

# Propuesta **FV GAMES**

**Proyecto cliente servidor**

**Materia**

Cliente servidor concorrente

**Presentado por:**

Brandon Vargas

# AGENDA

- |           |                               |           |                                   |
|-----------|-------------------------------|-----------|-----------------------------------|
| <b>01</b> | Sobre el proyecto             | <b>05</b> | Ejecucion de<br>diagramas         |
| <b>02</b> | Desiciones primarias          | <b>06</b> | Desarrollo del<br>codigo          |
| <b>03</b> | Desiciones tras analisis      | <b>07</b> | integracion cliente<br>& servidor |
| <b>04</b> | Planteamiento del<br>proyecto | <b>08</b> | Debuguear el<br>programa          |



## Sobre el proyecto

**Este proyecto se basa en las necesidades de la empresa FVGames, la cual necesita un sistema para la gestión de un inventario y de los clientes.**



&gt;&gt;&gt;

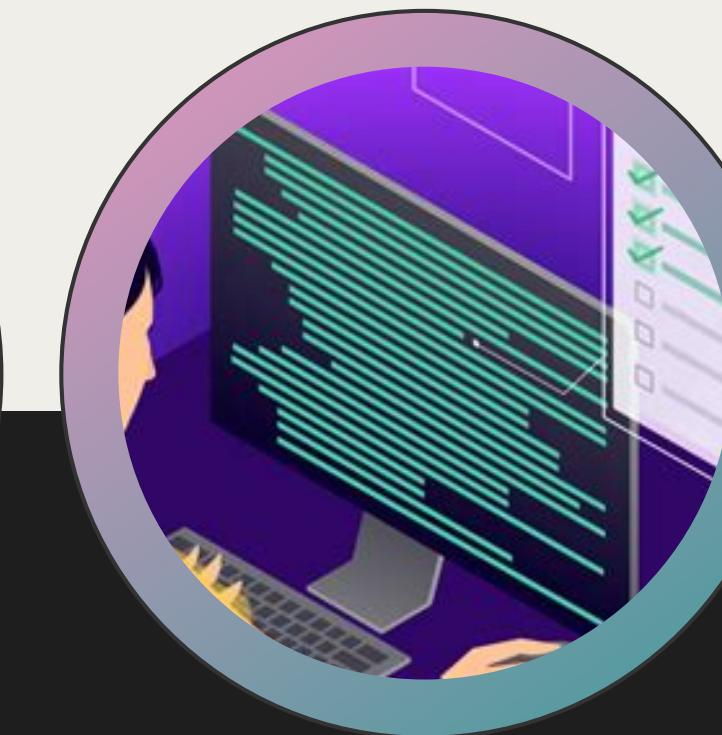
# Division del poryecto



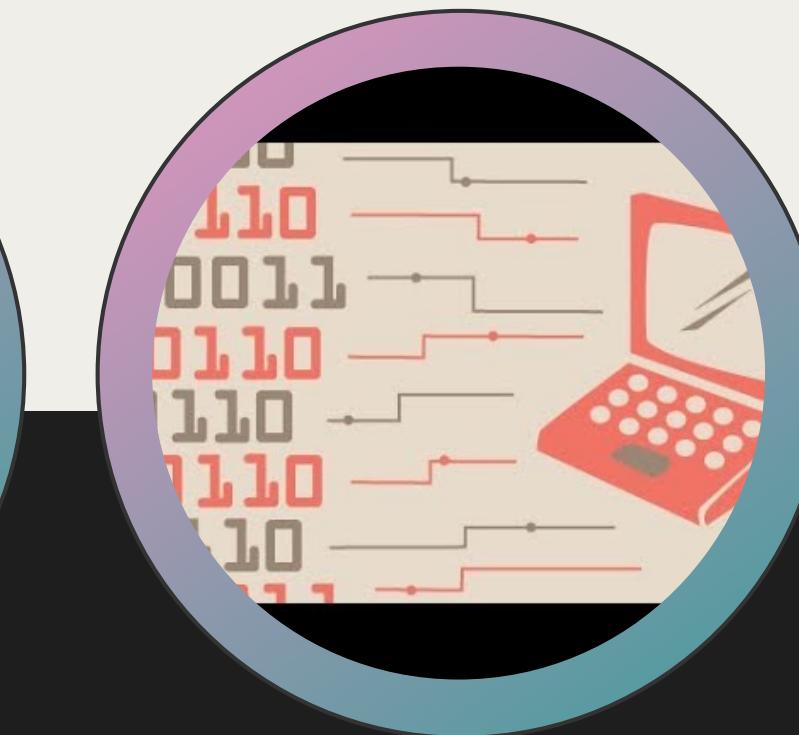
Planificacion



Creacion de  
diagramas



<tirar codigo>



Francisco Mercado  
JEFE DE  
MARKETING



# Puntos claves

**01**

## REGISTRO DE OBJETOS

El registro de los objetos es esencial para poder tener manejo de los mismo, tanto en la base de datos como a la hora de mostrarlos en el cliente

**02**

## BASE DE DATOS

La implementacion de una base de datos para el manejo y resguardo de la informacion es una parte esencial de este proyecto

**03**

## CONEXION CLIENTE/SERVIDOR

La conexion de un cliente con un servidor es esencial para la interaccion remota de los clientes con el servidor/base de datos

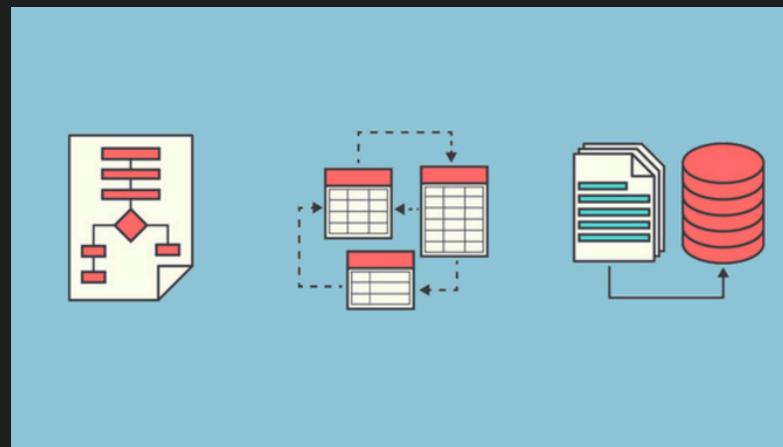
**04**

## MVC

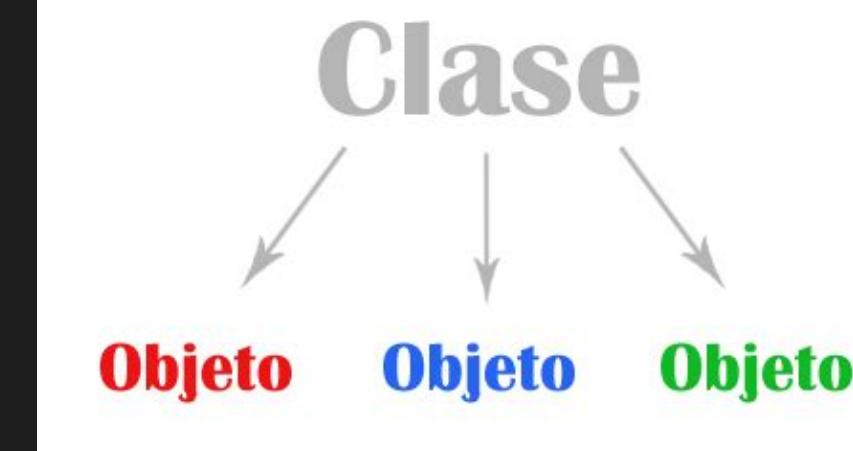
El diseño MVC ha sido una gran ayuda al poder dividir las tareas de las clases y de esta manera tener una imagen mas clara de la estructura del codigo.

# Solucion planteada

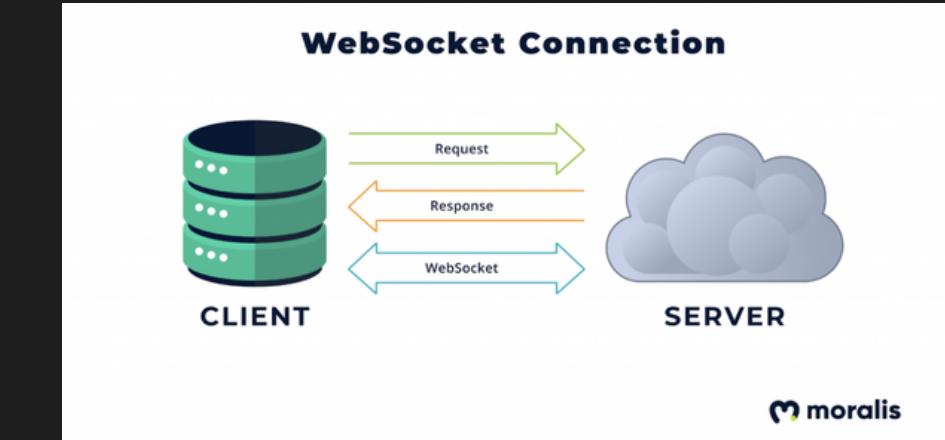
## ESTRUCTURA



## LLAMADOS

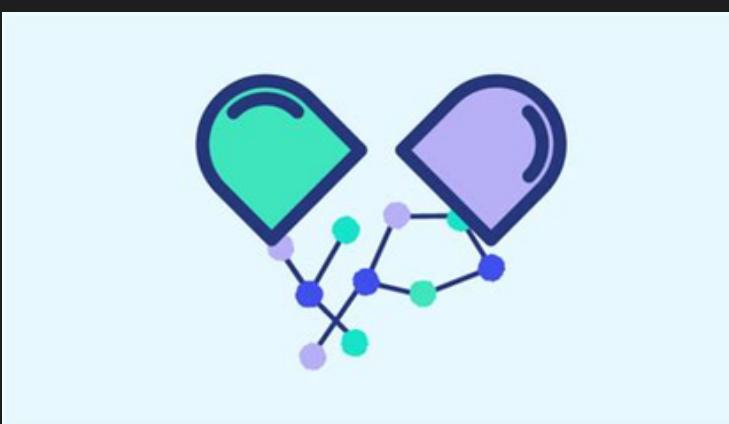


## SOCKET

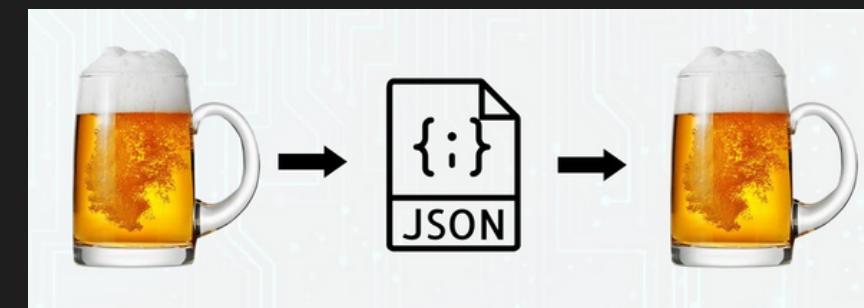


# Solucion planteada

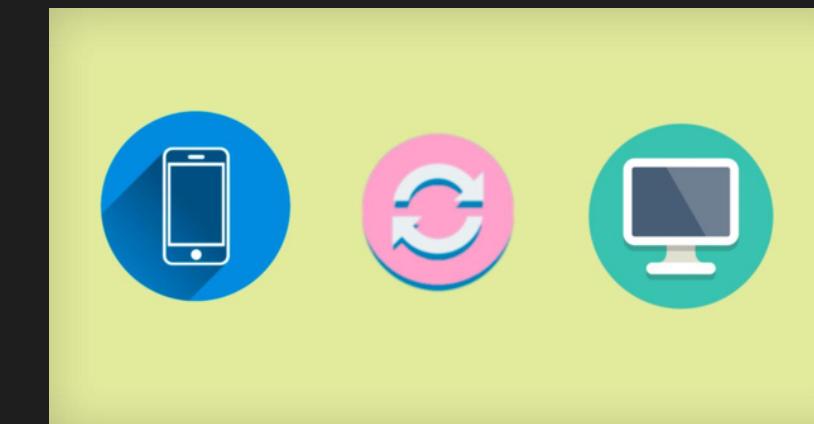
**ENCAPSULAR**



**SERIALIZAR**

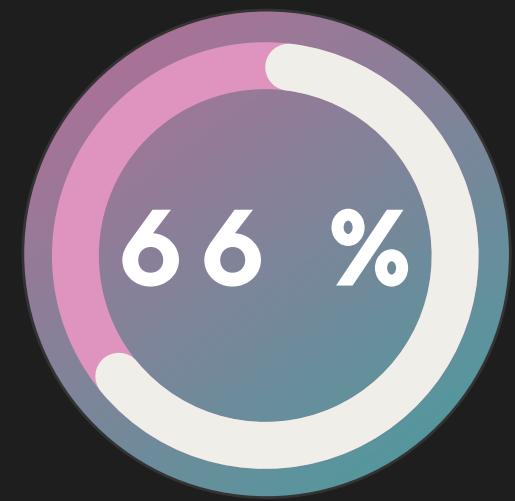


**SINCRONIZAR**

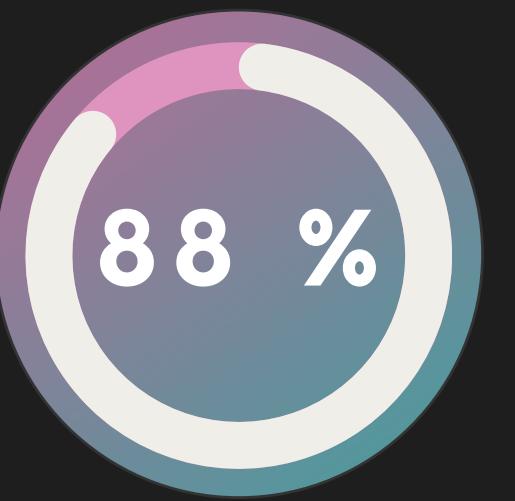




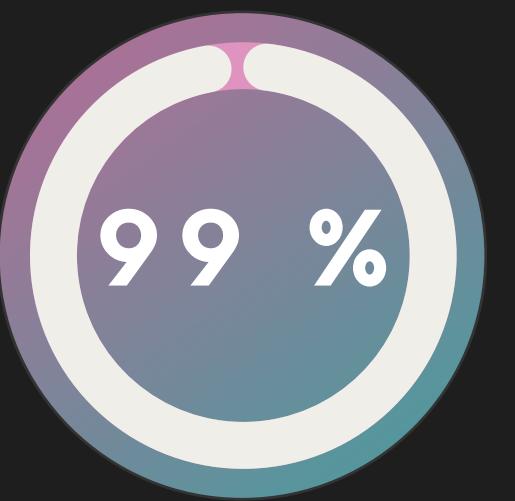
# Avance



interfaz grafica



<Codigo>



Base de Datos





# Servicios en tu dispositivo

**Lo**rem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.





# Aprendizajes & recomendaciones

## MANEJO DEL TIEMPO

**El timepo es crucial, mas cuando se trabaja con una fecha de entrega, aprendi la importancia de tener una buena planificacion para poder llevar un buen orden de las cosas.**

## SABER DESERTAR

**En el saber desertar me refiero a que hy que saber cuando saltar una parte del proyecto. Aprendi que cuando un porblema nos lleva una cantidad importante de timepo es mejor pausarla y avanzar a la siguiente, y luego con mas calma volver a la misma.**

## COMUNICACION

**La comunicacion en un grupo es lo mas esencial en lo que a la estructura del poryecto se trata, ya que es mediante la cual se comunican porblemas o consultas.**



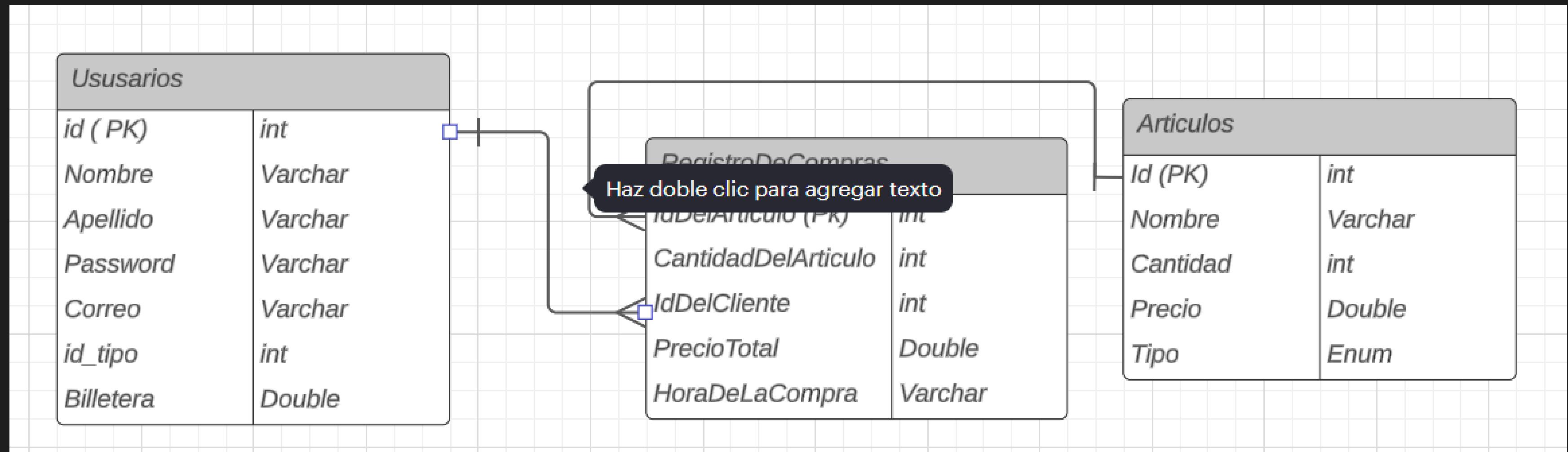
**Al realizar el proyecto prendi otras formas de ver POO, tales como la serializacion, Abstracción, Encapsulación, Herencia y Polimorfismo. Tales terminos me ayudaron a comprender mejor el como realizar el proyecto de acorde al enunciado**

## Concluciones

>>>

# Diagrams

# Base de datos



**MUCHAS  
GRACIAS**

**[www.unsitiogenial.es](http://www.unsitiogenial.es)**

# Recursos Página

Utiliza estos recursos de diseño  
en tu presentación. ¡Feliz diseño!

Borre u oculte esta página antes  
de presentarla.



# Página de recursos

**Encuentra la magia y la diversión en las presentaciones con Presentaciones. Pulsa las siguientes teclas mientras estás en el modo Presentar**

**Borra u oculta esta página antes de presentar.**

**B para desenfoque**

**D para redoble de tambores**

**O para burbujas**

**U para desvelar**

**C para confeti**

**M para micro**

**Q para silencio**

**Cualquier número del 0 al 9 para un temporizador**

# Página de recursos

**¿Presentar en directo no es lo tuyo? No te preocupes. Graba tu presentación y tu público podrá verla a su ritmo.**

**No olvides borrar u ocultar esta página antes de la presentación.**

**Haga clic en el botón 'Compartir' de la parte superior de tu pantalla y selecciona 'Presentar y grabar'.**

**Haz clic en 'Ir al estudio de grabación', donde podrás elegir el vídeo y la fuente de audio para tu presentación de vídeo.**

**Puedes elegir la opción 'Sin cámara' y grabar sólo tu voz.**

**Empieza a grabar, y pulsa pausa entre tomas si es necesario.**

**Cuando hayas terminado, descarga tu presentación en MP4 u obtén un enlace a tu Presentación grabada y compártela con los demás.**

**También puedes grabar un vídeo dentro del editor. Ve a "Subidas" y haz clic en "Grábate".**