

# ANTEPROYECTO FCT

**Nombre:** Iago Ares Rodríguez

## DESCRIPCIÓN

Desarrollo de una pagina web destinada a Star Citizen para creación de misiones de comunidad para clanes y jugadores en solitario, funcionando como un tablón de anuncios con las misiones que han sido publicadas.

Tendrá filtrado por tipo de misión, roles y cronología, historial de misiones completadas, así como sección de pagos pendientes, recibidos y por hacer en caso de resultar ser el pagador.

## JUSTIFICACIÓN

En comunidades muy extensas de videojuegos como puede ser el caso de Star Citizen, juego para el que voy a hacer la página web, a los jugadores les resulta extremadamente difícil compatibilizar tiempos de juego entre miembros de un grupo de amigos o clanes. Es por ello que páginas de este tipo son necesarias, pues permiten a un jugador que necesite a más miembros en su grupo para una determinada actividad, publicar su necesidad e intención así como los pagos esperados y que en poco tiempo gente se le una voluntariamente.

Para entender porqué es necesaria esta web, hay que comprender la escala del juego y los tiempos involucrados en desplazarse. Es un juego espacial comprendiendo a veces tiempos de hasta 20 minutos de vuelo entre localizaciones (sólo un viaje, requiriendo ida y vuelta en la mayoría de las ocasiones), debido a estos largos tiempos de vuelo, cualquier misión puede resultar en una duración total de 1 hora y media, haciendo que una vez iniciada la misión sea contraproducente para el líder dar la vuelta y cancelarla, por pérdida de tiempo para los integrantes y la posibilidad de que uno de los integrantes ya no pueda quedarse hasta el final de la misión, abandonando y necesitando reemplazarlo para continuar con lo planeado.

La plataforma permitirá a la gente coordinarse libremente entre ellos de manera colaborativa, para que todos puedan disfrutar del juego dentro de la ventana de tiempo de la que cada uno dispone y sin la consecuencia de no poder disfrutar del contenido de comunidad que este ofrece porque sus amigos o clan están inactivos en ese instante.

En esencia solventaré el principal problema de los juegos MMORPG que es la incompatibilidad de horarios entre la gente que compone un clan o grupo, no es una solución que se pueda implementar a todos los juegos de este estilo, pero la economía del juego premia el trabajo en equipo incluso entre desconocidos, resultando en un ambiente que ampararía bastante el uso de mi sitio web.

## TECNOLOGÍAS

**Front-end** (gestión de eventos): Emplearé Javascript por familiaridad con el lenguaje, ya que es el lenguaje enseñado en el ciclo, y el que he usado en otros proyectos personales, además pretendo aprender a emplearlo en conjunto con Node.js, que ofrece soluciones para la gestión de APIs de manera nativa para Javascript.

**Back-end** : Emplearé Node.js o PHP. Node.js me interesa emplearlo debido a que tiene fáciles implementaciones con Javascript, y en caso de resultar muy complejo el aprendizaje, revertiré a PHP, por haber sido el lenguaje empleado durante el ciclo para el manejo del back-end.

**Base de datos:** MySQLWorkbench fue el entorno que empleé durante el ciclo, y con el que más familiaridad tengo, en aras de la productividad y la posibilidad de identificar errores más fácilmente, implementaré su uso en el proyecto.

**Front-end** (estilos): Emplearé Tailwindcss y Primeflexcss, se trata de dos librerías de componentes CSS que he usado anteriormente en Angular, resultando en quizás la mejor opción para un correcto desarrollo de una interfaz agradable al usuario.

**Desarrollo en React:** Parecer ser el framework más adoptado (ligeramente más que Angular, y más que Vue), empleándolo en el proyecto, pretendo acostumbrarme a su uso de cara al mundo laboral.