

# **TourneyPlayPal**

## **Análise**

**XIAN MACEIRA BARCA**

**Sumario**

1. Introducción.....3

2. Explicación do proxecto.....3

## 1. Introducción

TourneyPlayPal é unha aplicación móbil deseñada para facilitar a organización e xestión de torneos de videoxogos. Co recente interese nos esports, existe unha necesidade cada vez maior de ferramentas que simplifiquen o proceso de organización de torneos, tanto para os organizadores como para os participantes, xa sexa a nivel competitivo como a nivel amateur/casual.

Esta aplicación ofrece unha solución integral para a xestión de torneos, proporcionando aos organizadores as ferramentas necesarias para crear e xestionar torneos de maneira eficiente. Ademais, os participantes poden utilizar a aplicación para rexistrarse en torneos, seguir o seu progreso e manterse informados sobre próximos eventos.

## 2. Explicación do proxecto

### 2.a. Características Específicas Requeridas

Para satisfacer as necesidades dos organizadores e participantes de torneos de videoxogos, TourneyPlayPal conta coas seguintes características específicas:

#### **Rexistro de Torneos:**

Os organizadores poden crear e xestionar torneos de diferentes videoxogos.

#### **Xestión de Participantes:**

Os participantes poden rexistrarse nos torneos a través da aplicación.

### 2.b. Guión de traballo para a elaboración do proxecto

Ao plantexar a programación do proxecto, seguirase a seguinte orde:

#### **Planificación Inicial do proxecto:**

Primeiro debemos planificar todo o proxecto sen tocar o código. É importante ter claro as pantallas e as funcións básicas para realizar os mínimos cambios posibles dentro da aplicación final.

#### **Creación do proxecto:**

Despois crearemos o proxecto base no noso IDE (Android Studio).

**Creación do proxecto en Firebase:**

A continuación, o ideal é crear o proxecto en Firebase e engadir os arquivos necesarios para conectar ambos. Tamén crearemos a Realtime Database para evitar futuros problemas.

**Creación da Interfaz:**

Deseño completo da interfaz da aplicación. É importante ter a aplicación deseñada antes de comezar coa lóxica da nosa app.

**Desenvolvemento da Lóxica básica da aplicación:**

Completar as funcións básicas que temos pensadas previamente para a nosa app, incluíndo o relacionado coa base de datos e outros códigos.

**Desenvolvemento de outras funcións secundarias:**

Unha vez que as funcións básicas están rematadas, o seguinte obxectivo é engadir algunhas funcións secundarias útiles.

**Probas e Depuración:**

Realización de probas para garantir o correcto funcionamento da aplicación e depuración de erros.