



salesianos

COLEGIO NTRA. SRA. DEL PILAR
ZARAGOZA

WIKI-LEAGUE

Proyecto Final de Desarrollo de
Aplicaciones Multiplataforma

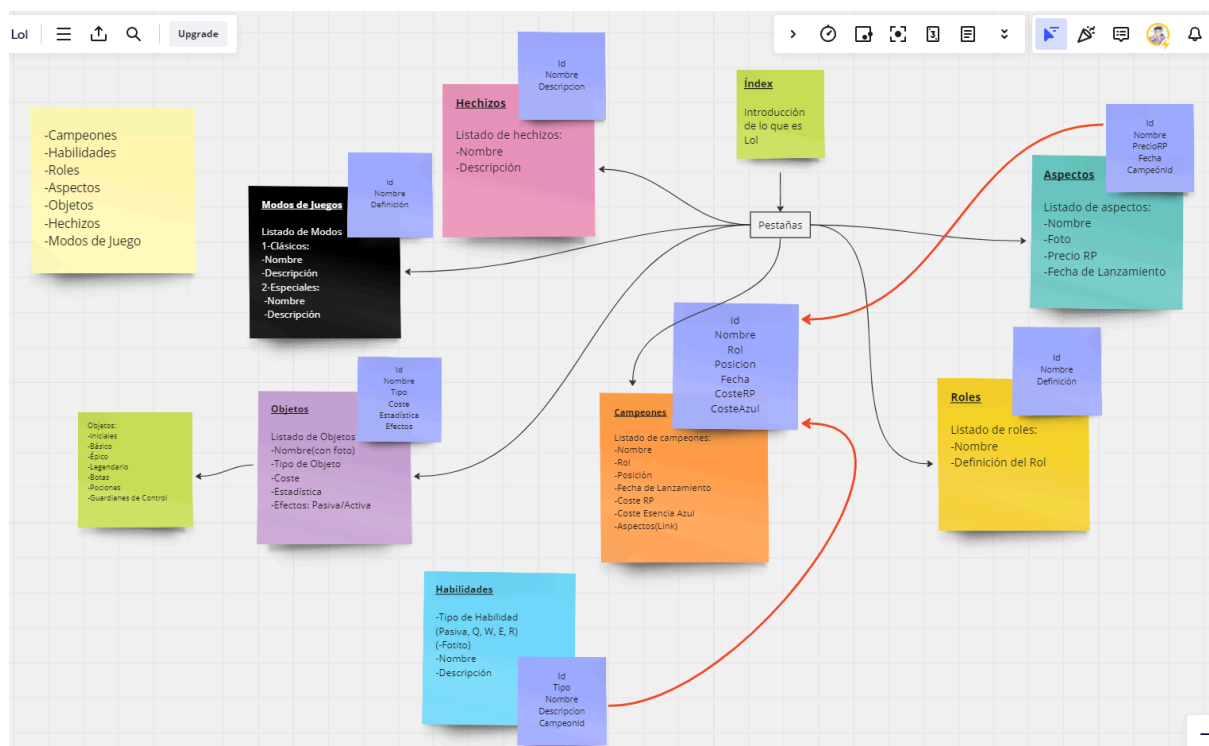
Pablo Gracia Gálvez

ÍNDICE

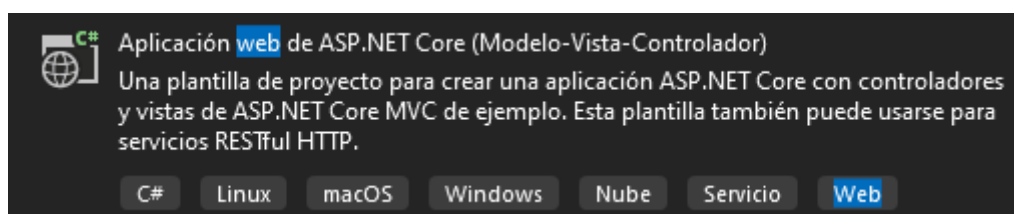
1. Planificación del proyecto.....	2
2. Conexión a base de datos.....	3
3. Creación de modelos.....	3
1. AspectoModelo.....	3
2. CampeonModelo.....	3
3. HabilidadModelo.....	4
4. HechizoModelo.....	4
5. ModoJuegoModelo.....	4
6. ObjetoModelo.....	5
4. Creación de Controllers.....	6
5. Creación de Vistas.....	7
6. Bibliografía.....	11

1. Planificación del proyecto

Lo primero que hice fue realizar un esquema para poder facilitar la programación, utilizando la página web “The Miro Team”. En la siguiente imagen se muestra la estructura de la base de datos que quiero realizar, en ella se ven post-its grandes los cuales contienen información de lo que se mostrará en el Index y luego en post-its pequeños las relaciones entre las tablas con sus atributos correspondientes.



A continuación cree un proyecto con Aplicación web de ASP.NET Core (Modelo-Vista-Controlador) en la ayuda de Visual Studio 2022.



2. Conexión a base de datos

Una vez creado el proyecto configuré en el Program.cs y AppSettings.json la conexión de este a la base de datos en Microsoft SQL Management Studio y poder crearla.

```
IConfiguration configuration = new ConfigurationBuilder()
    .AddJsonFile("appsettings.json")
    .AddEnvironmentVariables()
    .Build();

//metemos la base de datos al builder nuget EntityFrameworkCore.SqlServer
builder.Services.AddDbContextPool<Contexto>(options => options.UseSqlServer(configuration.GetConnectionString("Contexto")));

},
"AllowedHosts": "*",
"ConnectionStrings": {
  "Contexto": "Server=SECRETARIA;Database=League of Legends;Trusted_Connection=True;MultipleActiveResultSets=true; Encrypt=false; TrustServerCertificate=
```

3. Creación de modelos

A continuación he creado todos los Modelos los cuales definen las propiedades de cada clase y son los siguientes:

1. AspectoModelo

ID: Un identificador único para cada aspecto (tipo int).

Nombre: El nombre del aspecto (tipo string).

PrecioRP: El coste del aspecto (tipo int).

Fecha: El año de salida del aspecto (tipo string).

Imagen: Una imagen del aspecto (tipo byte , es decir almacenada como conjunto de bytes).

Y también añadí CampeonNombre el cual hace referencia a CampeonModelo relacionando el nombre del campeón con su aspecto correspondiente.

2. CampeonModelo

ID: Un identificador único para cada aspecto (tipo int)

Nombre: El nombre del aspecto (tipo string)

Posición: La posición principal del campeón en el juego (tipo string)

Recurso: El tipo de recurso que utiliza el campeón (por ejemplo, maná, energía) (tipo string).

Gama: La gama a la que pertenece el campeón (tipo string).

Fecha: El año de salida del campeón (tipo string).

CosteRP: El costo del campeón en Riot Points (RP) (tipo int).

CosteAzul: El costo del campeón en Esencia Azul (tipo int).

Imagen: Una imagen del campeón (tipo byte , es decir almacenada como conjunto de bytes).

También añadí Habilidades y NombreRol los cuales el primero hace referencia a HabilidadModelo y relaciona al campeón con sus habilidades y el segundo hace referencia a RolModelo y relaciona al campeón con los Roles existentes que hay.

3. HabilidadModelo

ID: Un identificador único para cada habilidad (tipo int).

Tipo: El tipo de habilidad (tipo string).

Nombre: El nombre de la habilidad (tipo string).

DescripcionH: La descripción de la habilidad (tipo string).

Imagen: Una imagen de la habilidad (tipo byte , es decir almacenada como conjunto de bytes).

Luego el CampeonNombre que hace referencia al campeón al que pertenece la habilidad.

4. HechizoModelo

ID: Un identificador único para cada hechizo (tipo int).

Nombre: El nombre del hechizo (tipo string).

DescripcionH: La descripción del hechizo (tipo string).

Enfriamiento: El tiempo de enfriamiento del hechizo en segundos (tipo int).

ModoH: El modo de juego en el que el hechizo está disponible (por ejemplo, ARAM, clásico) (tipo string).

Imagen: Una imagen del Hechizo (tipo byte , es decir almacenada como conjunto de bytes).

5. ModoJuegoModelo

ID: Un identificador único para cada modo de juego (tipo int).

Nombre: El nombre del modo de juego (tipo string).

Tipo: El tipo del modo de juego (por ejemplo, "Especial" o "Permanente") (tipo string).

DescripcionM: La descripción del modo de juego (tipo string).

6. ObjetoModelo

ID: Un identificador único para cada objeto (tipo int).

Nombre: El nombre del objeto (tipo string).

Tipo: El tipo del objeto (por ejemplo, "Arma", "Armadura") (tipo string).

Modo: Una lista de modos de juego en los que el objeto está disponible (tipo List<string>), inicializada con una lista vacía.

Coste: El costo del objeto en oro (tipo int).

Estadísticas: Las estadísticas que el objeto otorga al campeón (tipo string).

Imagen: Una imagen del objeto (tipo byte , es decir almacenada como conjunto de bytes)

7. RolModelo

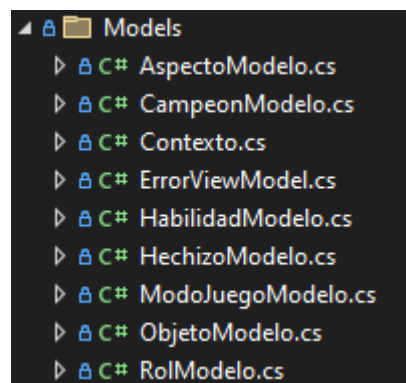
ID: Un identificador único para cada rol (tipo int).

Nombre: El nombre del rol (tipo string).

DescripcionR: La descripción del rol (tipo string).

Imagen: Una imagen del Rol(tipo byte , es decir almacenada como conjunto de bytes).

Campeones: Una colección de objetos de tipo CampeonModelo que pertenecen a este rol (tipo ICollection<CampeonModelo>).



En la carpeta Models he creado la clase Contexto que hereda de DbContext y se utiliza para interactuar con una base de datos mediante Entity Framework Core.

Esta clase define las propiedades de tipo DbSet. Cada DbSet representa una tabla en la base de datos y permite realizar operaciones CRUD.

AspectoModelo = Aspectos

CampeonModelo = Campeones

HabilidadModelo = Habilidades

HechizoModelo = Hechizos

ModoJuegoModelo = ModosJuegos

ObjetoModelo = Objetos

RolModelo = Roles

```

using Microsoft.EntityFrameworkCore;
using Microsoft.EntityFrameworkCore.Metadata.Internal;

namespace ProyectoTFG_League.Models
{
    17 referencias
    public class Contexto : DbContext
    {
        0 referencias
        public Contexto(DbContextOptions<Contexto> options) : base(options)
        {
        }

        10 referencias
        public DbSet<AspectoModelo> Aspectos { get; set; }
        23 referencias
        public DbSet<CampeonModelo> Campeones { get; set; }
        10 referencias
        public DbSet<HabilidadModelo> Habilidades { get; set; }
        8 referencias
        public DbSet<HechizoModelo> Hechizos { get; set; }
        7 referencias
        public DbSet<ModoJuegoModelo> ModosJuegos { get; set; }
        9 referencias
        public DbSet<ObjetoModelo> Objetos { get; set; }
        0 referencias
        protected override void OnModelCreating(ModelBuilder modelBuilder)
        {
            modelBuilder.Entity<ObjetoModelo>()
                .Ignore(o => o.Modo)
                .Property(o => o.Modos);
        }
        15 referencias
        public DbSet<RolModelo> Roles { get; set; }
    }
}

```

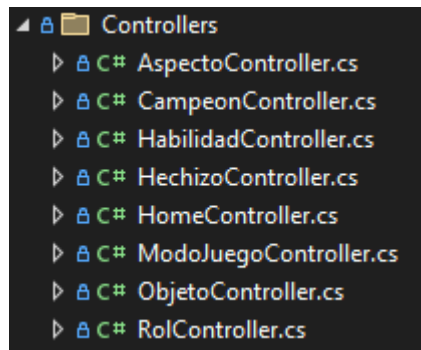
4. Creación de Controllers

Posteriormente he creado los Controllers correspondientes de cada Modelo.

Los métodos que he implementado en ellos son “Index, Busqueda, Details, Create, Edit y Delete”

- Index permite listar los datos, aparece en todos los Controllers.
- Create gestiona la creación de datos, aparece en todos los Controllers.
- Edit permite la edición de los datos incluyendo la carga de las imágenes, aparece en todos los Controllers.
- Delete gestiona la eliminación de datos, aparece en todos los Controllers
- Búsqueda permite ordenar y buscar los datos por diversos criterios, aparece en todos los Controllers excepto en HabilidadController, ModoJuegoController y RolController.

- Details muestra informaciones con más detalle, se encuentra en CampeonController y en RolController.








5. Creación de Vistas

Finalmente realicé las Vistas de todos los métodos de los Controllers. En cada una de ellas las 4 principales vistas , Index , Create, Edit y Delete.

- **Index:** Aquí se encuentran la tabla en la cual se muestran todos los datos y contiene los botones Editar, Eliminar y Añadir los cuales llevan a sus respectivos métodos.

Lista de Hechizos

En la actualidad hay disponibles un total de 11 hechizos de invocador en League of Legends, son los siguientes:

Nombre	Descripción	Enfriamiento (segundos)	Modo de Juego	
 Curar	Restaura 90-345 de vida (según el nivel del campeón) y otorga un 30% de velocidad de movimiento adicional durante 1 s tanto a ti como al campeón aliado objetivo. La curación se reduce a la mitad para las unidades afectadas recientemente por Curar.	240	Grieta Del Invocador , ARAM	Editar Eliminar
 Fantasmal	Durante 10 s, tu campeón puede moverse a través de unidades y obtiene entre un 24% y un 48% (según el nivel del campeón) de velocidad de movimiento. Fantasmal aumenta su duración al conseguir un asesinato o asistencia.	210	Grieta Del Invocador , ARAM	Editar Eliminar
 Barrera	Protege a tu campeón y absorbe 115-455 de daño (según el nivel del campeón) durante 2 s.	180	Grieta Del Invocador , ARAM	Editar Eliminar
 Extenuación	Extenua al campeón enemigo objetivo, lo que reduce en un 30% su velocidad de movimiento y en un 40% su daño durante 3 s.	210	Grieta Del Invocador , ARAM	Editar Eliminar
 Claridad	Restaura el 50% del maná máximo de tu campeón. También restaura a los aliados el 25% de su maná máximo.	240	ARAM	Editar Eliminar

- **Create:** Muestra los campos correspondientes para poder Añadir nuevos datos.
Al presionar el botón “Añadir” se envían los datos del formulario a la base de datos.

Añadir Hechizo

Nombre

Descripción

Enfriamiento

Modo de Juego

Imagen

Seleccionar archivo

Ningún archivo seleccionado

Añadir

Cancelar

- **Edit:** Muestra los mismos campos que en Create con la diferencia de que estos ya están rellenos con los datos ya metidos con anterioridad. Al darle al botón “Guardar” se actualizarán los datos con la nueva información.

Editar Hechizo

Nombre

Curar

Descripción

Restaura 90-345 de vida (según el nivel del campeón) y otorga un 30% de velocidad de

Enfriamiento

240

ModoH

Grieta Del Invocador , ARAM

Imagen

Seleccionar archivo

Ningún archivo seleccionado

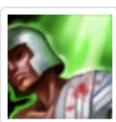
Guardar

Cancelar

- **Delete:** Muestra una página de confirmación de que quieres eliminar ese dato.
Al darle al Botón de “Eliminar” se eliminará el ID lo que hará que se dejen de mostrar los datos correspondientes.

Eliminar Hechizo

¿Estás Seguro de que quieres Eliminar este Hechizo?



Curar

Eliminar

Cancelar

Es de considerar que en algunos Controllers se encuentran las vistas de los métodos Búsqueda y Details.

En la Búsqueda se encuentra la lista que aparece en el Index y campos en los cuales puedes elegir porque filtrar los datos.

Al darle al botón “Aplicar Filtros” los datos se ordenarán por los campos seleccionados y se quedarán los filtros utilizados en los campos.

Lista de Habilidades

Tipo




Todos

Nombre de la Habilidad

Nombre de la Habilidad













Aplicar Filtros

Cancelar

	Nombre	Tipo	Campeón	Descripción	
	ASPECTO DE LA MUERTE	Pasiva	Aatrox	De forma periódica, el siguiente ataque básico de Aatrox inflige daño físico adicional y cura a Aatrox en función de la vida máxima del objetivo.	<div>Editar</div> <div>Eliminar</div>
	LA ESPADA DE LOS OSCUROS	Q	Aatrox	Aatrox golpea con su espada y inflige daño físico. Puede atacar tres veces, cada vez con un área de efecto distinta.	<div>Editar</div> <div>Eliminar</div>
	CADENAS INFERNALES	W	Aatrox	Aatrox golpea el suelo, lo que inflige daño al primer enemigo impactado. Los campeones y monstruos grandes deben abandonar el área de impacto rápidamente para evitar ser arrastrados hacia el centro y volver a recibir daño.	<div>Editar</div> <div>Eliminar</div>

Finalmente Details muestra una página con datos más detallados.
Por ejemplo en el Index de Rol al darle click en el nombre del Rol nos lleva a la pagina de Details la cual nos muestra los campeones que pertenecen a ese Rol

Aniquilador

 Akali	 Diana	 Ekko	 Evelynn
 Fiora	 Fizz	 Galio	 Gwen
 Jax	 Katarina	 Kayn	 Kha'Zix

6. Bibliografía

Legends, C. T. W. L. O. (s. f.). *Lista de campeones/Catálogo de aspectos*. Wiki

League Of Legends.

https://leagueoflegends.fandom.com/es/wiki/Lista_de_campeones/Cat%C3%A1logo_de_aspectos

Vandal. (2024, 24 enero). *League of Legends: TODOS los personajes / campeones y habilidades*.

<https://vandal.elespanol.com/guias/guia-league-of-legends-trucos-consejos-y-secretos/personajes-campeones>

Wiki, C. T. L. o. L. (s. f.). *Item (League of Legends)*. League Of Legends Wiki.

[https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Item_\(League_of_Legends\)](https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Item_(League_of_Legends))

Vandal. (2021, 7 septiembre). *League of Legends: Todos los hechizos de invocador, sus efectos y cuáles equipar*.

<https://vandal.elespanol.com/guias/guia-league-of-legends-trucos-consejos-y-secretos/hechizos-de-invocador>