

Trivial-Games

MANUAL TECNICO



INDICE

1. Introducción

2. Análisis del problema

- a. Problemática**
- b. Clientes potenciales**
- c. Análisis DAFO**
- d. Monetización y beneficio**

3. Diseño de la solución

- a. Tecnologías elegidas**
- b. Arquitectura**
- c. Diagrama de clases**
- d. Diagrama de E/R**

4. Documentación de la solución

5. Enlace de interés

1.INTRODUCCION

“Trivial Games” es una aplicación creada para los usuarios que disfrutan retando a sus mentes con una aplicación divertida y dinámica. Con esta app, buscamos ofrecer una experiencia de juego entretenida, en la que además se pueda aprender.

El objetivo de “Trivial Games” es sencillo: llevar el clásico juego de preguntas y respuestas a tu dispositivo móvil. Ya sea para jugar por pasártelo bien, o para competir con tus compañeros gracias al ranking global de la aplicación. Además, la aplicación posee un diseño amigable y fácil de usar, apto para todo tipo de usuarios.

Lo que hace especial a “Trivial Games” no es que solo te diviertas, sino que también vas aprendiendo. Cada pregunta es una oportunidad de ir ampliando conocimientos y con puntuaciones y logros, siempre habrá algo que te impulsará a jugar.

En resumen, “Trivial Games” no solo es un juego, es una forma entretenida de mantener tu mente activa y de disfrutar de momentos divertidos.

2. Análisis del problema

a. Problemática

Los juegos de preguntas y repuestas tradicionales están limitados en cuanto facilidad de jugar, a demás que las preguntas de los juegos tradicionales no son actualizadas con frecuencia, permitiendo a los usuarios una experiencia renovada en cada partida.

Algunos de los problemas que abordan nuestra aplicación son:

- Falta de variedad y actualización.
- Accesibilidad y disponibilidad.

b. Clientes potenciales

“Trivial Games” esta diseñado para una gran variedad de usuarios:

- Estudiantes.
- Profesores.
- Aficionados a los juegos de trivial.

c. Análisis DAFO



d. Monetización y beneficios

Para garantizar la viabilidad del proyecto, esta pensado en un futuro implementar un modelo de negocio basado en:

- Publicidad intrusiva, que aparecerá después de las 10 preguntas.
- Sistema de suscripción, sin publicidad.

3. Diseño de la solución

a. Tecnologías elegidas

- Flutter para el desarrollo de la aplicación.
- Firebase para el almacenamiento de datos.
- Opentdb para obtener las preguntas de forma gratuita.

b. Arquitectura

En “Trivial-Games” se ha usado el patrón MVVM (Model-View-ViewModel), ya que consideramos unas de las mejores por su capacidad de escalabilidad y la separación de las preocupaciones.

c. Diagrama de clase

Debido de la sencillez de la base de datos, solo tenemos una clase y un model.

Puntuación

Nombre

Dificultad

Puntuación

d. Diagrama de E/R

- Juego: Representa cada sesión de juego, con los atributos como el nombre del jugador, la puntuación y la dificultad.
- Jugador: Representa al jugador, que puede estar asociado a uno o varios juegos.

4. Documentación de la solución

Trivial-Games

5. Enlaces de interes

- [Documentación de Flutter](#)
- [Documentación de Firebase](#)
- [Guía de mejores prácticas en Flutter](#)