Forma

Descripción generada automáticamenteLogotipo

Descripción generada automáticamentePatrón de fondo

Descripción generada automáticamente

SwiftTECH Erronka

Eber Quintana eta Ander Ibañez

**TXOSTENA**

**OROKORRA**

AURKIBIDEA

[DOKUMENTAZIO OROKORRA 3](#_Toc157167467)

[**ENPRESAREN/TALDEA** 3](#_Toc157167468)

[Enpresaren identifikazioa: 3](#_Toc157167469)

[Erronkaren atalak: 3](#_Toc157167470)

[**INTERFAZE GARAPENA** 4](#_Toc157167471)

[Web Orriaren interfazea: 4](#_Toc157167472)

[Ranking datuen kudeaketa: 4](#_Toc157167473)

[**MULTIMEDIA PROGRAMAZIOA ETA GAILU MUGIKORRAK** 6](#_Toc157167474)

[Web Orriaren interfazea: 6](#_Toc157167475)

[Ranking datuen kudeaketa: 6](#_Toc157167476)

# DOKUMENTAZIO OROKORRA

## **ENPRESAREN/TALDEA**

### Enpresaren identifikazioa:

* Enpresaren izena “**SwiftTECH**” da. Izen hau sinplea, originala eta erakargarria da. "Swift" hitzak abiadura eta eraginkortasuna iradokitzen ditu, hori ezin hobea da ordenagailu eta software garatzeko enpresa batentzat. Gainera, "Tech"-ekin konbinatzeak argi adierazten du konpainiaren ikuspegi teknologikoa. Laburbilduz, "SwiftTech"-ek modernoa dirudi eta bizkortasuna islatzen du zerbitzu teknologikoak ematean.
* Eslogana hau da: “Kodea eta soluzioak sortzen, zure mundua berritzen.”
* Kolore printzipalak hauek izango ziren: #**9e0b0f** - #**8d99ae** - #**333333**

 

### Erronkaren atalak:

* Erronkari hasiera emateko taldekideen artean talde kontratua zehaztu eta sinatu dugu.
* Ondoren, zer egin behar dugun irakurri eta gero, parametroak zehaztu ditugu, nondik hasi jakiteko.

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

* Bukatzeko, planifikazio bat eramateko dokumentua prestatu dugu.

Imagen que contiene Gráfico

Descripción generada automáticamente

## **INTERFAZE GARAPENA**

### Web Orriaren interfazea:

* Enpresaren web orriarekin hasteko, lehenengo pausua diseinua pentsatzea izango litzateke. Behin txantiloia edukita, proiektuari hasiera ematea da hurrengo pausua.
* Hauek dira gure web orriak dituen aukerak: Hasiera, Proiektuak, Ranking eta Kontaktua. Bakoitzak bere “Views” fitxategiarekin eta honen kontrola “HomeController”-ek ematen du.

Texto

Descripción generada automáticamente

### Ranking datuen kudeaketa:

* Prestatutako jokoaren datuen ranking-a bistaratzeko orria prestatu dugu, horren barruan APIa erabilita datu base barroko datuak JSON moduan jasotzen ditugu eta gero, taula batean gordetzen ditugu, erabiltzaileei pantailaratzeko.
* Horretarako, gure APIak lehenengo konexioa (web orria izanda, beti edukiko du konexioa irekita badago) eta gero, datu base barruko datuak hutsak ez direla konprobatzen ditu.
* Hau da APIko datuak hartzeko erabiltzen dugun “script”-a:

Texto

Descripción generada automáticamente

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

* Goiko irudian ikusten den moduan, web orriko “ranking” orria kargatzen denean, APIari hots egiten diogu JSON fitxategia lortzeko. Behin hori lortuta, “Jokalariak” objektuak sortzen ditugu eta orriaren taulako errenkadetan sartzen ditugu.
* Hau izango zen “Jokalariak” objektuak sortzeko klasea:

Texto

Descripción generada automáticamente con confianza baja

* Ranking orriaren adibide bat:

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

* Ranking-ak ondo egiteko, azkenean probak egiten joan gara, guk nahi dugun moduan azaltzea lortu arte. APItik datuak ondo etortzen direla ikusteko, JSON gorde dugu gure ekipoan, nola etortzen den bistaratzeko, gero “GET” komando konprobatzeko “POSTMAN” eta bukatzeko, edge barruko “INSPECCIONAR ELEMENTO”-rekin datuak jasotzen zituela konprobatu dugu.

## **MULTIMEDIA PROGRAMAZIOA ETA GAILU MUGIKORRAK**

### Jokoaren interfazea:

* Jokoko interfazearekin hasteko, gure aplikazioa nolako izango den aukeratu beharko dugu. Hiru mota ditugu, baina gure kasuan Android Studio Java erabiliko dugu Android mugikorrentzat eta Apple aldetik XCode.

ANDROID STUDIO Pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

XCODE SWIFTUICaptura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

* Azalpenak Android aplikazioarekin egin dira, baina bi aplikazioak prozesu berdina eman dute.
* Jokoak hainbat leiho ditu, lehenengo leihoa izena ematea edo sesioa hasteko aukera ematen duena, horrekin datu base barruan datuak gordetzerakoan, erregistroak izango ditugu. Noski, ez baduzu nahi izenik eman, beti jolastu dezakezu “OffLine” moduan, ezer sartu gabe.

Pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

* Gero, behin hortik pasata, menu txiki bat edukiko dugu, horren barruan jolasteko, ranking taula ikusteko eta sesioa ixteko aukerak izango ditugu. Beraien izenak esaten duten moduan, “Jolastu” aukerak jokoari hasiera emateko botoia da, “Ranking” botoiak online ibili diren jokalarien datuak ikusteko aukera ematen du eta bukatzeko, “sesioa itxi”k jokalariaren sesioa itxi eta hasiera leihora bueltatuko da.

Pantalla de juego de computadora

Descripción generada automáticamente con confianza media

* Oraingoz, “ranking” taulako datuak ikusteko edo zure partidako datuak gordetzeko, Izarraitz LHII ikastetxeko sare barruan egon beharko zara, APIra ez delako iristen sare kanpotik. Hori bai, datuak lokalki gordetzen dira, nahiz eta ranking taula ez pasa.

### Datuen kudeaketa:

* Lehen aipatu dugun moduan, gure jokoak bi modu ditu datuak gordetzeko, bat da Izarraitzeko sarearen barrutik gure APIari dei bat bota eta datu baseko ranking taulan gordetzea datuak eta bestea, lokalki.
* Datuak JSON moduan bidaltzen dira APIra.

Texto

Descripción generada automáticamente

* Lokalki, datuak SQLite barruan gordetzen dira. SQLite barruan hainbat taula ditugu, erabiltzaileen datuak, txapelketa datuak eta galdetegiaren galdera eta erantzunak gordetzeko taulak.
* Hau da gure “datuBaseHelper”, honen barruan SQLite datu baseko taulak etb… Sortzen ditugu:

Texto

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Word

Descripción generada automáticamenteInterfaz de usuario gráfica, Aplicación, Word

Descripción generada automáticamenteTabla

Descripción generada automáticamente con confianza media

* Ranking taula erakustea ez badu lortzen (sare barruan ez egoteagatik), “catch” bati esker mezu bat irakutsiko dugu, zergatia azaltzen.

### Jokoa:

* Honen aukera egiteko, hainbat pauso eman ditugu, lehenengoa zer motatako puntuaketa edo jokoa egin nahi dugun aukeratu behar genuen. Hori kontutan izanda, bi joko genituen pentsatuta, euskarazko galdetegia edo Flappy Bird antza duena. Azkenean “Euskarazko Galdetegia” pentsatu genuen. Enpresa barruko langileentzat eta puntuazioa emateko errazago izango zelako galdetegi bat egitea.
* Gainera, Flappy Bird egoki bat egiteko denbora gehiago beharko genuen benetan ondo egiteko, horregatik galdetegia. Hobeto da joko bat ondo eta “perfekto” egitea, beste bat errore asko edo bukatu gabekoa egitea baino.
* aw