**Idea principal:**

El proyecto está basado en el famoso juego de plataforma móvil llamado “Clash Royale”, la idea surge de muchas horas dedicadas a este juego y a grandes ratos entre amigos y/o desconocidos.

Tras grandes victorias y dolorosas derrotas decidimos crear un programa en el cual pudiésemos crear una carta invencible, la carta que más nos gustase y por supuesto, dotarla de todas las características que quisiésemos.

Dicho programa consta de 7 Frames, una clase Principal donde arranca el programa y una clase añadida que es la encargada de la parte musical del proyecto.

En la parte del código, consta de acceso a Base de datos SQL, imágenes importadas directamente al programa desde una carpeta incluida en el mismo, y por supuesto el sonido de fondo, el cual aporta una sensación de estar dentro del propio juego, eso sí, si tienes algo de idea del mismo.

En la parte de la Base de datos, creamos un script con 4 tablas y un trigger que se encarga de encriptar las contraseñas de los usuarios.

**Curiosidades:**

En la pantalla principal, cuando arranca el programa, tiene 3 iconos, en la parte inferior, los cuales pinchando en ellos te llevan a cada una de nuestras cuentas principales en las redes sociales y uno de ellos a la página oficial del juego.

Cuando nos referimos a la música de la aplicación, nos referimos a la propia del juego debido a que esta sacada del mismo, la cual hemos querido incorporar para hacer más ameno al usuario la creación de su baraja y/o modificación de la misma.

**Obstáculos:**

Como se suele decir, lo más difícil es empezar y es la verdad, arrancar un programa o aplicación desde cero tiene su dificultad.

Decidimos empezar con la creación de los usuarios, nos dio un poco de guerra pero supimos arreglarlo enseguida.

Una vez creados los usuarios, debes tener algo donde logearte y nos pusimos a ello.

Después de poder ingresar en el programa con el mismo usuario el cual habías creado anteriormente, teníamos que pensar que opciones le dábamos al usuarios y decidimos darle 2, de momento, la primera opción era la de “crear su propia carta” y la segunda, poder “verla creada”.

A la hora de “crear la carta” nos quedamos más trabados, debido a todos los campos que teníamos y a su posterior inserción en la base de datos, varios datos no se recogían en los insert que conectaban a la base de datos, luego nos salían errores varios, pero, conseguimos después de mucho trabajo, completar esta costosa parte del programa. Posteriormente decidimos también dar la posibilidad al usuario de poder inserta una foto, la que el eligiese.

Después de crearla, viene la opción 2, que era poder ver la carta. Aquí teníamos varias ideas, poder verla pinchando en la imagen que él había ingresado, lo cual era más complicado o la idea final que fue poder dar a elegir al usuario su carta desde un jComboBox en el cual saliese el nombre de la carta creada.

El siguiente paso era poder ver las características de la carta creada, el cual nos costó bastante, debido a que teníamos que consultar la base de datos, dando a conocer el nombre de la carta, su id y el usuario el cual se había logeado. Consultas a la base de datos no muy complicadas pero que a su vez se en revesaban debido a la comunicación entre los diferentes Frames del programa ya que de uno de ellos debías llamar al nombre de la carta, en otro de ellos llamabas al id del usuario y de otro sacabas el id de la carta misma.

Una vez ya creada la carta y pudiéndola visualizar con todos sus campos correctamente señalizados, no nos quedamos ahí, decidimos poder dar al usuario 2 opciones más,” Borrar la carta” y “Modificar la carta”.

El “Borrar la carta” no resulto complicado comparado con el “Modificar la carta” ya que este nos dio quebraderos de cabeza. Tras mucho esfuerzo y dedicación se consiguió escribir el código adecuado para que se pudiese modificar la carta sin ningún problema.

**Conclusión:**

Muy buen trabajo en equipo, con varias ideas de futuro para la aplicación. Muchas horas dedicadas y con una recompensa final más que satisfactoria.