TÍTULO DEL PROYECTO

## Propuesta de Proyecto DAM

DESARROLLO DE UN VIDEOJUEGO

## 

## Autor

DNI

## Desarrollo de aplicaciones Multiplataforma

Curso académico 2018-20

## Tutor de Proyecto

David Orera Hernández

Contenido

[Propuesta de Proyecto DAM 1](#_heading=h.gjdgxs)

[Autor 1](#_heading=h.1fob9te)

[Desarrollo de aplicaciones Multiplataforma 1](#_heading=h.3znysh7)

[Tutor de Proyecto 1](#_heading=h.2et92p0)

[1. Justificación del proyecto 4](#_heading=h.3dy6vkm)

[1.1.- Descripción del proyecto 4](#_heading=h.1t3h5sf)

[1.2.- Justificación de la tecnología utilizada 4](#_heading=h.4d34og8)

[2. Planificación del proyecto 5](#_heading=h.2s8eyo1)

[2.1.- Metodología escogida 5](#_heading=h.17dp8vu)

[2.2.- Organización de las diferentes fases (sprint) 5](#_heading=h.3rdcrjn)

[3. Estudio del sector productivo 6](#_heading=h.26in1rg)

[3.1.- Oportunidades de negocio y necesidades demandadas 6](#_heading=h.lnxbz9)

[3.2.- Relación de productos o servicios a prestar 6](#_heading=h.35nkun2)

[3.3.- Constitución de la empresa 6](#_heading=h.1ksv4uv)

[3.4.- Recursos 6](#_heading=h.44sinio)

[4. Análisis de los requisitos de la aplicación 7](#_heading=h.2jxsxqh)

[4.1.- Análisis previo 7](#_heading=h.z337ya)

[4.2.- Herramientas escogidas para realizar el análisis del proyecto 7](#_heading=h.3j2qqm3)

[4.3.- Análisis de requisitos 7](#_heading=h.1y810tw)

[4.4.- Diagrama de casos de uso 7](#_heading=h.4i7ojhp)

[5. Diseño de la aplicación 8](#_heading=h.2xcytpi)

[5.1.- Análisis previo 8](#_heading=h.1ci93xb)

[5.2.- Herramientas escogidas para realizar el diseño del proyecto 8](#_heading=h.3whwml4)

[5.3.- Diagrama de clases 8](#_heading=h.2bn6wsx)

[5.4.- Persistencia de datos 8](#_heading=h.qsh70q)

[6. Desarrollo de la aplicación 9](#_heading=h.3as4poj)

[6.1.- Objetivo del juego, estética y mecánicas. 9](#_heading=h.1pxezwc)

[6.2.- Elementos 9](#_heading=h.49x2ik5)

[6.3.- Estructura de pantallas 9](#_heading=h.2p2csry)

[6.4.- Muestra de la estructura final del juego 9](#_heading=h.147n2zr)

[7. Pruebas de la aplicación 10](#_heading=h.3o7alnk)

[7.1.- Estrategia de pruebas 10](#_heading=h.23ckvvd)

[7.2.- Pruebas realizadas 10](#_heading=h.ihv636)

[8. Implantación 11](#_heading=h.32hioqz)

[8.1.- Exportación y distribución de la aplicación 11](#_heading=h.1hmsyys)

[9.- Documentación de la aplicación 12](#_heading=h.41mghml)

[9.1.- Manual de instalación 12](#_heading=h.2grqrue)

[9.2.- Manual de usuario 12](#_heading=h.vx1227)

[9.3.- Repositorio de la aplicación 12](#_heading=h.3fwokq0)

[9.4.- JavaDoc 12](#_heading=h.1v1yuxt)

[10.- Bibliografía 13](#_heading=h.4f1mdlm)

[11.- Anexos 14](#_heading=h.2u6wntf)

[11.1.- Código de la aplicación 14](#_heading=h.19c6y18)

[11.2.- Presentación PowerPoint de la aplicación 14](#_heading=h.3tbugp1)

# 1. Justificación del proyecto

### 1.1.- Descripción del proyecto

Texto

### 1.2.- Justificación de la tecnología utilizada

Texto

# 2. Planificación del proyecto

### 2.1.- Metodología escogida

Texto

### 2.2.- Organización de las diferentes fases (sprint)

Texto

# 3. Estudio del sector productivo

### 3.1.- Oportunidades de negocio y necesidades demandadas

Texto

### 3.2.- Relación de productos o servicios a prestar

Texto

### 3.3.- Constitución de la empresa

Texto

### 3.4.- Recursos

Texto

# 4. Análisis de los requisitos de la aplicación

### 4.1.- Análisis previo

Texto

### 4.2.- Herramientas escogidas para realizar el análisis del proyecto

Texto

### 4.3.- Análisis de requisitos

Texto

### 4.4.- Diagrama de casos de uso

Texto

# 5. Diseño de la aplicación

### 5.1.- Análisis previo

Texto

### 5.2.- Herramientas escogidas para realizar el diseño del proyecto

Texto

### 5.3.- Diagrama de clases

Texto

### 5.4.- Persistencia de datos

Texto

# 6. Desarrollo de la aplicación

### 6.1.- Objetivo del juego, estética y mecánicas.

Texto

### 6.2.- Elementos

Texto

##### 6.2.1- El personaje principal

Texto

##### 6.2.2- Personajes no jugables

Texto

##### 6.2.3- Escenarios

Texto

##### 6.2.4- Otros elementos

Texto

### 6.3.- Estructura de pantallas

Texto

### 6.4.- Muestra de la estructura final del juego

Texto

# 7. Pruebas de la aplicación

### 7.1.- Estrategia de pruebas

Texto

### 7.2.- Pruebas realizadas

Texto

# 8. Implantación

### 8.1.- Exportación y distribución de la aplicación

Texto

# 9.- Documentación de la aplicación

### 9.1.- Manual de instalación

Texto

### 9.2.- Manual de usuario

Texto

### 9.3.- Repositorio de la aplicación

Texto

### 9.4.- JavaDoc

Texto

# 10.- Bibliografía

Texto

# 11.- Anexos

### 11.1.- Código de la aplicación

Texto

### 11.2.- Presentación PowerPoint de la aplicación

Texto