Para la pantalla de Profile, hará falta obtener todas las relaciones UserGames del usuario que se pida. La relación se hace mediante una petición a SignalR, que se encargará de coger los datos básicos del usuario para mostrarlos en pantalla, y otra petición aparte que pedirá todos los datos de las relaciones que ese usuario tenga con sus juegos.

Hace falta retocar la API para añadir /usergamesinfo/{user} para poder obtener toda la información con una sola query

SELECT \* FROM UserGames AS UG

INNER JOIN Games AS G ON UG.game = G.name

WHERE UG.user = @nickname

Para la pantalla de Store, hará falta simplemente toda la información sobre los juegos, y creo que no hará falta retocar la API, ya que debería haber algún método para obtener los juegos disponibles en la tienda. Lo que sí hace falta es obtener también todas las relaciones UserGames del jugador para dejarle darle a ‘Buy Game’ o no, dependiendo de si ya lo tiene agregado a su librería.

Para la pantalla de Library, solo hace falta obtener toda la información sobre las relaciones del jugador con los juegos que tenga ‘comprados’ y la información de dichos juegos para poder mostrar en la pantalla la información de cada juego.

Quizás se podría añadir qué amigos están jugando cada juego, estilo Steam, con una lista horizontal de todos los jugadores con sus fotos, con el marco de si están conectados o no, y con un enlace a Profile con el nombre del usuario.

Para la pantalla de Admin, mayormente necesitará información de SignalR, como la cantidad de usuarios que hay conectados, y qué usuarios.

Información en la pantalla de Admin:

* Usuarios conectados
* Juegos que se están jugando en tiempo real
* Cantidad de horas totales registradas por todos los jugadores y por cada juego
* Capacidad para perdonar baneos
* Capacidad para administrar baneos
* Cambiar el juego en la pantalla principal
* Añadir un juego a la tienda

De dónde viene la información para cada punto:

* SignalR, un listado que almacene qué jugadores están conectados
* Base de datos, o quizás SignalR. (Lo mejor sería SignalR, y así evitaríamos los problemas que puedan surgir cuando se pierde la conexión. Se guardan las horas registradas al salir de la aplicación, y así no se pierden en caso de desconexión).
* Base de datos
* SignalR/BBDD
* SignalR/BBDD
* BBDD
* BBDD

Para la pantalla de Settings, harán falta las siguientes opciones:

* Cambiar la ruta de descargas e instalación de los juegos
* Desactivar notificaciones de mensajes
* Instalar actualizaciones automáticamente
* Permitir que los usuarios no puedan enviarte invitaciones de amistad (¿quizás?, pero habría que modificar la base de datos, ufff)
* Desactivar sonidos en el chat (enviar y recibir mensajes)
* <https://blogs.msdn.microsoft.com/patrickdanino/2008/07/23/user-settings-in-wpf/>
* <https://docs.microsoft.com/en-us/visualstudio/ide/managing-application-settings-dotnet?view=vs-2015>