



Informe técnico

Batalla de
razas

Adrián Gómez
Pau Tormo

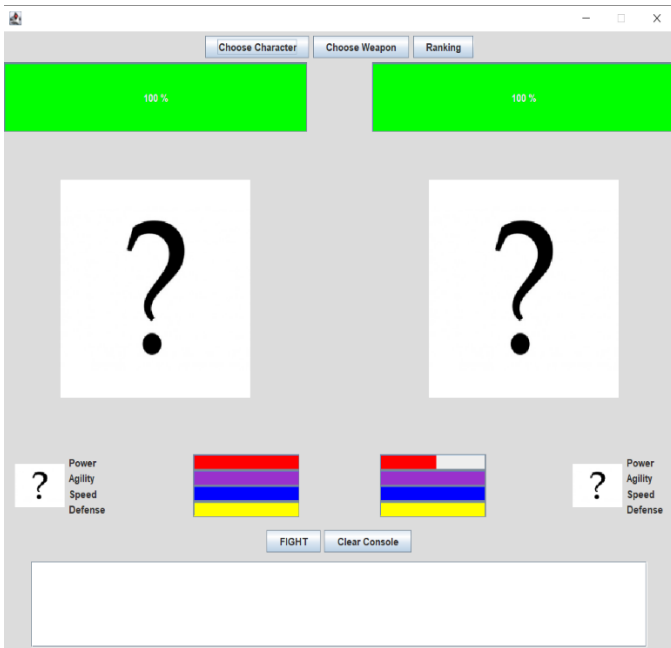
Fecha: 10/5/2021

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
Valoracion Personal	2

BATALLA DE RAZAS



Menú de la aplicación

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



Tecnologías aplicadas

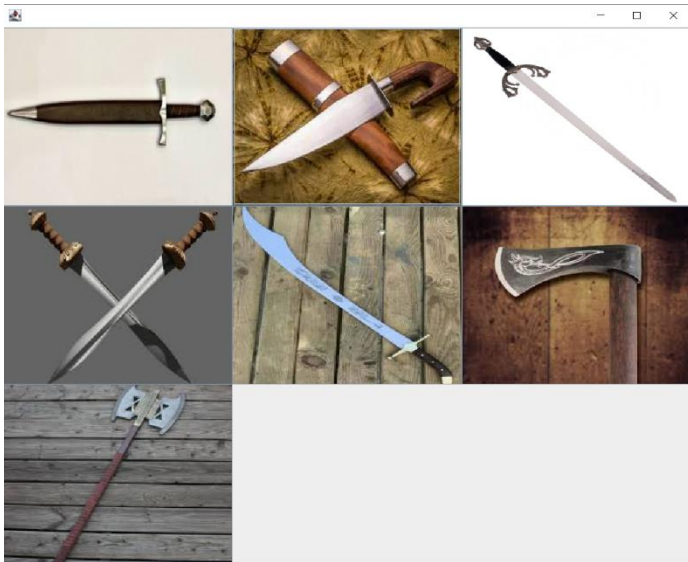
Java: Idioma de programación con el que hemos hecho el proyecto.

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.

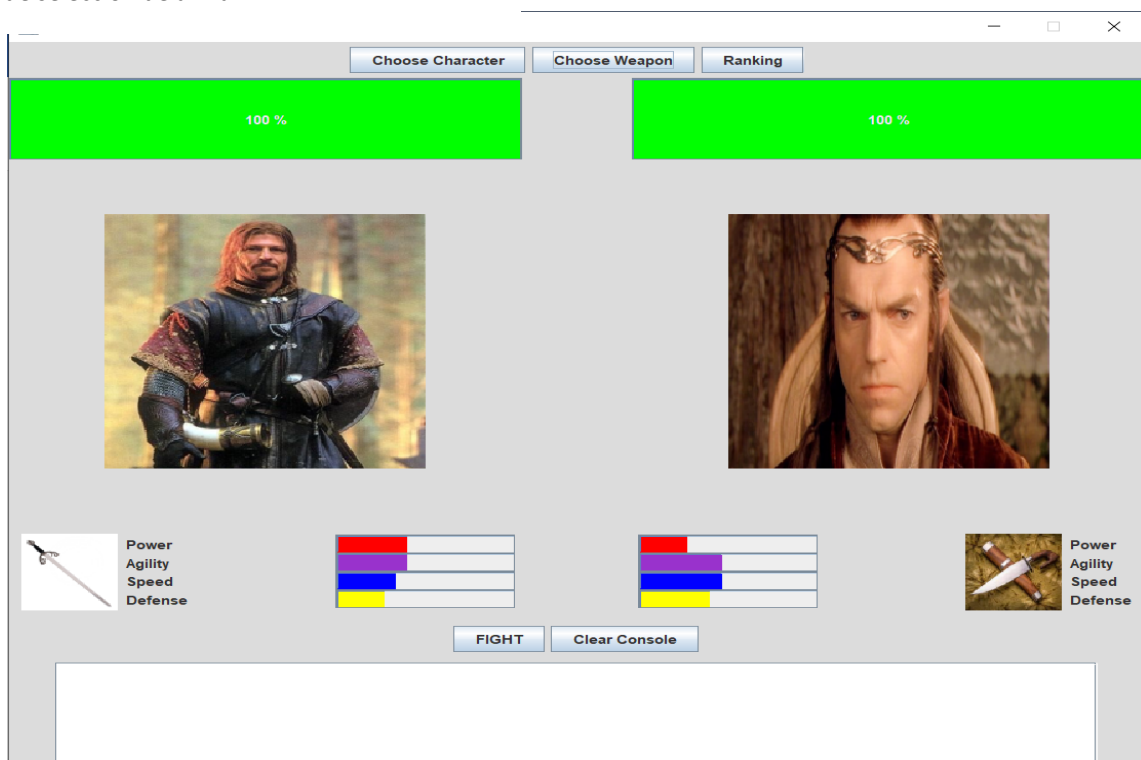
Paint: Paint es el programa que se ha utilizado para la edición de imágenes



Pantalla de selección de arma

Propuestas de mejora:

-
-
-
-
-
-



Pantalla principal con los personajes y las armas escogidas

Valoración PERSONAL

-
-

