



Informe técnico

Batalla de
razas

Adrián Gómez
Pau Tormo

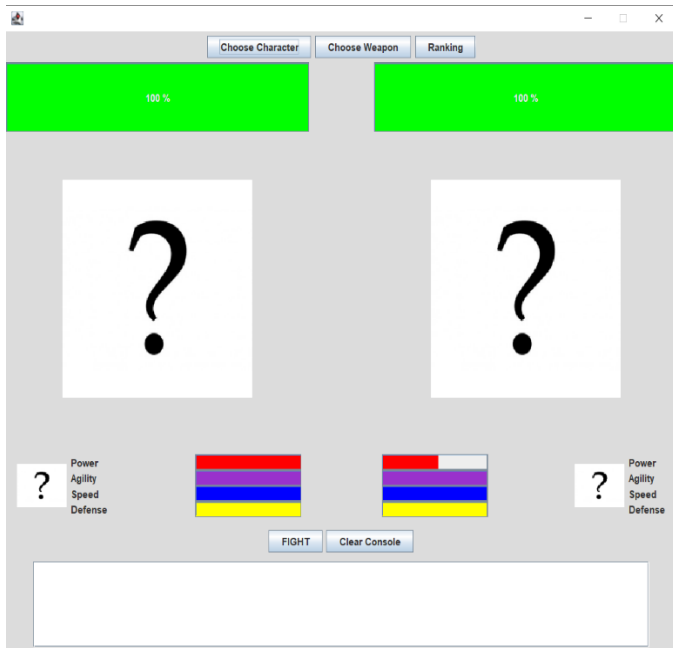
Fecha: 10/5/2021

Batalla de razas

INDICE

Resumen del proyecto	1
Tecnologías aplicadas	1
Java	1
Eclipse	1
SQL	1
MySQL	1
Paint	1
Propuestas de mejora	2
Problemas técnicos y su resolución	2
Valoración Personal	2

BATALLA DE RAZAS



Menú de la aplicación

Tecnologías aplicadas

Java: Idioma de programación con el que hemos hecho el proyecto.

Eclipse: El software con el que hemos trabajado.

SQL: Es el lenguaje que hemos utilizado para administrar la información de la base de datos.

MySQL Workbench: Es la herramienta visual de diseño de base de datos empleada en el proyecto, esta integra desarrollo de software, administración de bases de datos, diseño de bases de datos, gestión y mantenimiento.

Paint: Paint es el programa que se ha utilizado para la edición de imágenes

RESUMEN DEL PROYECTO

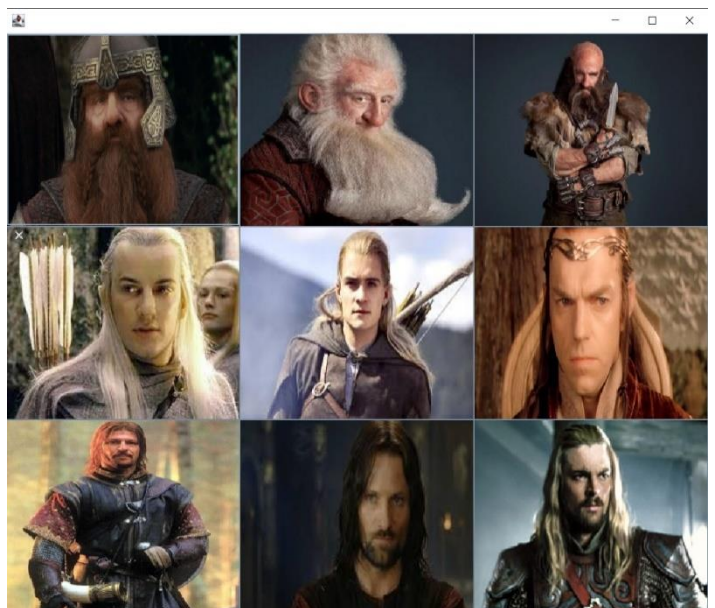
Este proyecto trata de diseñar una aplicación, para simular una pelea entre un guerrero, escogido por ti, y un guerrero generado por la máquina.

La aplicación estará conectada a una base de datos con la finalidad de extraer información de las estadísticas y otros campos del guerrero y sus armas.

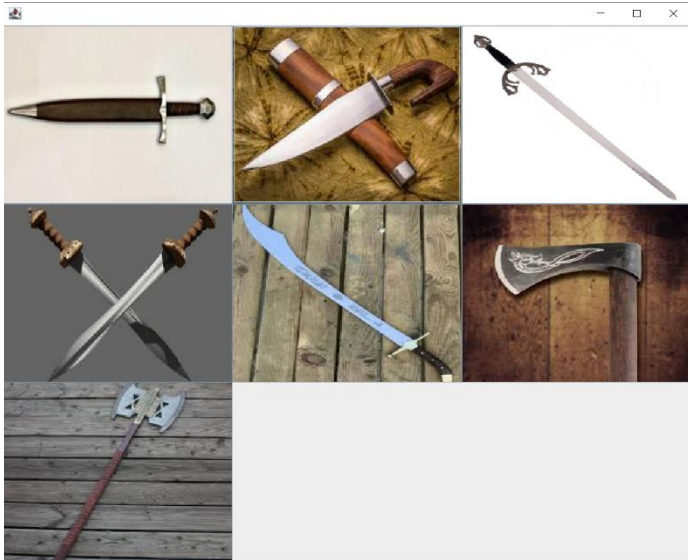
Mediante pantallas y botones se podrá mover por la aplicación con el fin de avanzar en el programa, ya sea para escoger tu personaje, escoger tu arma, luchar...

El objetivo final del proyecto es poder seleccionar y generar los guerreros que van a participar en la pelea, obtener sus estadísticas y que inicien una pelea hasta que alguno de los dos jugadores vea su vida reducida a cero, y después guardar la información de la lucha en un ranking para saber cual es el mejor luchador.

A continuación vamos a ver las tecnologías aplicadas, las propuestas de mejora y la valoración personal.



Pantalla de selección de personaje



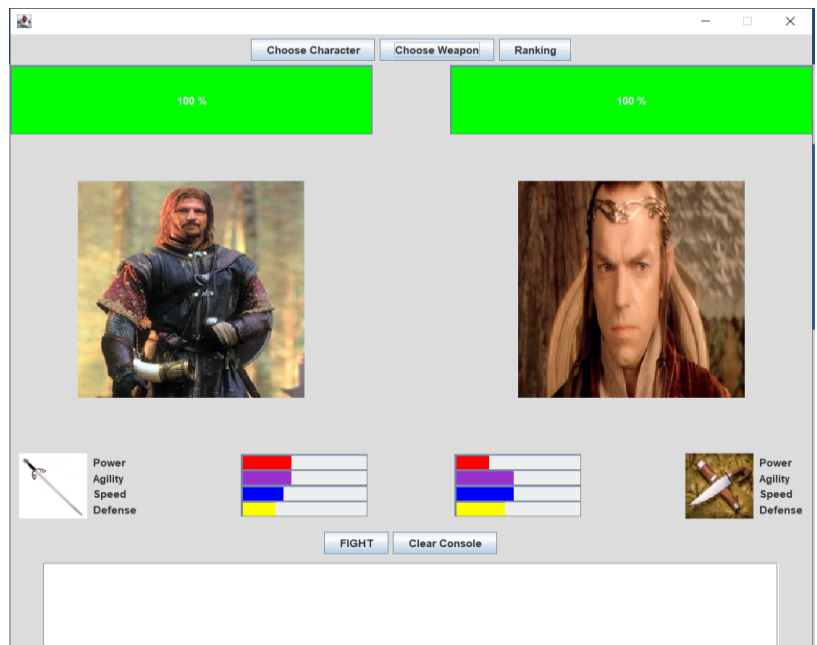
Pantalla de selección de arma

Propuestas de mejora:

- ***Dar la rubrica al alumnado el primer día***
- ***Dar un poco mas de importancia a sistemas, que no sea solo documentación, si no que también se pueda implementar cosas de la uf2***
- ***Que durante el proyecto las practicas se paren***

Problemas técnicos y resolución de incidencias:

Tuvimos problemas con el personaje que seleccionabas porque no sabíamos como hacer para que al seleccionarlo apareciera en la pantalla principal, pero lo solucionamos con una modificación del código tras una breve explicación del profesorado.



Pantalla principal con los personajes y las armas escogidas

Valoración personal

NOS HA PARECIDO UN GRAN PROYECTO, EN EL CUAL PUDIMOS DEMOSTRAR NUESTRAS HABILIDADES Y LO APRENDIDO DURANTE EL CURSO, TAMBIEN HEMOS APRENDIDO A TRABAJAR COMO GRUPO CUANDO NO TENIAMOS RELACION ENTRE NOSOTROS Y ESTAMOS MUY CONTENTOS DEL RESULTADO.

POR OTRA PARTE NOS PARECE QUE EL TEMARIO DADO EN CLASE SE HA PODIDO APLICAR EN EL PROYECTO SOBRETUDO EN EL MODULO DE M3.

COMO GRUPO NOS HAN QUEDADO MAS CLAROS MUCHOS DE LOS CONCEPTOS QUE HEMOS UTILIZADO, SOBRETUDO LAS INTERFACES GRAFICAS DE PROGRAMACIÓN.

