

GUILDS OF KAURIA

DEFENSA DEL PROYECTO.

Índice:

1. Título y descripción general del proyecto
 2. Identificación del proyecto: Participantes, ciclo formativo.
 3. Justificación.
 4. Aspectos principales que se pretenden abordar.
 5. Medios y recursos que se utilizarán en el planteamiento de la solución.
 6. Áreas y ámbitos de trabajo a los que afecta la propuesta.
-

1. Título y descripción general del proyecto

Guilds of Karunia es un juego de cartas de fantasía medieval creado por Nexus Area, una tienda de trading de cartas en Sueca. Inspirado en otros juegos populares como Yugioh y Magic, ofrece una experiencia única de estrategia y aventura.

En nuestra página web, los usuarios pueden explorar diversas funciones, actualizaciones de noticias, guías de juego y descripciones detalladas de cada carta.

Aunque el juego aún no ha sido oficialmente lanzado, hemos desarrollado una versión beta de la aplicación con ideas y mejoras futuras.

Para brindar una experiencia temporal a nuestros usuarios, hemos reemplazado las imágenes de las cartas con fotos de gatitos personalizados. ¡Estamos emocionados de compartir este mundo de Guilds of Kauria y esperamos que te unas a nosotros en esta emocionante aventura de cartas y estrategia!



2. Identificación del proyecto: Participantes, ciclo formativo.

El grupo de desarrollo de la aplicación web este compuesto por 5 estudiantes de desarrollo de aplicaciones web.



Enrique Magraner Sánchez



Joan Ruiz Martínez



María Monteagudo Robledillo



Pablo Navarro Urbano



Roberto Martínez Avendaño

3. Justificación

Hemos decidido embarcarnos en este proyecto porque los miembros del equipo están entusiasmados con la idea, especialmente porque la mayoría de nosotros tenemos experiencia previa en el campo que abarca juegos de TCG. Esto nos da confianza en nuestra capacidad para desarrollar la aplicación de manera eficiente y efectiva.

Una de las razones clave para seguir adelante con Guilds of Karunia es la creciente popularidad del trading de cartas y los juegos de estilo medieval en los últimos años. Digitalizar este proyecto, especialmente siendo una pequeña empresa, representa un desafío. Queremos hacer que este juego esté disponible para todos, con solo una búsqueda en internet.

Sin embargo, hemos enfrentado algunos obstáculos en el camino. Los problemas de derechos de autor nos obligaron a reemplazar las cartas con imágenes personalizadas de gatos. Aunque no era nuestra primera opción, creemos que esta solución temporal aún brinda una experiencia de la beta de la aplicación más divertida a los usuarios.

Dada la limitación de tiempo con la que contábamos, hicimos todo lo posible para abordar una amplia gama de ideas y propuestas de diseño y funcionalidad para futuras mejoras. Por ejemplo, hemos diseñado un sistema de multifiltrado de cartas, aunque solo como una idea que podría implementarse en el futuro cuando tengamos más tiempo y recursos disponibles.

ASESINA

START
初

★★★★★



[CRIATURA]

HABILIDAD DE RECURSO: Envenenar i.

HABILIDAD DE BATALLA: Sigilo: Selecciona i criatura del oponente. Mientras "Asesina" este en Sigilo la criatura selecciona no puede atacar

ATK/ 2 DEF/ 1

15

Kat-uria

© 2024 Mery

This fan card was created at cardmaker.net

MERCADER

DARK
闇

★★★★★



[CRIATURA]

HABILIDAD DE RECURSO: Añade i "Arma" del cementerio a tu mano.

HABILIDAD DE BATALLA: Añade i "Mercado negro" del mazo a la mano.

ATK/ 1 DEF/ 1

17

Kat-uria

© 2024 Mery

This fan card was created at cardmaker.net

SECUESTRAADOR

LAUGH
笑

★★★★★



[CRIATURA]

HABILIDAD DE RECURSO: nada

HABILIDAD DE BATALLA: Secuestra i criatura del oponente.

ATK/ 2 DEF/ 2

19

Kat-uria

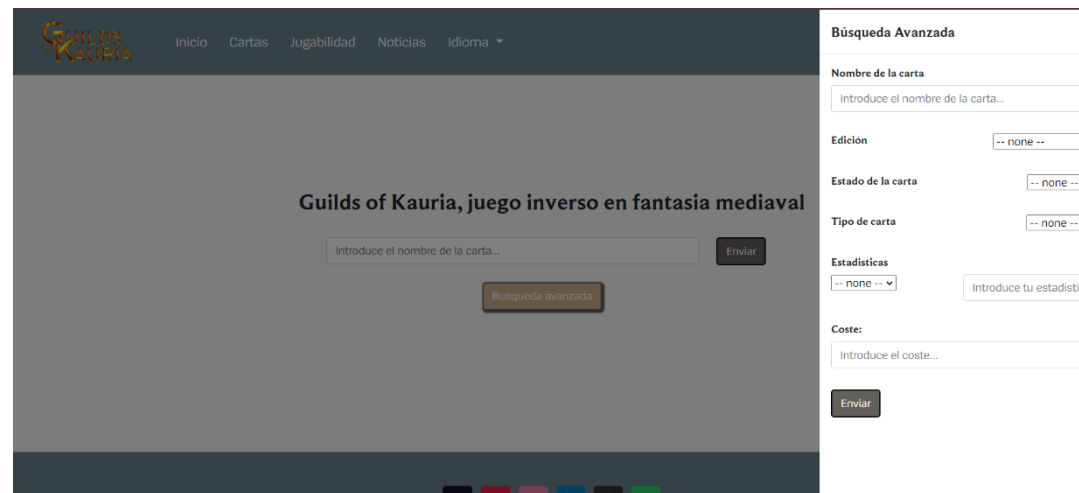
© 2024 Mery

This fan card was created at cardmaker.net

4. Aspectos principales que se pretende abordar

La función de búsqueda de cartas, junto con los filtros laterales, está diseñada para proporcionar a los usuarios una manera fácil y eficiente de encontrar las cartas que están buscando. El buscador en el centro de la pantalla permite a los usuarios ingresar términos específicos para encontrar cartas por nombre, tipo o características clave. Los filtros laterales permiten refinar aún más los resultados según criterios específicos, como el tipo de carta, el costo de juego, el poder o cualquier otra característica relevante del juego.

Respecto a la captación de jugadores, la página web tiene el objetivo de atraer a nuevos jugadores al juego y de retener a los existentes. Esto se logra proporcionando información detallada sobre el juego, incluyendo tutoriales, noticias y actualizaciones, así como una amplia base de datos de cartas para explorar. Además, la experiencia de usuario amigable y la facilidad de acceso a través de internet hacen que el juego sea más accesible para una audiencia más amplia.



5. Medios y recursos que se utilizarán en el planteamiento de la solución

El planteamiento de la solución para la página web de Guilds of Karunia hemos involucrado el uso de varios recursos y tecnologías. En cuanto a los frameworks, se han utilizado Symfony y Angular para desarrollar tanto la funcionalidad como el diseño del sitio web. Symfony ha sido empleado para el backend, mientras que Angular ha sido utilizado para el frontend, lo que permite una separación clara de responsabilidades y una arquitectura escalable.

Para la configuración de la base de datos, se ha optado por MariaDB, aprovechando su compatibilidad con MySQL y su excelente rendimiento y escalabilidad. Se ha utilizado tecnología ORM para gestionar las consultas a la base de datos de manera eficiente y simplificar la manipulación de los datos en el código.

En cuanto a los lenguajes de programación, el backend ha sido desarrollado en PHP con Symfony, mientras que el frontend ha sido implementado utilizando HTML, CSS, JavaScript y TypeScript, permitiendo la creación de una interfaz de usuario interactiva y atractiva.

Para el diseño y prototipado, se ha utilizado la aplicación online MockFlow, que ofrece la capacidad de crear maquetas de forma rápida y sencilla, permitiendo una visualización clara de la estructura y disposición de los elementos de la interfaz de usuario antes de iniciar el desarrollo.

Finalmente, para la gestión de versiones del proyecto, hemos utilizado GitHub, creando distintas ramas de desarrollo para trabajar de manera ordenada y colaborativa. Esto facilita el seguimiento de los cambios realizados en el código y garantiza que todos los miembros del equipo tengan acceso a la versión más actualizada del proyecto desde cualquier ordenador.

6.Áreas y ámbitos de trabajo a los que afecta la propuesta.

La propuesta de la página web de Guilds of Karunia aborda una serie de áreas cruciales para su desarrollo exitoso. Esto incluye el diseño y desarrollo de software para crear la plataforma técnica del juego, así como la implementación de una interfaz de usuario atractiva y funcional.

Sin embargo, uno de los mayores desafíos que enfrenta la propuesta es el hecho de que el juego aún no ha sido lanzado, lo que significa que no se pueden utilizar imágenes reales de las cartas en la página web. Esto requiere encontrar soluciones creativas, como la sustitución temporal de las imágenes por otras imágenes o ilustraciones personalizadas, para proporcionar a los usuarios una experiencia visual atractiva mientras se espera el lanzamiento oficial del juego.

Por último, el ámbito de trabajo que más afecta a la propuesta ha sido la falta de tiempo al intentar hacer un multifiltrado funcional con el tiempo tan limitado.
