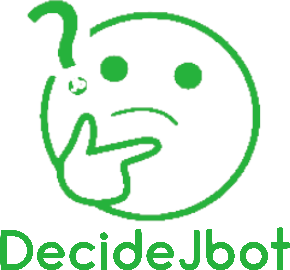


PROYECTO FIN DE CICLO



Autor

Julián Bienzobas Arnas

Tutor

Michel Cuartero Cimorra

DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIPLATAFORMA

2021/2022

**Resumen**

Este TFG (Trabajo de Fin de Grado) ha sido realizado por Julián Bienzobas Arnas, estudiante del Grado Superior de Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma en el IES Tubalcain de Tarazona en el curso 2021/2022.

El proyecto titulado “DecideJbot” consta de dos aplicaciones, una aplicación móvil para Android y una aplicación Web desarrollada con el Framework Angular.

El proyecto se basa en funciones enfocadadas al azar, siendo las aplicaciones un instrumento que toma “decisiones” aleatoriamente por el usuario.

Las aplicaciones realizan funciones aleatorias como pueden ser la realización de un sorteo, el lanzamiento de un dado o una moneda, la rotación de una flecha o la generación de números aleatorios.

**Palabras clave**

Decisión, Sorteo, Participantes, Lista, Ruleta, Premios, Ganador, Actividad, Android, HTML, Javascript, Persistencia, Base de datos, Aleatorio, Historial, Resultados, Java, Azar, Rifa, Angular, Lotería, Moneda, Cara o Cruz, Dado, Flecha, Ganador, Premio, Elección, CSS, Android Studio, Visual Studio Code.

**Abstract**

This End of Degree Project has been carried out by Julián Bienzobas Arnas, student of the Higher Degree in Multiplatform Application Development at the IES Tubalcain of Tarazona in the 2021/2022 academic year.

The project entitled "DecideJbot" consists of two applications, a mobile application for Android and a Web application developed with the Angular Framework.

The project is based on randomly focused functions, with applications being an instrument that makes "decisions" randomly for the user.

Applications perform random functions such as drawing a lottery, rolling a die or coin, rotating an arrow, or generating random numbers.

**Keywords**

Decision, Draw, Participants, List, Roulette, Prizes, Winner, Activity, Android, HTML, Javascript, Persistence, Database, Random, History, Results, Java, Chance, Raffle, Angular, Lottery, Coin, Heads or Tails, Dice, Arrow, Winner, Prize, Choice , CSS, Android Studio, Visual Studio Code.

**TABLA DE CONTENIDOS**

1. **Descripción del proyecto**
   1. **Contexto del proyecto**

La idea de DecideJbot surge a raíz de la indecisión y como un reto personal.

Debido a ciertas indecisiones, allá por el año 2019 pasó por mi cabeza la idea de tomar algunas decisiones con ayuda de “la suerte” o el azar, además, con la llegada a la informática y la programación a mi vida, con mis gustos e inquietudes, surgió la idea y el reto personal de crear mi propia aplicación que tomase decisiones por mí. Así fue como nació “DecideJbot”

* 1. **Ámbito y entorno**

Si con entorno nos referimos a los dispositivos, este proyecto está enfocado para cualquier tipo de entorno digital ya sean dispositivos móviles con sistema operativo Android, o cualquier dispositivo que disponga de un navegador web.

Por otra parte, el proyecto y la aplicación pueden utilizarse en cualquier ámbito y entorno.

La aplicación y el proyecto “DecideJbot” surgió enfocado para ámbito personal, ya que era un proyecto y reto que quería realizar y utilizar personalmente.

Otro ámbito y entorno al que se puede dirigir y utilizar la aplicación y proyecto es el ámbito y entorno familiar, ya que por ejemplo, se podría utilizar para decidir sobre las tareas del hogar.

Otros entornos, podrían ser entornos empresariales, y escolares, ya que la aplicación podría utilizarse, por ejemplo, para que una empresa lance y realice un sorteo para sus clientes, o, en el caso de las escuelas, tomar decisiones para formar grupos, decidir un delegado…

Por último, el proyecto tiene un enfoque relacionado con el ocio, ya que la aplicación dispone de secciones que se pueden utilizar en grupos de amigos, fiestas, juegos… Como puede ser la función de girar una ruleta o lanzar un dado.