

STATS TRACKER

Baruj Vladimir Ramirez Escalante

Camilo Andres Fierro Fierro

Fabian Andres Roza Rodriguez

Equipo 4



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA
SEDE BOGOTÁ



Problema que se está resolviendo

- Crear un software que permita a los jugadores, sean casuales o competitivos, seguir sus estadísticas y ver su mejoría a través del tiempo



- Dar una opción a las personas que deseen mejorar en un juego, pero actualmente no cuentan con una herramienta para esto



Requerimientos funcionales

- Crear e iniciar sesión en cuentas para tener las estadísticas guardadas y poder consultarlas cuando desee y en el dispositivo que desee.
- Obtención de datos de los juegos, ya sea mediante el usuario, o que automáticamente los obtenga la aplicación.
- Mostrar el cambio de las estadísticas del usuario a lo largo del tiempo.



Implementación de nuevas estructuras de datos en la solución del problema planteado

- Para esta entrega se utilizarán listas enlazadas para mostrar las partidas de League Of Legends (Por el momento sin uso, pero no descartadas)



- Se utilizarán árboles AVL para organizar la información sobre los juegos que soporta la aplicación.

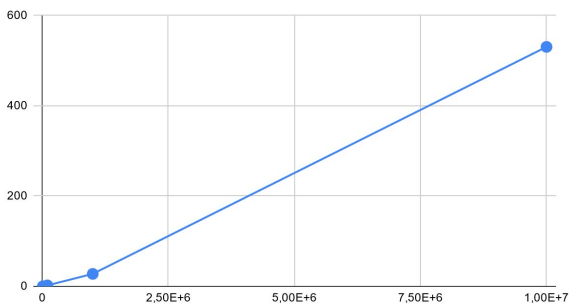
- Se utilizará el hashing para encriptar la id de los usuarios,



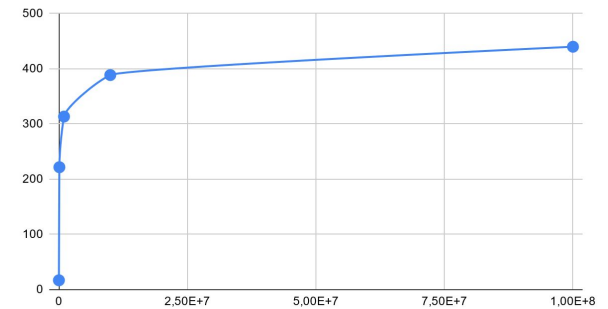


Pruebas y análisis comparativo del uso de las nuevas estructuras de datos implementadas

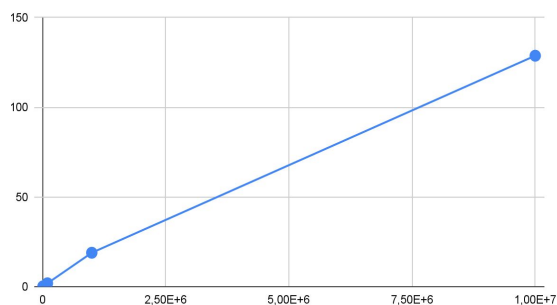
Dictionary to AVL



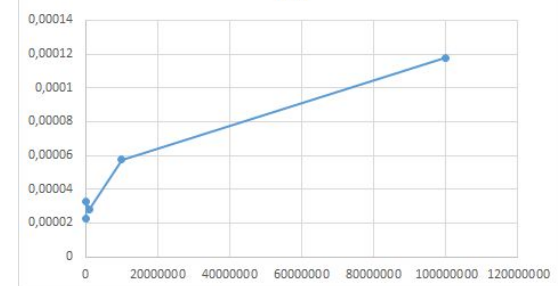
insert()



AVL to Dictionary



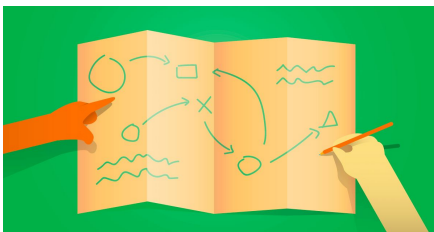
Find





Dificultades y lecciones aprendidas

Algunas cosas no funcionan como se desea durante el desarrollo de una aplicación que, por ser una idea que se va construyendo a lo largo del desarrollo, constantemente va en evolución y esto trae consigo mismo nuevos retos técnicos y teóricos



A pesar de que las ideas inicialmente fueron planteadas de manera concreta, durante el desarrollo se nos ocurren mejores ideas o implementaciones y mucho tiempo es gastado de manera “inútil” pues se rehace mucho del trabajo debido a que no se está conforme con el resultado final y constantemente se está cambiando, lo que genera más errores y fallos en el proyecto general.