*Gión de la presentación - documentación - presentación:*

Hacer una Introducción

1. ¿Que es Snake&buy? (vender el producto alex)
   1. Aspecto comerciales
      1. objetivo del producto
      2. de que trata
      3. Ingresos
   2. Aspecto jugables
      1. cómo empezar
      2. reglas del juego
      3. puntuación y vidas
   3. Apuestas y modos
      1. individual
      2. multijugador y apuestas
2. Análisis de la web (explicar la aplicación hecha pero con fotos de la web editada)
   1. Página principal
   2. Categorías
   3. Juego
   4. Registro / Usuario

*PARTE DE ALEX PARA LA PRESENTACIÓN*

*1. QUE ES SNAKE&BUY*

*A. VENDER EL PRODUCTO*

*I. objetivo del producto*

*Nuestro producto tiene como objetivo principal obtener ingresos, esto se realiza mediante un jueho , tan solo usando un navegador, ya que se trata desde una página web.*

*II. DE QUE TRATA*

*Como hemos dicho trata de un juego, el clasico Snake que todos conocemos, en el que como característica fundamental consigues puntos que luego podrás canjear por merchandising, vidas, habilidades y un amplio etc, en el que además, puedes apostar en los distintos enfrentamientos multijugador.*

*III. COMO OBTIENE INGRESOS*

*Esto se hace de varias formas:*

*- Con anuncios situados en la página web, así cuanto más tiempo jueguen mas tiempo van a estar activos los anuncions*

*- Con el dinero de las transacciones, ya que el juego está dota de un sistema de vidas, las cuales necesitas para poder jugar que por tanto podrás comprar en caso de no conseguirlas jugando.*

*- Además por una gran variedad de merchandaising que vendemos relacionado con el juego y aspectos adicionales que cambian el aspecto del juego entre ellos skins para la serptiente.*

*- Además de las vidas con los puntos que podrán ser cangeados estos te permitirán entrar en los torneos, los cuales además puedes apostar (como ya se explicará). Por tanto cuando el usuario pierda los puntos y los necesite para torneos tendrá que comprarlos por transcacciones.*

*B. ASPECTO JUGABLES*

*I. COMO EMPEZAR*

*Puedes llegar a jugar de forma totalmente gratuita, para empezar a jugar tan solo tienes que crear una cuenta, y seleccionar el modo de juego los cuales explicaremos en breve.*

*II. REGLAS DEL JUEGO*

*Las reglas son básicas, vas a tener una zona limitada, perderás en el momento que muera la serpiente chocándose contra si misma o contra el limite del mapa. En el mapa aparecerá comida, la cual hará más grande la serpiente teniendo menos espacio para moverte pero obtendrás puntos.*

*III. PUNTUACIÓN Y VIDAS*

*Con la puntuación obtenida se podrá comprar merchandising, claves para steam, sillas gaming para largas horas jugando a la serpiente..., todo lo que se te ocurra para un gamer, tanto en el juego, como accesorios físicos.*

*C. APUESTAS Y MODOS DE JUEGO*

*Como ya he dicho antes para jugar solo trendras que registrarte creándose un usuario en nuestra web o mediante facebook o una cuenta de google.*

*Una vez dentro encontrarás 2 categorías, multijugador o individual: tú decides. En las dos categorías tendrás 3 vidas gratuitas, y a partir de aquí, comienza el juego.*

*I. INDIVIDUAL*

*A la hora de jugar en la categoría individual, el juego consiste en el clásico juego de la serpiente, van a aparecer manzanas en el mapa y tendrás que comertelas para aumentar el tamaño de tu serpiente… estarás tu solito, animate.*

*En este modo solo podrás jugar tres veces al día, ya que sino acumularías muchos puntos. Así que tendrás que darlo todo en ellas.*

*Las puntuaciones se van acumulando y con ellas podrás comprar además de apostar.*

*II. MULTIJUGADOR Y APUESTAS*

*En el podrás desafiar a otros jugadores online, ganará el último en morir; todos sabemos como pierdes en el juego del Snake: serás tan grande que no puedes moverte? o tendrás un lapsus de coordinación? todo dependerá de tu habilidad de comer y moverte por el mapa.*

*Cada usuario tendrá una posición en el ranking, este será calculado en función de los puntos obtenidos a base de partidas.*

*Los mejores jugadores de cada mes obtendrán premios y logros.*

*Como aliciente, además, cada 6 meses haremos un torneo entre todos los usuarios, estos serán retransmitidos en directo (youtube, twitch, diversas plataformas streaming...). En los eventos multijugador se podrá apostar con los puntos que dispones, haz del juego un riesgo extra.*

*HECHO POR ALFONSO y PUCHE (Hay que terminarlo)*

----vs, c# y asp.net-----

Hemos utilizado para la realización de nuestro proyecto la herramienta de Visual Studio en el entorno .NET, con el lenguaje de programación C#, en la aplicación con el interfaz de usuario Web Forms. Esto no has permitido hacer, probar y conectar con la web nuestra base de datos, sin necesidad de programas adicionales.

C# es un lenguaje con varias fortalezas. Primero, está mantenido por Microsoft, esto de por sí es garantía de fiabilidad y seguridad. Es un lenguaje puramente orientado a objetos, en contraposición a otros como C/C++ que son, como mínimo, mixtos. Esto permite una gran reducción de líneas de código por el paradigma utilizado, y una mayor eficiencia respecto a un lenguaje mixto debido a la mayor optimización. Además, los problemas de memoria son escasos en este lenguaje (menos errores de ejecución). Por último, es un lenguaje con soporte en múltiples plataformas (DRÁSTICA reducción del tiempo de desarrollo).

-----otras herramientas -git- ---------

También hemos usado como herramienta CASE el git, y como repositorio remoto GitHub, que gracias a la universidad nos facilita un repositorio grupal privado. Git es una excelente herramienta de control de código fuente que permite una fuerte y fluida colaboración entre miembros de un equipo, facilitando la coordinación de esfuerzos. Existe desde hace más de 10 años, fue creado por uno de los más grandes de la informática (Linus Torvald, creador del kernel de Linux) y miles de personas han trabajado en él. Como resultado, git es una herramienta muy eficaz y de gran fiabilidad.

--- hablando de la base de datos ------

Hemos decidido diseñar juntos la base de datos para tener todos una noción general del funcionamiento de todo el proyecto. Esto facilita el uso de código generado por otro programador y, para favorecer esto todavía más, hemos utilizado el método de desarrollo CRUD. Este método consiste en estandarizar nombres y funcionamiento general de funciones en todas las áreas de la aplicación que interaccionan con la base de datos. De esta manera, conseguimos que un fallo encontrado y resuelto por un componente del grupo no se repita o no suponga un problema las siguientes veces. Además, como todos los accesos a base de datos de la aplicación utilizan rutinas semejantes, el compilador puede optimizar el funcionamiento del programa favoreciendo estos métodos sin complicaciones para nosotros.

Nuestra base de datos, donde guardamos toda la información de nuestra aplicación, tanto datos de usuario, como pueden ser el email o el nombre, como puntuaciones y compras.

------- modelo de capas -------

Aquí no tenemos mucho que explicar, ya que hemos usado el modelo de capas explicado en las clases teóricas, donde separamos el código que representa entidades o otras características de la web, del código que gestiona la base de datos asociada a estas entidades.

------ en resumen ----------

El visual studio junto con las herramientas que proporciona nos ha permitido realizar una página web partiendo de unos conocimientos nulos acerca de desarrollo web.

**PLANNING POR PERSONA (esto no hace falta ponerlo en la presentación o eso creo)**

* **IMAGEN DEL TRABAJO Y HABLAR DE CÓMO HEMOS DISTRIBUIDO EL TRABAJO PARA QUE SEA EFICIENTE.**
* Todos hemos participado en hacer el diagrama de clases
* Alfonso ha hecho el CAD y EN de datos bancarios y de logros y ha participado en la realización de la memoria.
* Laila ha hecho el CAD y EN de puntuación y de ranking y ha participado en la realización de la memoria
* Javier ha hecho el CAD y EN de usuario y linped, interfaz de perfil y registro de usuario y ayudado en la creación de la base de datos.
* Jose Ignacio ha hecho el CAD y EN de producto y pedido, interfaz de producto y home y ayuda en la creación de la base de datos.

**PROBLEMAS ENCONTRADOS**

**Un problema encontrado ha sido la curva de aprendizaje del git, llegamos al puntos de que la solución del visual studio no nos llegase a funcionar.**

**Y otro problema es el que hemos tenido con lo usuarios de un mac, donde la versión del vs funcionaba correctamente a excepción que no han podido ver las tablas de la base de datos, aunque se pueden ver el proyecto que la contiene, esto obviamente influye a la hora de corrigen errores en la base de datos o simplemente para introducir valores, de forma gráfica, con lo que probar los en / cad**

**POSIBLES MEJORAS {BIEN}**

**Con respecto al ranking de jugadores, podríamos hacer el premio más llamativo, haciendo un nivel extra difícil del juego con el objetivo de ganar un premio sorpresa. Como posible mejora la opción de poder ver la aplicación web en otros idiomas. Enlaces a redes sociales.**

**(copiado y pegado del readme.md de nuestro repositorio)**

1. Análisis de la web (explicar la aplicación hecha pero con fotos de la web editada)

Hablaremos de algunas de las funcionalidades de nuestra web

Algo a tener en cuenta que todas las funcionalidades a excepción de la pagina principal no podrán ser visibles hasta loguearse. Por tanto cada vez que intente entrar a un contenido sin loguearse será redirecciona a la página para registrarse

* 1. Página principal

En un primer lugar nos topamos con la principal

Esta es la página principal, tanto para la parte privada como la pública.

En la parte superior tenemos la master, compuesta por el menú y las dos bandas que recubren a esta, siendo el texto de cada una editable para página de contenido.

Mediante el menú superior el usuario podrá navegar por las diversas secciones encontrando en ella la información que quiera.

* 1. Juego

A continuación tenemos el juego dentro de esta sección el usuario tendrá obviamente el juego para obtener los puntos. Cada vez que se termine de jugar se la puntuación se pasará a c# usando javasScrip y se llamará a en correspondiente para actualizar la puntuación acumulada del usuario, además de mostrarlo.

* 1. Productos

En esta sección el usuario podrá comprar los productos en caso de tener sufiecientes puntos acumulados, introducirá en el cuadro de texto el id del producto a comprar el cual se añadirá al carro de la compra para posteriormente mostrar un lista de los productos y posteriormente aceptar la compra

* 1. Registro / Usuario

El **Registro** recopila los datos de las cajas de texto e introduce un nuevo usuario a la base de datos, con todos los campos rellenos. En caso de que alguno de ellos no se rellene se avisará al usuario y no podrá enviar la información.

En la línea reservada para el email, se realiza una comprobación de que no esté vacío, es decir que contenga texto. Si está vacío salta mensaje indicando que tiene que rellenarlo y no deja enviar la sugerencia.

e. login

El botón de inicio de sesión se hace las comprobaciones que nombraremos a continuación, ya que es donde se envía la información al servidor. En caso de que alguno esté vacío no se podrá acceder.

TexBox: Controles de validación, en primer lugar que no sea vacío y que tenga el formato apropiado. En caso de que pase esto aparece un mensaje (MessageBox) que le recuerda al usuario que tiene que rellenar los campos.

Una vez que se ha realizado esa comprobación y es correcta pasamos a comprobar que el usuario y la contraseña introducida las contenga la base de datos. Si coincide y existe se le da acceso, sino no.

IMPORTANTE TEXTO A PONER EN LA IMAGEN DEL HOME:

*Las reglas son básicas, vas a tener una zona limitada, perderás en el momento que muera la serpiente chocándose contra si misma o contra el limite del mapa. En el mapa aparecerá comida, la cual hará más grande la serpiente teniendo menos espacio para moverte pero obtendrás puntos.*

*Recuerda que tienes un máximo de vidas.*

*Mucha suerte ¡*