

Fantasy of Legend

Descripción: Aplicación web enfocada a los e-sports del videojuego League of Legends en el que cada usuario tiene que seleccionar cinco jugadores profesionales de una misma liga para formar un equipo.

Después de cada jornada real se le asigna x puntos a cada jugador dependiendo del rendimiento/impacto que haya tenido en la partida. La suma de los puntos que hayan obtenido los jugadores elegidos por ese usuario será la puntuación final.

	TOP	JUNGLE	MID	ADC	SUPPORT	ENTRENADOR
ASESINATO	2	2	2	2	1,5	
MUERTE	-1	-1	-1	-1	-1	
ASISTENCIA	1	1	1	1	1,5	
MINIONS	0.01	0.015	0.01	0.01	0.02	
TRIPLE	2	2	2	2	2	
CUADRA	5	5	5	5	5	
PENTA	10	10	10	10	10	
10 ASIST / CADA 5	2 / 1	2 / 1	2 / 1	2 / 1	2 / 1	
CADA 5 MUERTES	-2	-2	-2	-2	-2	
0 MUERTES	2	2	2	2	2	
MAS PUNTOS DE VISION	1	1	1	1	1	
GANA EQUIPO						5
PIERDE EQUIPO						-2
CADA DRAGON / ALMA						2 / 1
DRAGON ANCIANO / REPETIR						3 / 2
HERALDO						2
BARON						4
PRIMERA SANGRE						2
TORRE						1
GANAR < 30 MIN						3
GANAR < 20 MIN						7
ACE						3

La columna de la izquierda son los objetivos del juego, por los que tienen que pelear ambos equipos. En función de si se hacen con estos objetivos consiguen los puntos estimados dependiendo de la posición de cada jugador/entrenador.

En la liga hay un total de 18 jornadas, cada jornada tiene 5 partidos, de liga regular y 8 partidos de playoff incluyendo la final.

Los usuarios tendrán la oportunidad de crear una liga con hasta 5 amigos para ser un total de 6 usuarios por liga. Cada usuario solo puede pertenecer a una liga.

Los usuarios dispondrán de una cantidad de 30 Millones de *moneda* para formar su alineación (cantidad estimada, puede cambiar a lo largo del desarrollo de la aplicación). A cada jugador se le asignaran aleatoriamente 5 jugadores y un entrenador, los cuales podrá alinear o vender según le convenga al usuario.

Cada liga dispondrá de un apartado de mercado de jugadores, donde los usuarios podrán realizar pujas por los jugadores que quieran comprar, teniendo estos un precio mayor o menor según su rendimiento cada jornada. EL usuario con la puja de mayor cuantía al final del día se hará con los servicios de dicho jugador, restando el dinero ofrecido del saldo total del usuario.

En el mercado salen 5 jugadores aleatorios cada día.

Los usuarios podrán cambiar la alineación titular todas las veces que quieran antes de que empiece la jornada (viernes 18:00). A esa hora se guardará la alineación que este seleccionada en ese momento y serán esos los jugadores que puntúen en esa jornada.

Los usuarios no podrán tener un saldo negativo, ni dejar una posición sin alinear. Si una de estas 2 situaciones ocurre, el usuario en cuestión no puntuará esa jornada.

Esta idea se basa en la liga Fantasy Marca/Comunio de las ligas de futbol.

Tecnologías: Api riot developer, java, maven, angular, spring, hibernate, GitHub

Integrantes del equipo: Alberto Esteban, Alejandro Martínez, Óscar Ledesma.

Tutor/a del trabajo: Davinia de la Rosa.