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**

### 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.