

DOCUMENTACIÓN

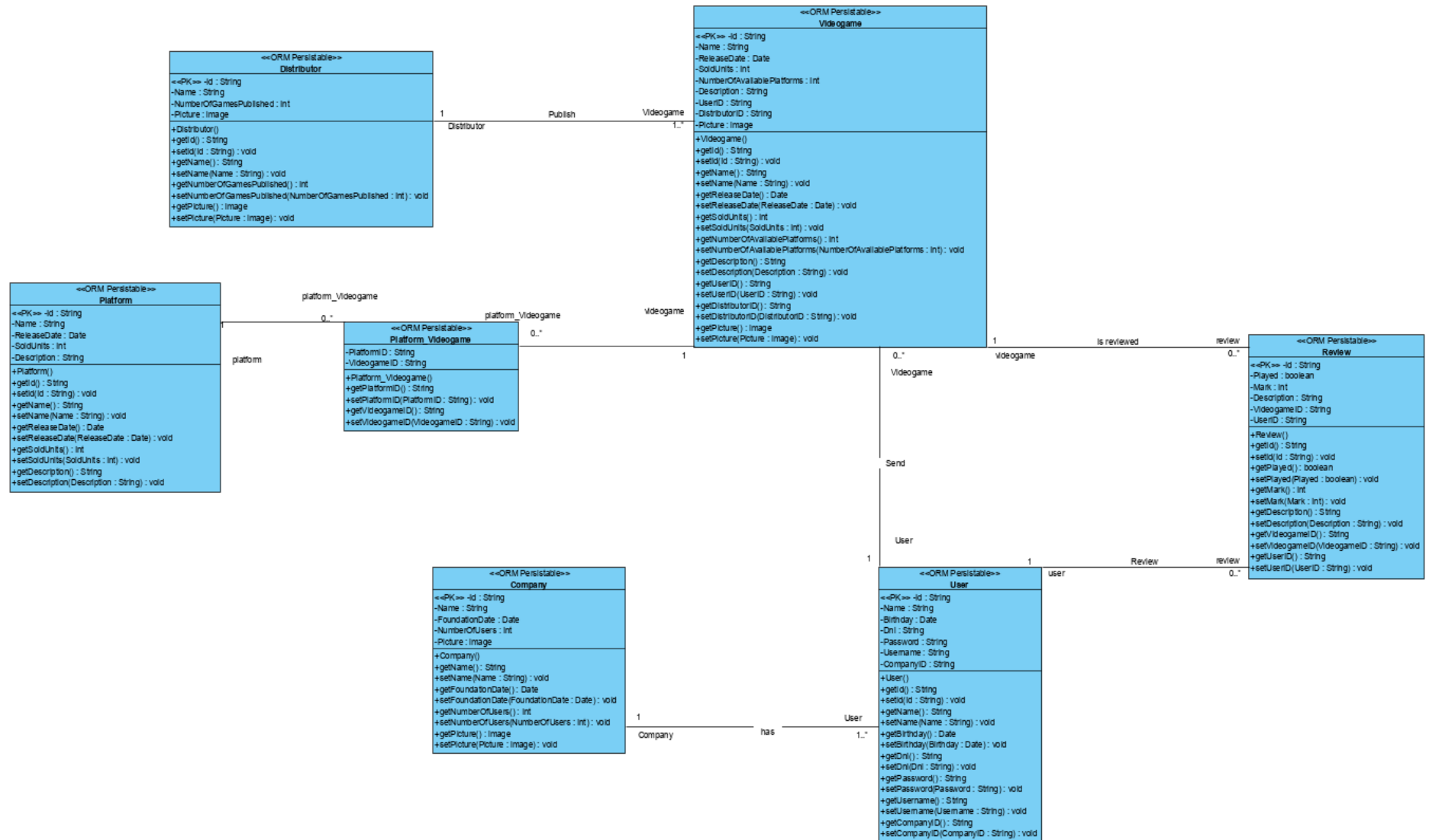
Contiene toda la información relacionada con la aplicación, servidor y base de datos.

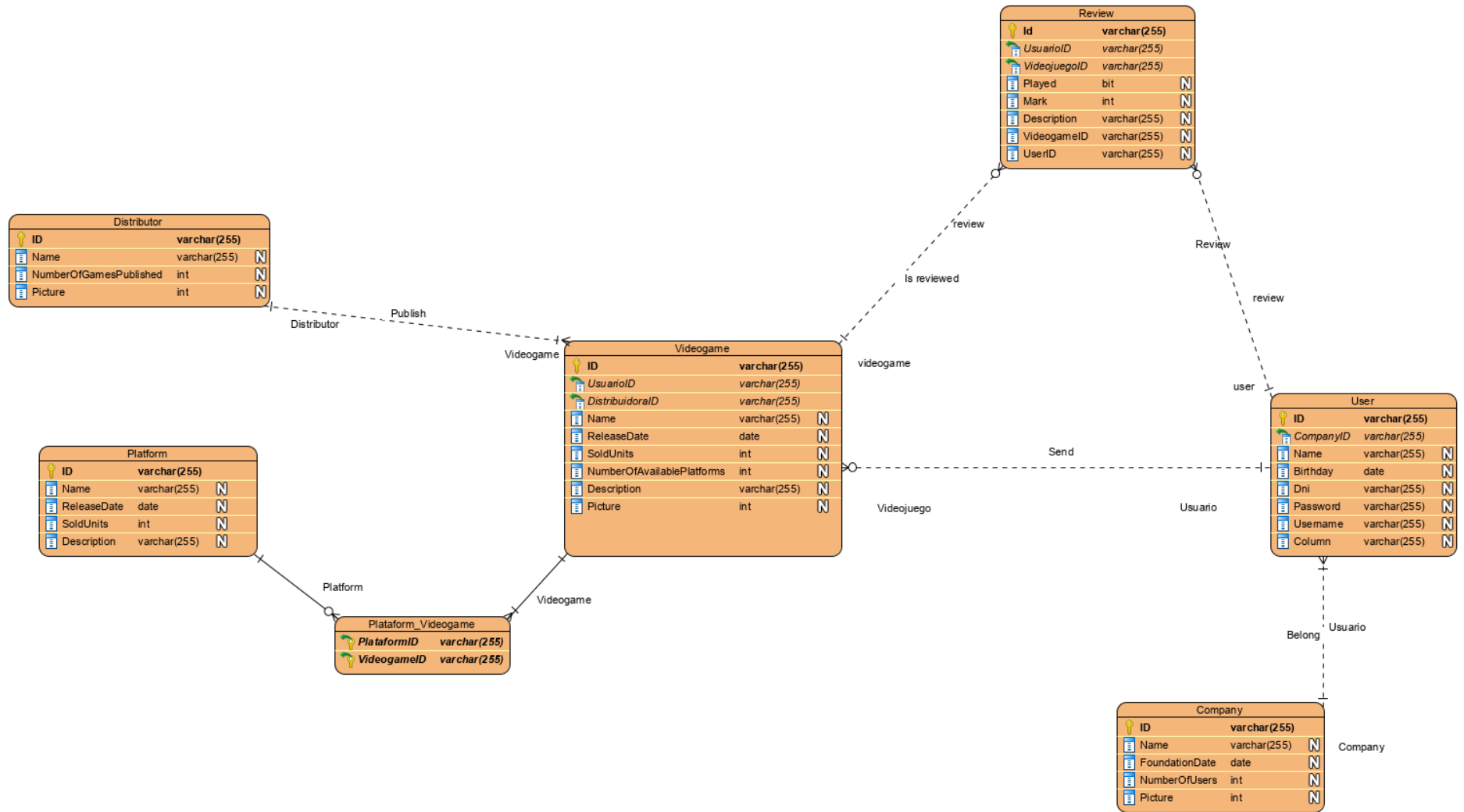
David Miguel Orive Ramírez
2ºDAM

Índice

UML.....	2
Descripción	4
DIAGRAMA ENTIDAD-RELACIÓN	5
DIAGRAMA RELACIONAL.....	6
Mockups	7
Descripción de la aplicación.....	12
Pila tecnológica para usar	12
Historia de usuario	13
Diagrama de casos de uso.....	13
Explicación de la aplicación.....	14
CRUD de Plataformas.....	14
CRUD de Videojuegos	14
Pantalla de título	14
CRUD de Análisis.....	15
CRUD de Distribuidoras.....	15
CRUD de Compañías	15
Opciones	16
CRUD de Usuarios.....	16
Comparar tecnologías.....	17
Nativa.....	17
Web	17
Híbrida	18
Progressive Web App.....	19

UML





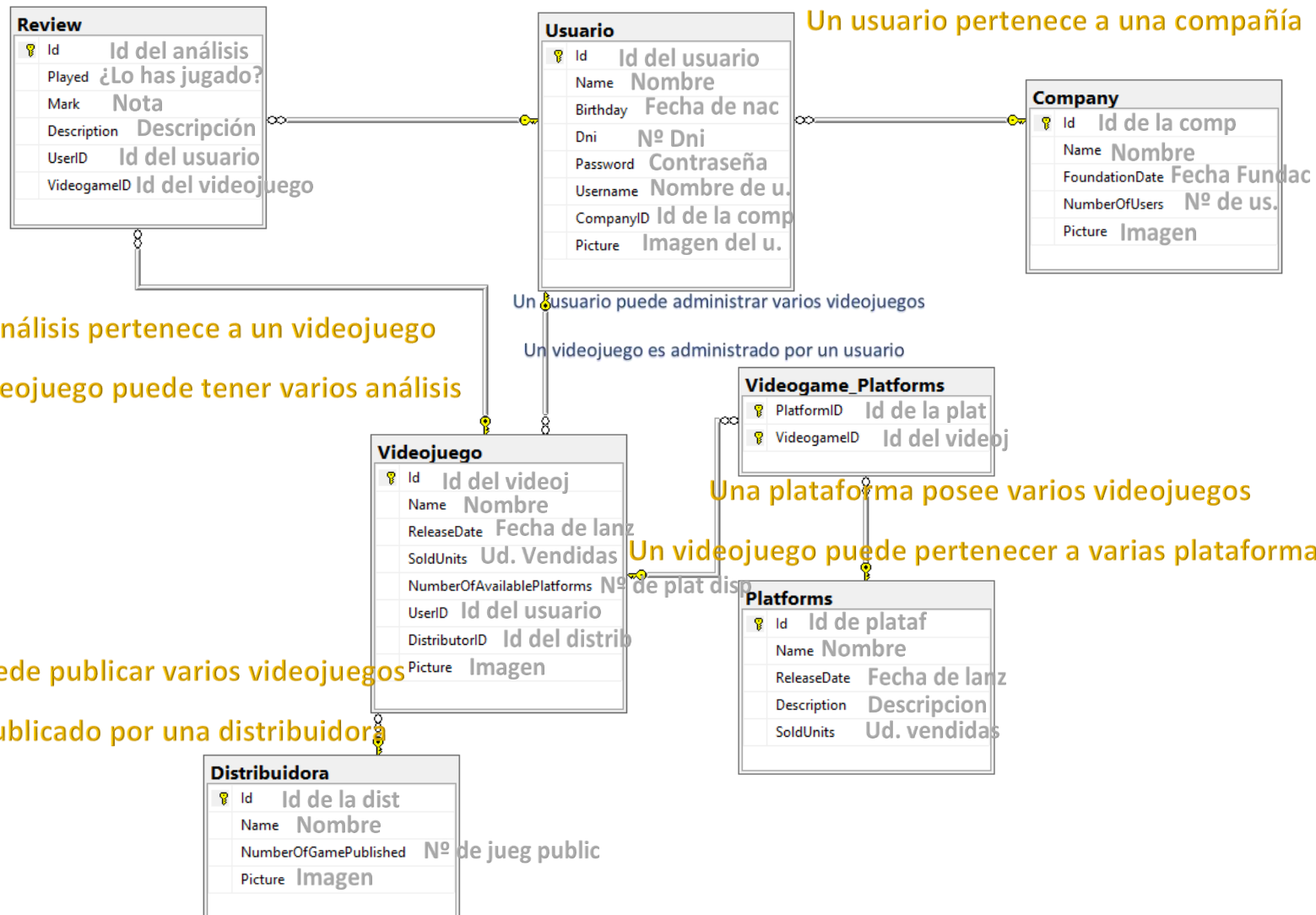
Descripción

Un análisis es publicado por un usuario

Un usuario puede publicar varios análisis

Una compañía contiene varios usuarios

Un usuario pertenece a una compañía



Un análisis pertenece a un videojuego

Un videojuego puede tener varios análisis

Un usuario puede administrar varios videojuegos

Un videojuego es administrado por un usuario

Una plataforma posee varios videojuegos

Un videojuego puede pertenecer a varias plataformas

Una distribuidora puede publicar varios videojuegos

Un videojuego es publicado por una distribuidora

DIAGRAMA ENTIDAD-RELACIÓN

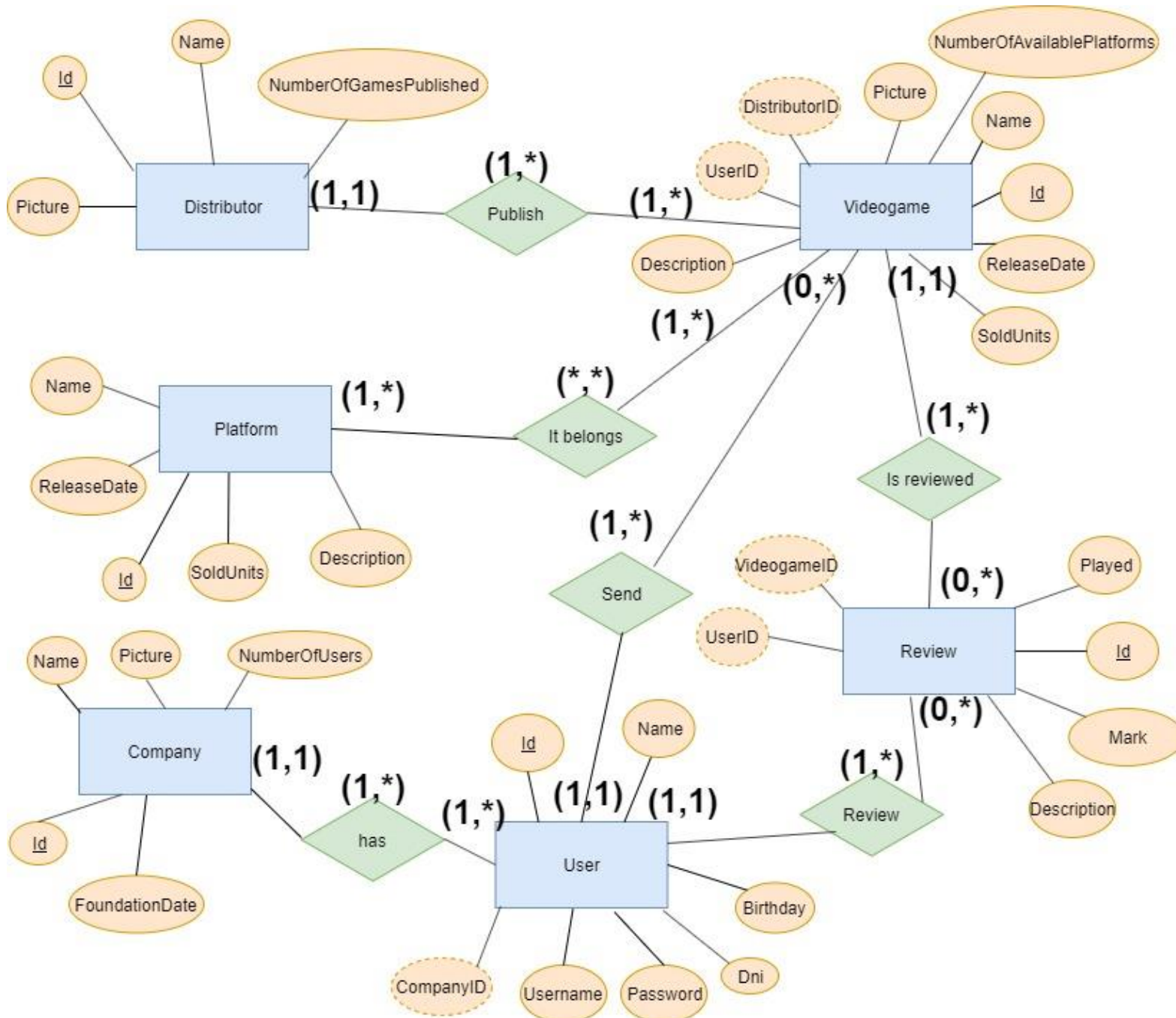


DIAGRAMA RELACIONAL

Distributor(Id,Name,Picture,NumberOfGamesPublished)

Videogame(Id,Name,ReleaseDate,SoldUnits,NumberOfAvailablePlatforms,Picture,Description,UserID*,DistributorID*)

Belongs(VideogameID*,PlatformID*)

Platform(Id,Name,ReleaseDate,SoldUnits,Description)

Review(Id,Description,Played,Mark,VideogameID*,UserID*)

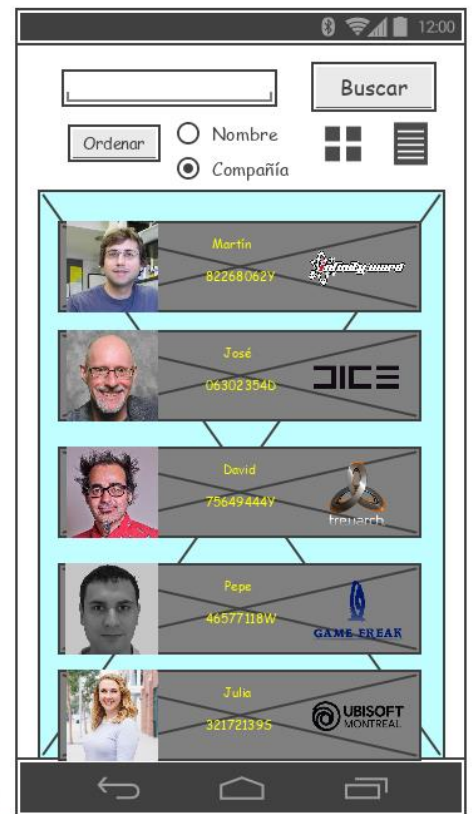
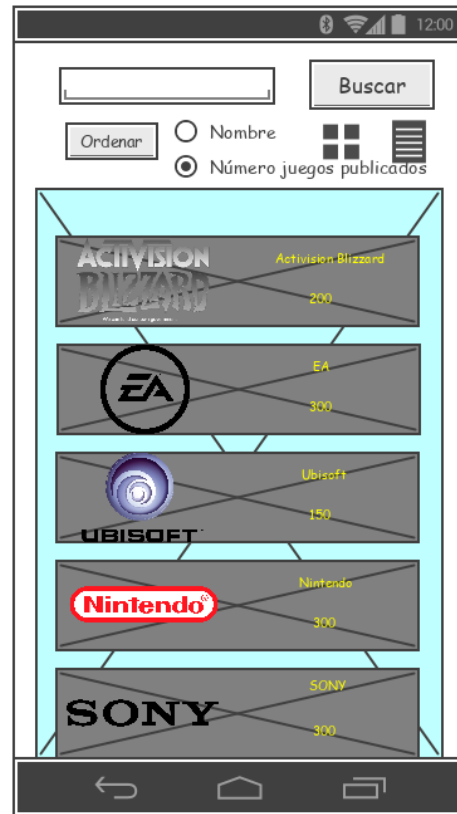
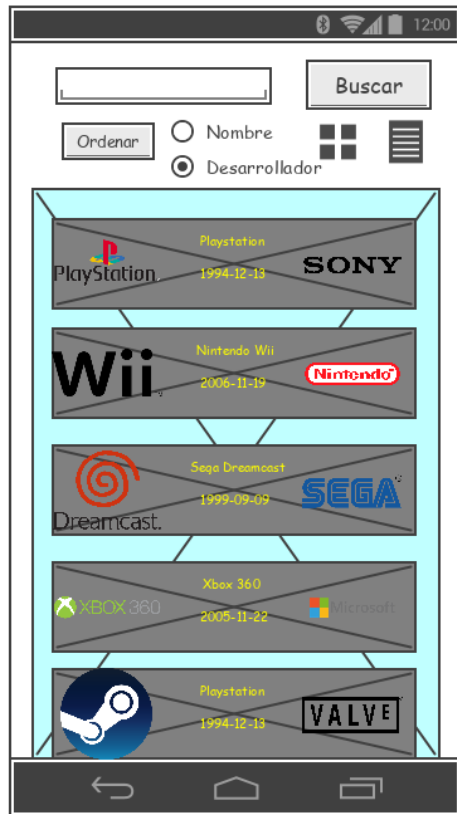
User(Id,Name,Birthday,Dni,Username>Password)

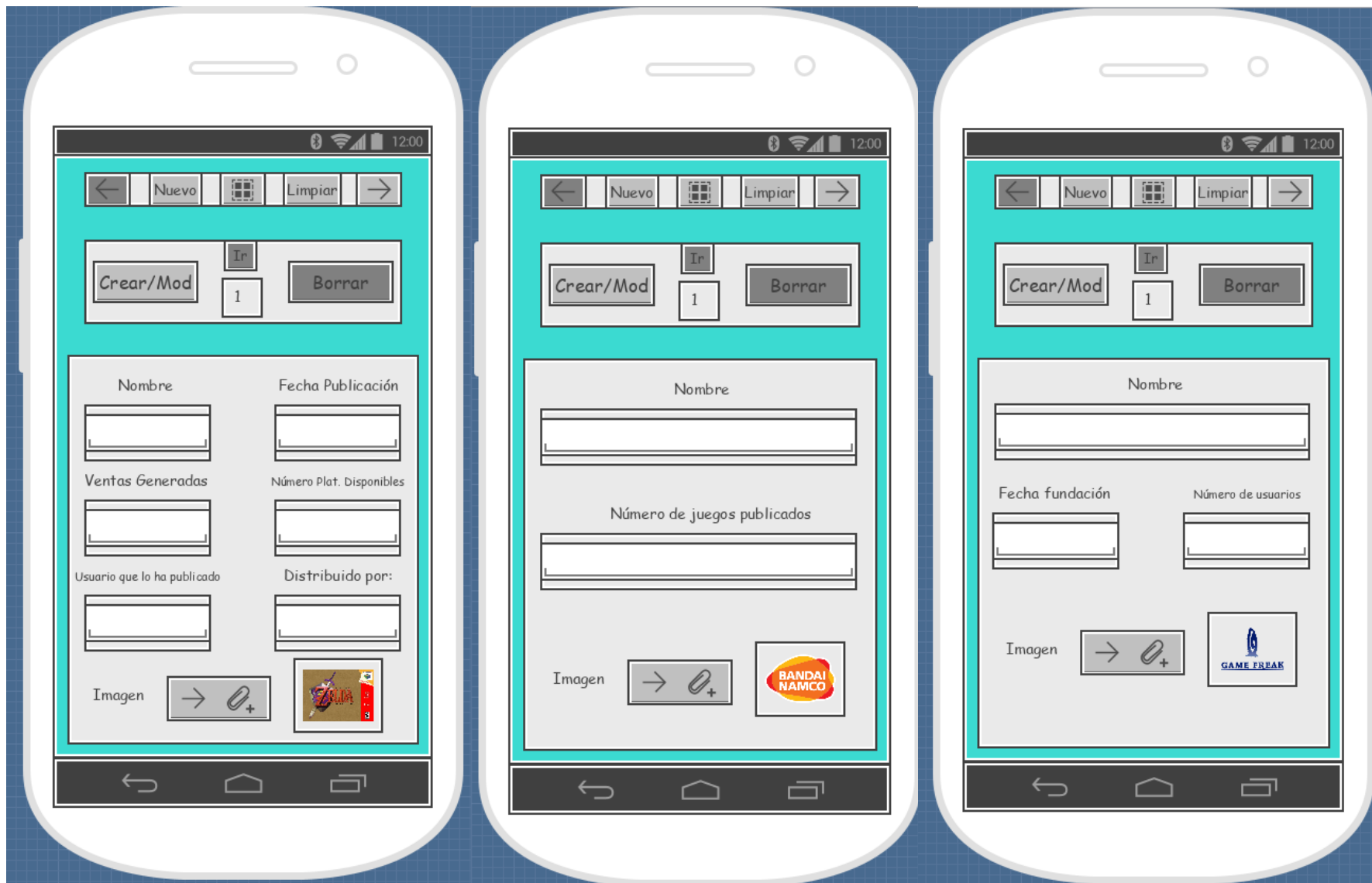
Company(Id,Name,Picture,FoundationDate,NumberOfUsers)

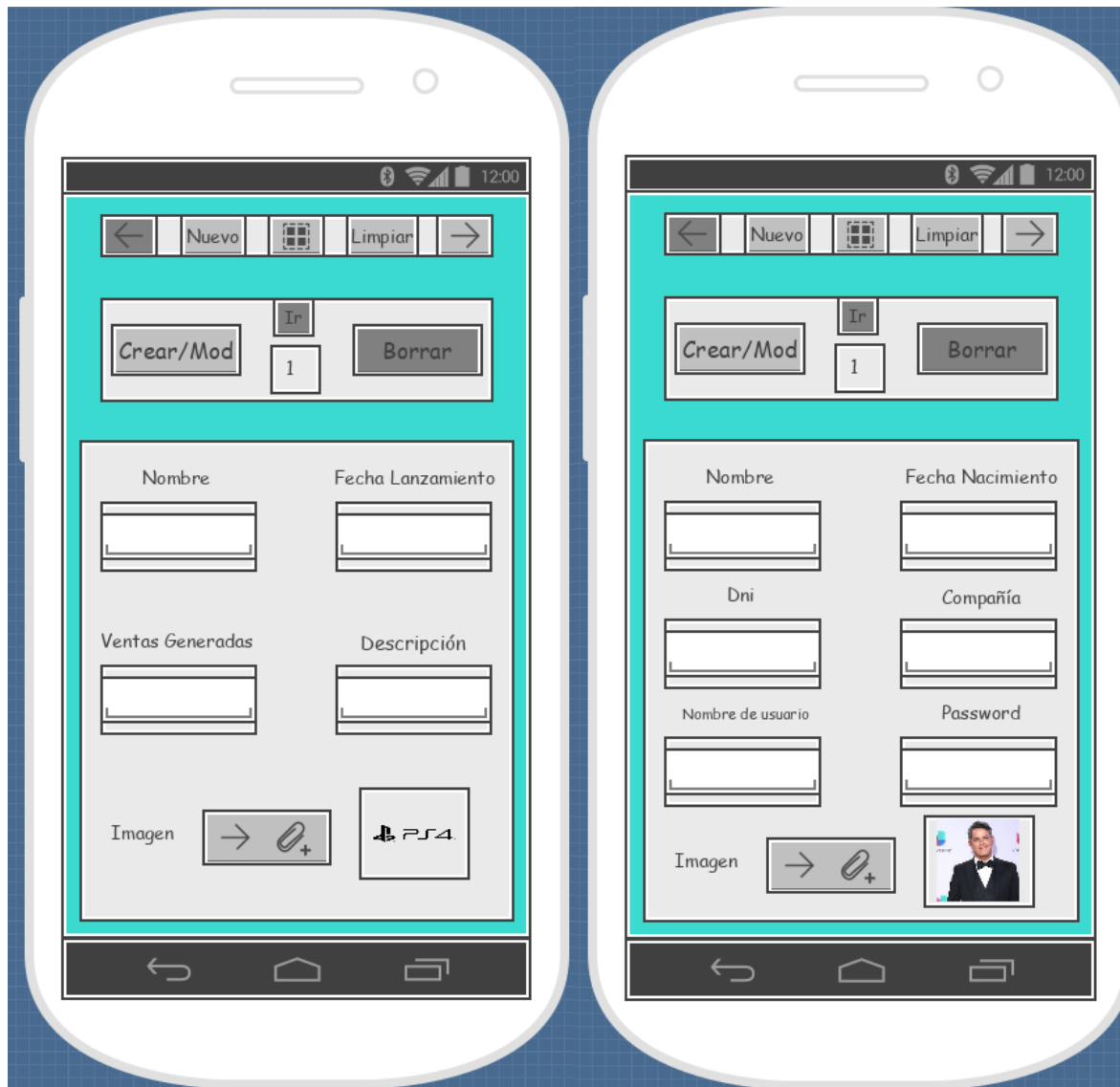
Mockups











Descripción de la aplicación

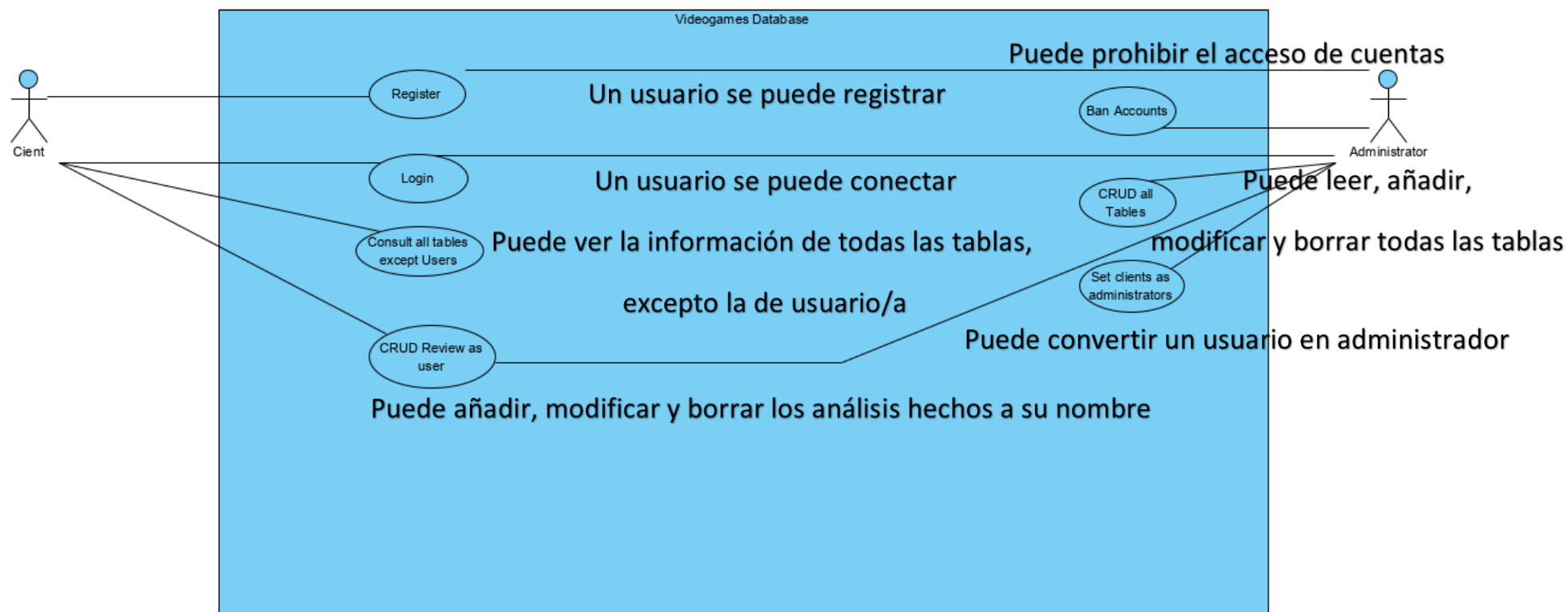
Acceso a una base de datos sobre videojuegos con sus correspondientes plataformas, compañías y distribuidoras. Los usuarios administradores pueden ver, crear, modificar y borrar las respectivas tablas mencionadas anteriormente y los usuarios normales pueden ver toda la información al respecto de estas, además de aportar información sobre ellos mismos con respecto a esos videojuegos (Completado, análisis).

Pila tecnológica para usar

- **IDE:** Visual Studio 2019
- **Base de datos:** SQL server
- **Gestor de Base de Datos:** SQL server Management Studio
- **Diseñador de diagramas y relacionados:** Visual Paradigm
- **Gestor de peticiones:** Postman
- **Tecnología para la aplicación:** Xamarin
- **API:** ASP.net
- **Emulador:** Android emulator
- **ORM:** Entity Framework

Diagrama de casos de uso

Historia de usuario



Explicación de la aplicación

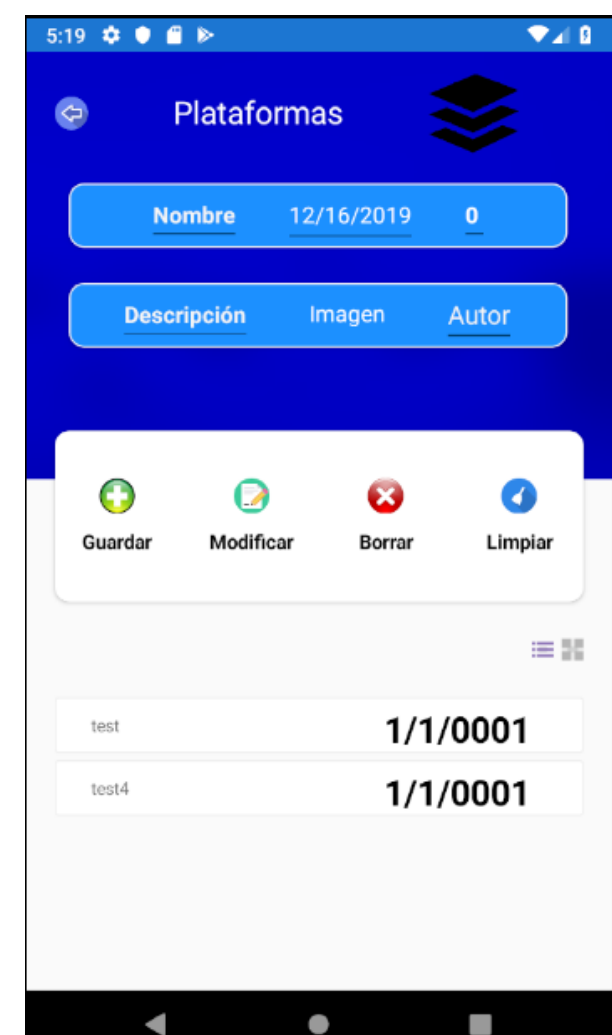
Pantalla de título



CRUD de Videojuegos



CRUD de Plataformas



CRUD de Distribuidoras

5:22

Distribuidoras

Nombre

Número de juegos publicados: 0

Imagen

Guardar Modificar Borrar Limpiar

Nombre	Número de juegos publicados
test	0
test4	0

CRUD de Compañías

5:24

Compañías

Nombre

12/16/2019

Imagen

Guardar Modificar Borrar Limpiar

Nombre	Fecha
asd	1/11/1900
asd	1/11/1900
test	1/18/1900

CRUD de Análisis

5:25

Análisis

¿Jugado? 0

Nombre de la plataforma Descripción

0068fz 16e23df8-60!

Guardar Modificar Borrar Limpiar

1f662015-e561-4a56-8b1d-c91aad1f98b

0

CRUD de Usuarios

5:26

Usuarios

Nombre 12/16/2019 Dni

Nombre de usuario Contraseña

CompanyID Imagen

Guardar Modificar Borrar Limpiar

test 49694105

test 49694105

Opciones

5:27

Opciones

Introduce la IP necesaria para conectar la APP a la API

http://192.168

Login de Google

Registro Conectar Google

Nombre de usuario

Contraseña

Comparar tecnologías

Nativa

Es la tecnología que utiliza Xamarin, sus ventajas y desventajas son:

Ventajas:

- Acceso completo al dispositivo, en software y hardware.
 - Mejor experiencia de usuario
- Visualización desde tiendas de aplicaciones e integración con otros dispositivos inteligentes

Desventajas:

- Diferentes lenguajes de programación y habilidades según el Sistema operativo
 - Costos y tiempo de Desarrollo altos
- No aparecería en búsquedas de google en caso de no tener una web optimizada para móviles

Web

Sus lenguajes conocidos son JavaScript y HTML, sus ventajas y desventajas son:

Ventajas:

- Código de programación reutilizable
- Desarrollo más sencillo y de menor costo
 - No necesita instalación

Desventajas:

- La conexión a internet es necesaria
- Acceso limitado al hardware del dispositivo
- Pierde visibilidad en las tiendas por no necesitar instalación

Híbrida

Sus lenguajes más conocidos son HTML5, CSS3 y JAVA, sus ventajas y desventajas son:

Ventajas:

- Gran parte del desarrollo es compartido entre todas las plataformas (Android, iOS, Windows Phone)
 - Menor coste de Desarrollo y diseño
 - Mantenimiento y actualizaciones más fáciles de desarrollar
 - Basadas en estándares web populares
 - Prototipado más rápido

Desventajas:

- En ocasiones no se puede acceder a las funcionalidades del hardware del dispositivo
 - El diseño de la aplicación será simulado para parecer una aplicación nativa
- Dependiendo de la complejidad de la app, la velocidad y fluidez puede verse perjudicada.

Progressive Web App

Sus ventajas y desventajas son:

Ventajas:

- Tiene interfaz de aplicación nativa
- Funciona independientemente de la conexión a internet
 - Envía notificaciones push
 - Se actualiza constantemente
 - Es instalable

Desventajas:

- Rendimiento limitado y consume más batería de lo normal, porque el Código native es más rápido que el Código web
 - El Código es interpretado en lugar de compilado
- No puede acceder a todas las funcionalidades específicas del dispositivo