SE IMPLEMENTA CORRECTAMENTE.
- ✓ INTEGRACIÓN CON SERVICIOS EXTERNOS: SINCRONIZACIÓN CON PLATAFORMAS COMO STEAM, PLAYSTATION, XBOX Y EPIC GAMES.
- ✓ FUNCIONES AVANZADAS: POSIBILIDAD DE ETIQUETAS, FILTROS, NOTAS, SEGUIMIENTO DEL PROGRESO, HORAS JUGADAS, ETC.

DEBILIDADES (WEAKNESSES)

- ✗ DEPENDENCIA DE TERCEROS: SI LAS API DE PLATAFORMAS EXTERNAS CAMBIAN, LA APP PODRÍA PERDER FUNCIONES CLAVE.
- ✗ COMPETENCIA FUERTE: EXISTEN ALTERNATIVAS COMO PLAYNITE, GOG GALAXY O INCLUSO LAS BIBLIOTECAS DE CADA PLATAFORMA.
- ✗ CURVA DE APRENDIZAJE: ALGUNOS USUARIOS PUEDEN NO APROVECHAR TODAS LAS FUNCIONES AVANZADAS.
- ✗ COSTOS DE DESARROLLO Y MANTENIMIENTO: SI LA APP ES GRATUITA, MONETIZARLA PUEDE SER UN RETO.
- ✗ SEGURIDAD Y PRIVACIDAD: SI ALMACENA DATOS DE LOS USUARIOS, DEBE CUMPLIR NORMATIVAS COMO EL GDPR.

OPORTUNIDADES (OPPORTUNITIES)

- 🚀 CRECIMIENTO DEL GAMING: CADA VEZ MÁS PERSONAS TIENEN GRANDES COLECCIONES DE JUEGOS DIGITALES.
- 🚀 EXPANSIÓN CON FUNCIONES SOCIALES: IMPLEMENTACIÓN DE LISTAS COMPARTIDAS, RECOMENDACIONES ENTRE AMIGOS, ETC.
- 🚀 GAMIFICACIÓN: LOGROS, ESTADÍSTICAS Y DESAFÍOS PARA INCENTIVAR EL USO DE LA APP.
- 🚀 MONETIZACIÓN CON MODELOS FREEMIUM: OFRECER UNA VERSIÓN GRATUITA CON OPCIONES PREMIUM.
- 🚀 COLABORACIONES CON ESTUDIOS Y PLATAFORMAS: ASOCIACIONES CON COMPAÑÍAS PARA MEJORAR LA INTEGRACIÓN.

AMENAZAS (THREATS)

- ⚠️ ACTUALIZACIONES Y BLOQUEOS DE API: CAMBIOS EN PLATAFORMAS PUEDEN LIMITAR LA APP.
- ⚠️ PREFERENCIA POR SOLUCIONES NATIVAS: LOS JUGADORES PUEDEN PREFERIR LAS BIBLIOTECAS DE STEAM, XBOX, ETC.
- ⚠️ PROBLEMAS DE COMPATIBILIDAD: ALGUNAS PLATAFORMAS PUEDEN NO PERMITIR INTEGRACIÓN COMPLETA.
- ⚠️ DESCONFIANZA EN SERVICIOS EXTERNOS: ALGUNOS USUARIOS PUEDEN SER REACIOS A COMPARTIR SUS DATOS.
- ⚠️ COMPETENCIA DE GIGANTES TECNOLÓGICOS: EMPRESAS COMO MICROSOFT O VALVE PUEDEN LANZAR HERRAMIENTAS SIMILARES.

2.4- MONETIZACIÓN Y BENEFICIOS

LA APP PODRÍA IMPLEMENTAR CIERTOS PROGRAMAS DE MONETIZACIÓN Y SACAR BENEFICIOS:

- ➔ AÑADIR PUBLICIDAD NO INVASIVA Y RELACIONADA CON EL CONTENIDO DE LA APP
- ➔ BUSCAR BENEFACTORES Y SOCIOS PARA MEJORAR LA APP PARA CONVERTIRLA EN UNA APP DE STREAMING

3- DISEÑO DE LA SOLUCIÓN

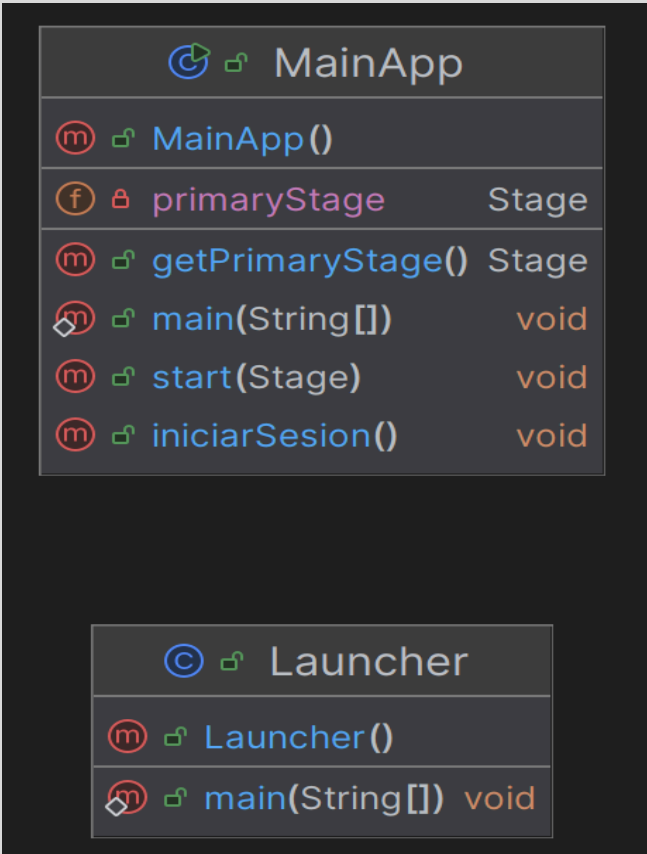
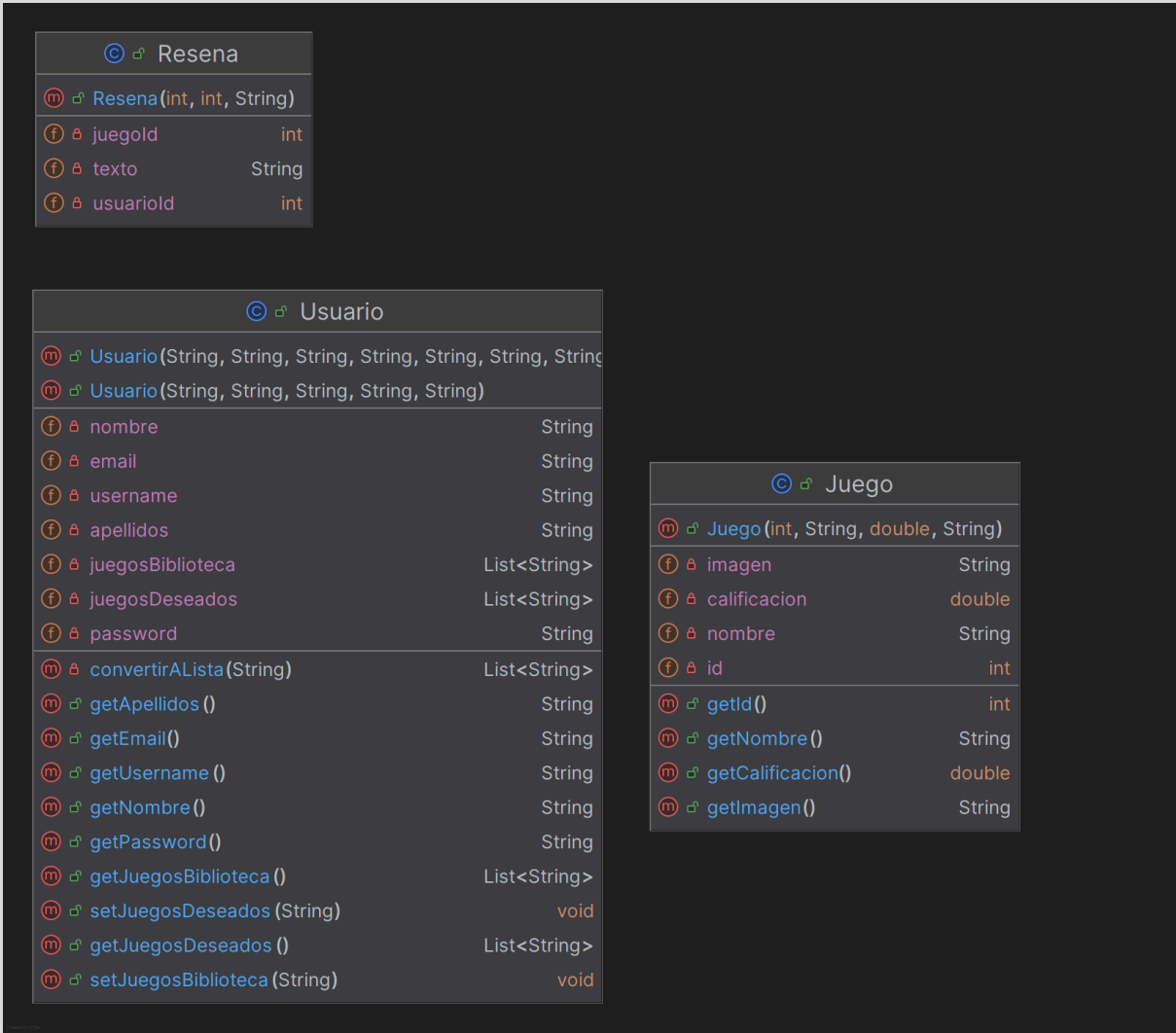
3.1- TECNOLOGÍAS ELEGIDAS

- LENGUAJE PRINCIPAL: JAVA.
- INTERFAZ GRÁFICA: JAVAFX + CSS.
- BASE DE DATOS: SQLITE (POSIBLE EXPANSIÓN A MYSQL/POSTGRESQL).
- GESTIÓN DEL PROYECTO: MAVEN PARA DEPENDENCIAS Y ESTRUCTURA.

3.2- ARQUITECTURA

CLIENTE-SERVIDOR: EL USUARIO HACE PETICIONES AL SERVIDOR DE LA APLICACIÓN, QUE A SU VEZ ESTÁN CONECTADAS A LAS PETICIONES A LA API QUE HACE LA APLICACIÓN.

3.3- DIAGRAMA DE CLASES



3.4- DIAGRAMA E/R



3.5- CONSIDERACIONES TÉCNICAS

PARA COMPROBAR QUE LOS CORREOS DE RECUPERACIÓN DE CONTRASEÑA, SE DEBE CREAR UN USUARIO CON UN CORREO ELECTRÓNICO AL QUE TENGA ACCESO Y PROBAR SI LE LLEGA EL CORREO DE GAMEDEX.SPRT@GMAIL.COM

PARA EL USO DE LA API, ES NECESARIO EL TENER CONEXIÓN A LA RED, PARA PODER REALIZAR LAS CONSULTAS.

4- DOCUMENTACIÓN DE LA SOLUCIÓN

ENLACE: [HTTPS://GITHUB.COM/NESTORHIDLEI/PROYECTOMYGAMES/TREE/MAIN/DOCUMENTACION/DOC](https://github.com/NESTORHIDLEI/PROYECTOMYGAMES/tree/main/documentacion/doc)

5- ENLACES DE INTERÉS

→ JAVAFX OFICIAL: [HTTPS://OPENJFX.IO](https://openjfx.io)

→ DOCUMENTACIÓN DE JAVAFX:

[HTTPS://DOCS.ORACLE.COM/JAVASE/8/JAVAFX/GET-STARTED-TUTORIAL/JFX-OVERVIEW.HTM](https://docs.oracle.com/javase/8/javafx/get-started-tutorial/jfx-overview.htm)

→ SQLITE EN JAVA: [HTTPS://WWW.SQLITETUTORIAL.NET/SQLITE-JAVA/](https://www.sqlitetutorial.net/sqlite-java/)