



facultade de
informática
da coruña



UNIVERSIDADE DA CORUÑA

**PROXECTO FIN DE CARREIRA
PROPOSTO POLO ESTUDANTE**

TITULACIÓN: ETIX

ALUMNO/A: Alejandro Mosquera Basoa

NIF: 53163282R

DOMICILIO: Ronda Outeiro, 106, 5e

LOCALIDADE: A Coruña

C. POSTAL: 15007

TELÉFONO: 625851586

EMAIL: axisbas@gmail.com

TITOR: García-Tizón Iglesias, José María

DEPARTAMENTO: Computación

TÍTULO DO PROXECTO:

Desarrollo de aplicación que permita jugar por internet en tiempo real al Blackjack

Asinado:

Vº Bº, o Titor/a do proxecto

O Director/a do proxecto

O Alumno/a

SR./SRA. DECANO DA FACULTADE DE INFORMÁTICA

OBJETIVOS CONCRETOS:

Entender los problemas propuestos.

Descomponer el problema en subproblemas que se repartirán a los alumnos que escojan el proyecto.

Desarrollar siguiendo alguna metodología O.O.

MATERIAL E MEDIOS NECESARIOS:

Se pretende seguir el camino de aplicaciones existentes que facilitan el juego interactivo en internet.

Se utiliza un subsistema de alta de usuarios.

Un control de las partidas en curso.

Una Base de Datos de Partidas.

Se facilita una aplicación para que los usuarios puedan jugar desde su terminal

BREVE DESCRIPCIÓN:

Herramienta para facilitar el desarrollo O.O y multiplataforma.

Herramienta para modelar en UML 2.

MÉTODO DE TRABAJO:

Comprensión de los diferentes problemas propuestos.

Conocer los aspectos básicos del Blackjack.

Análisis de los requerimientos.

Diseño.

Implementación.

Prueba.

Las cuatro últimas fases se realizarán de modo iterativo e incremental