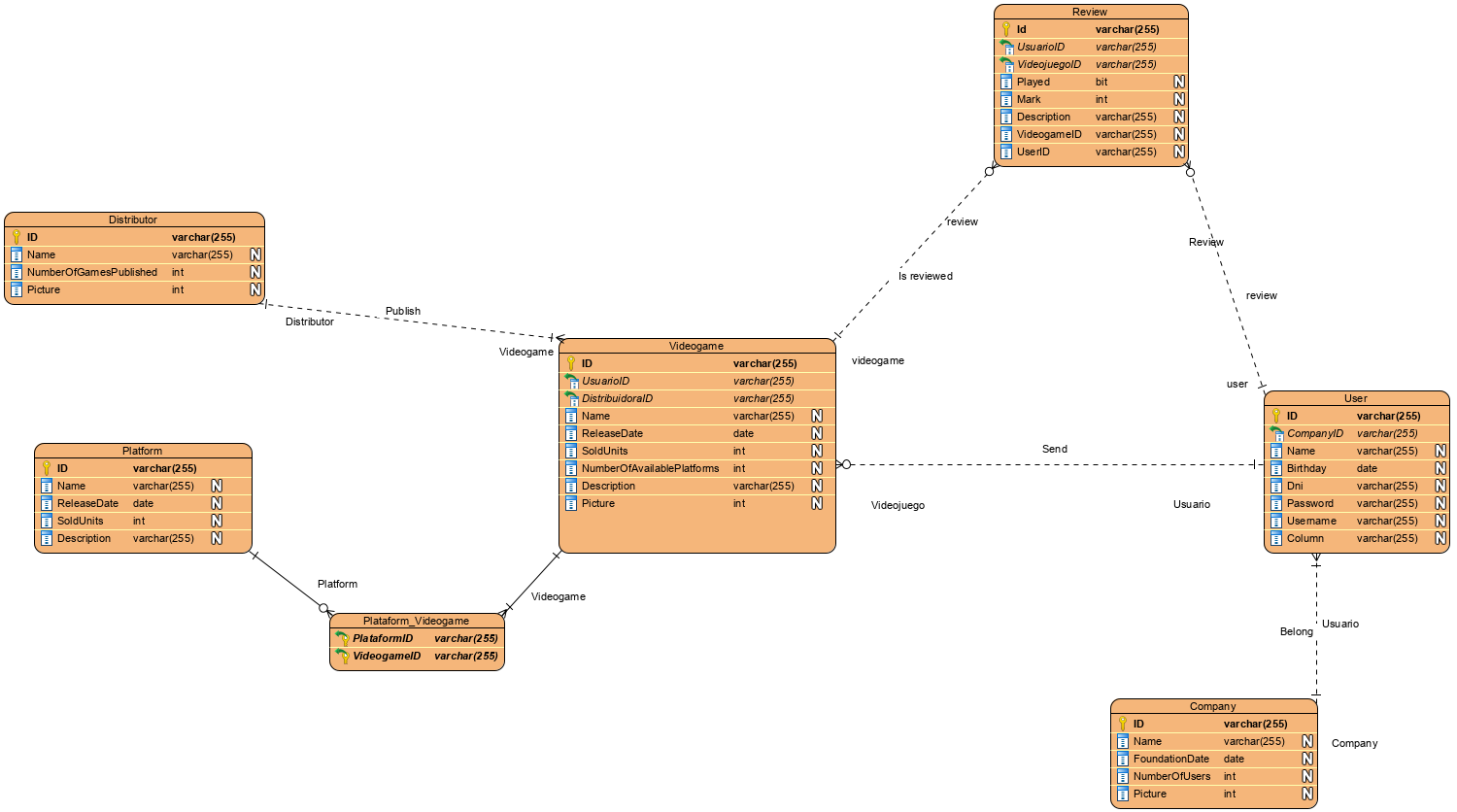
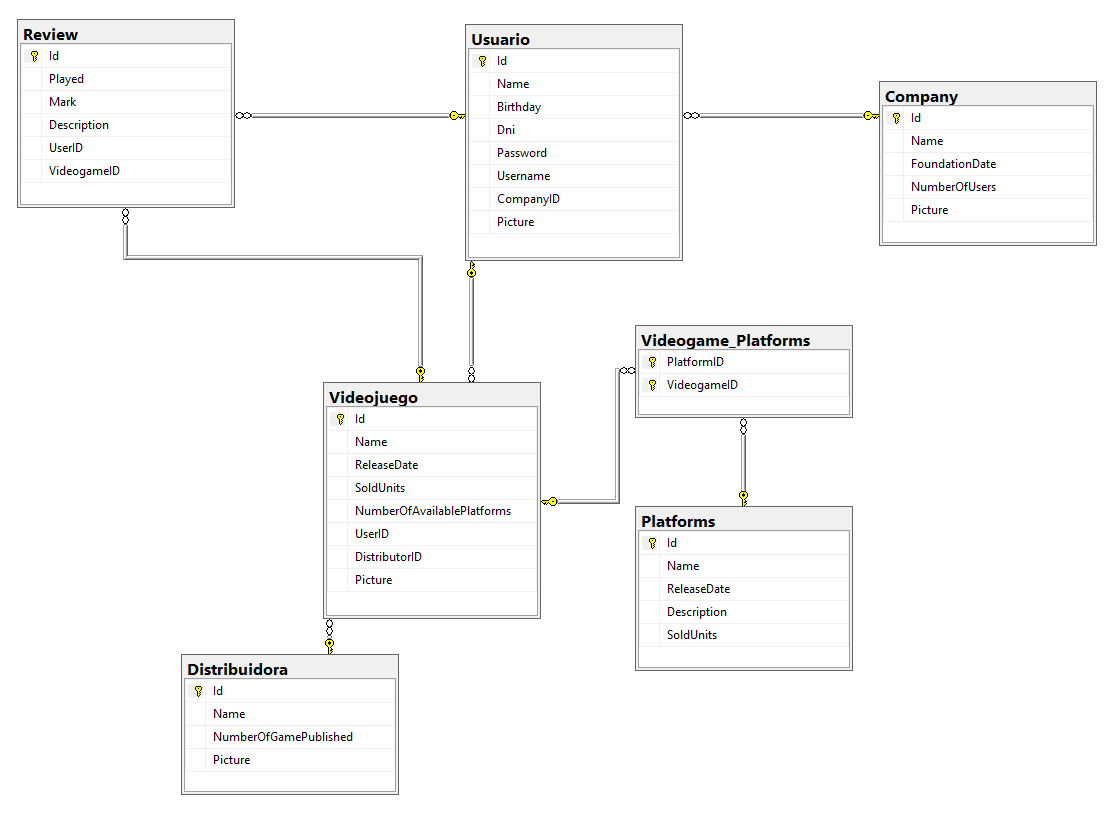


# UML



# Descripción



**Nº de jueg public**

**Imagen**

**Nombre**

**Id de la dist**

**Ud. vendidas**

**Descripcion**

**Fecha de lanz**

**Nombre**

**Id de plataf**

**Nº de plat disp**

**Imagen**

**Id del distrib**

**Id del usuario**

**Ud. Vendidas**

**Fecha de lanz**

**Nombre**

**Id del videoj**

**Id del videoj**

**Id de la plat**

**Imagen**

**Nº de us.**

**Fecha Fundac**

**Nombre**

**Id de la comp**

**Imagen del u.**

**Id de la comp**

**Nombre de u.**

**Contraseña**

**Nº Dni**

**Fecha de nac**

**Nombre**

**Id del usuario**

**Id del videojuego**

**Id del usuario**

**Descripción**

**Nota**

**¿Lo has jugado?**

**Id del análisis**

Un usuario puede administrar varios videojuegos

Un videojuego es administrado por un usuario

**Una distribuidora puede publicar varios videojuegos**

**Un videojuego es publicado por una distribuidora**

**Una plataforma posee varios videojuegos**

**Un videojuego puede pertenecer a varias plataformas**

**Una compañía contiene varios usuarios**

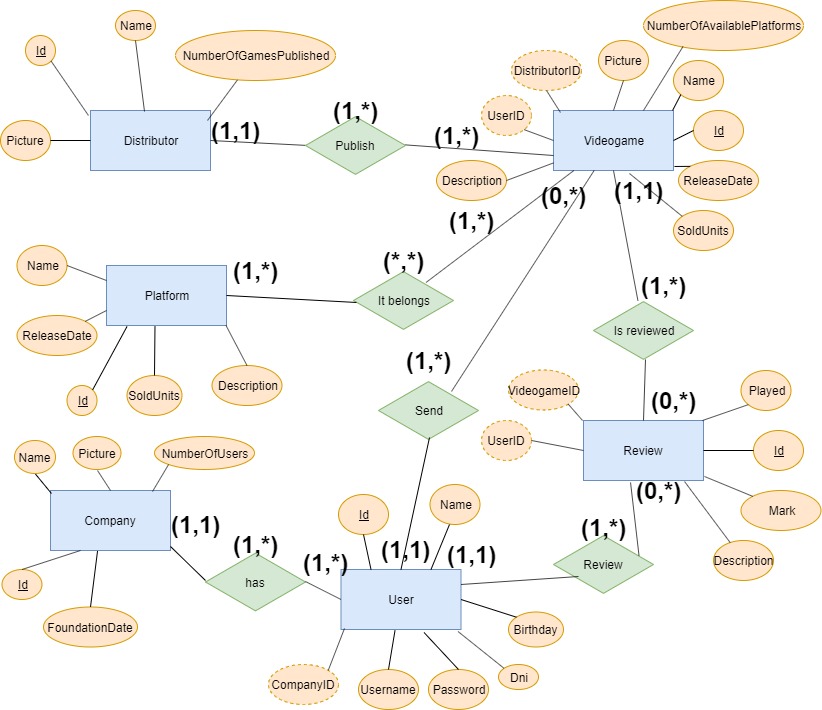
**Un usuario pertenece a una compañía**

**Un análisis pertenece a un videojuego**

**Un videojuego puede tener varios análisis**

**Un análisis es publicado por un usuario**

**Un usuario puede publicar varios análisis**



# DIAGRAMA ENTIDAD-RELACIÓN

Distributor(Id,Name,Picture,NumberOfGamesPublished)

# DIAGRAMA RELACIONAL

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

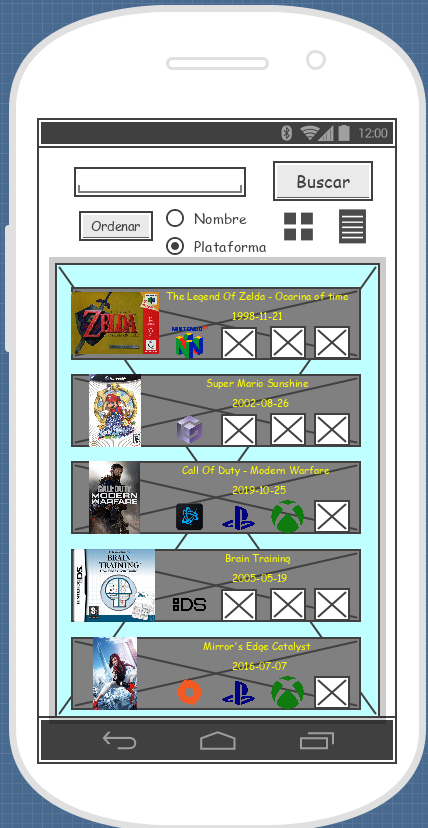
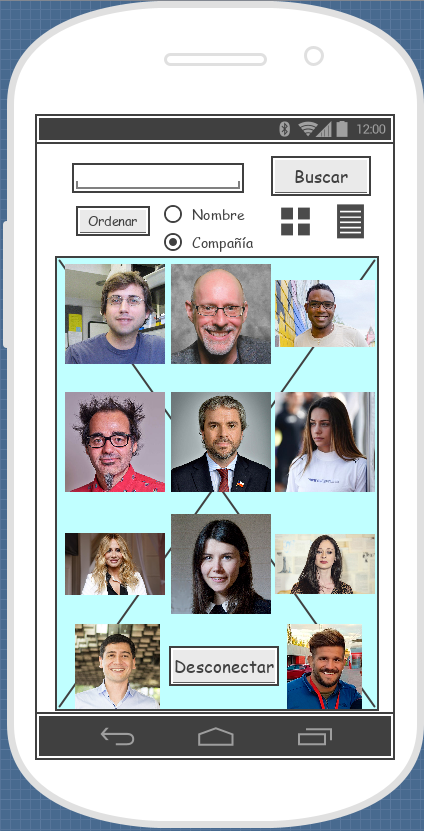
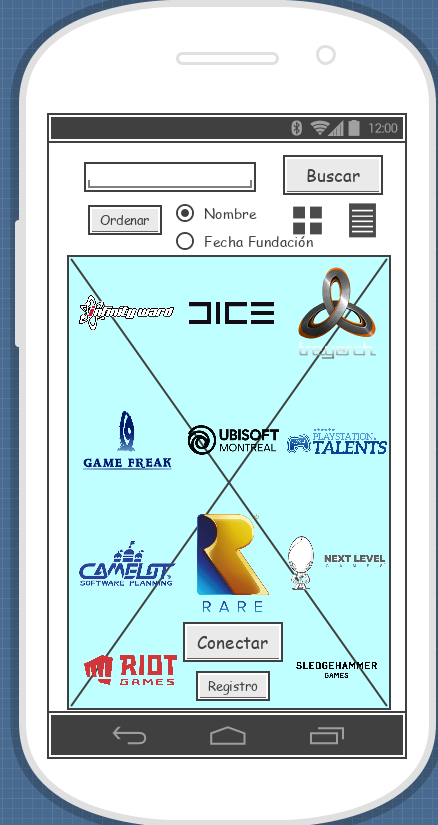
Belongs(VideogameID\*,PlatformID\*)

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

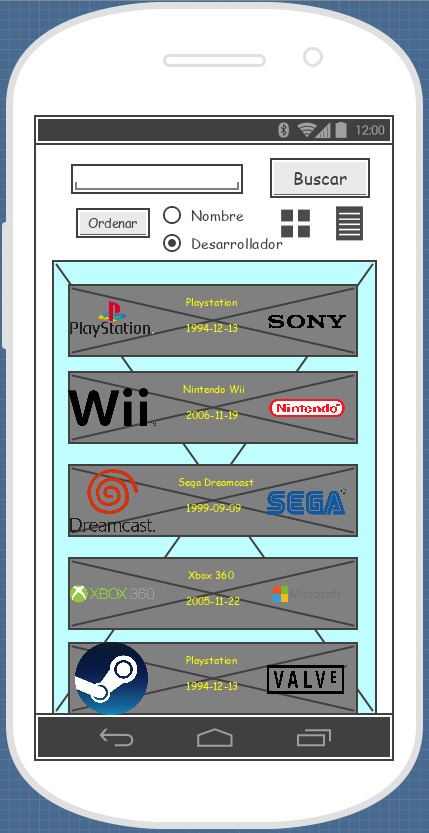
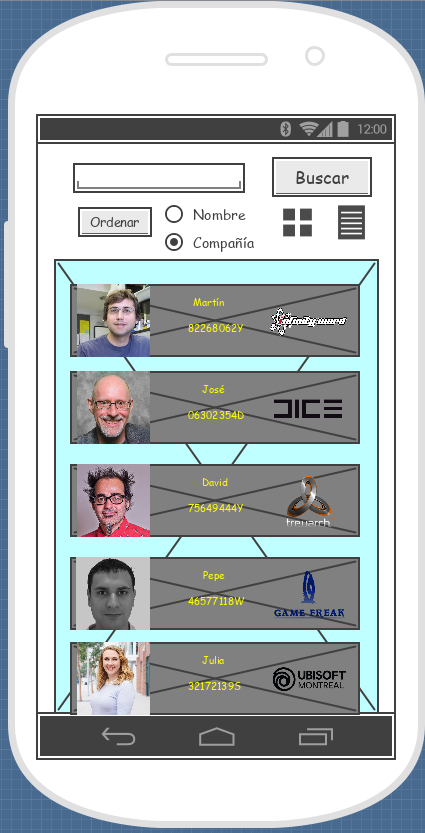
Review(Id,Description,Played,Mark,VideogameID\*,UserID\*)

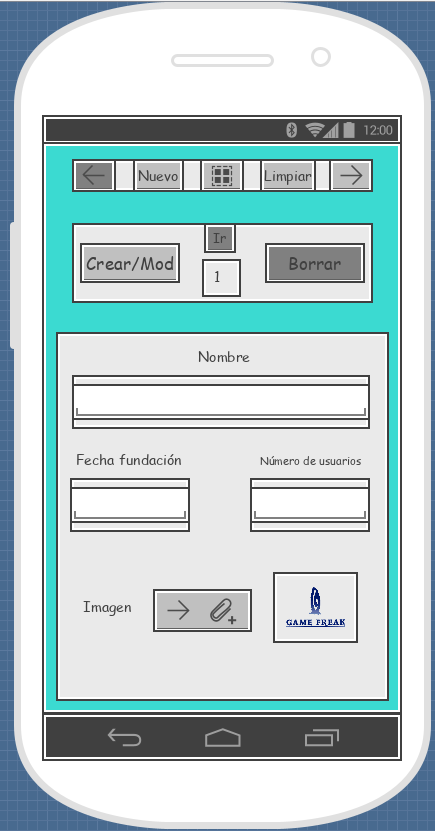
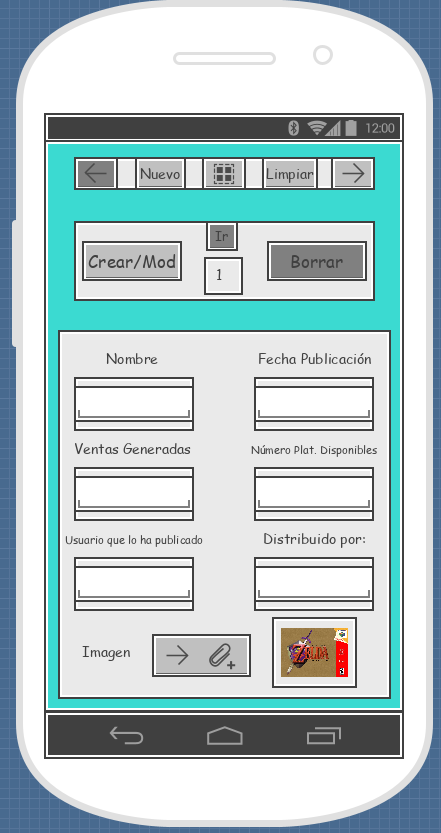
User(Id,Name,Birthday,Dni,Username,Password)

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



# Mockups





# Descripción de la aplicación

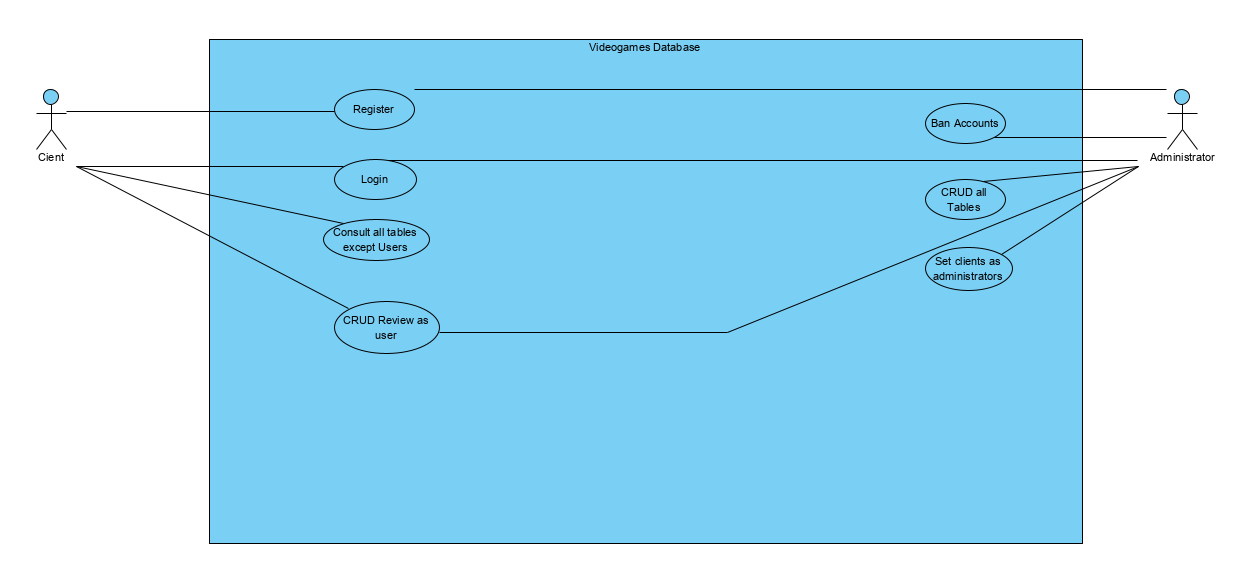
Acceso a una base de datos sobre videojuegos con sus correspondientes plataformas, compañías y distribuidoras. Los usuarios administradores pueden ver, crear, modificar y borrar las respectivas tablas mencionadas anteriormente y los usuarios normales pueden ver toda la información al respecto de estas,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

# Historia de usuario

# Diagrama de casos de uso



Puede convertir un usuario en administrador

Puede leer, añadir,

modificar y borrar todas las tablas

Puede prohibir el acceso de cuentas

Puede añadir, modificar y borrar los análisis hechos a su nombre

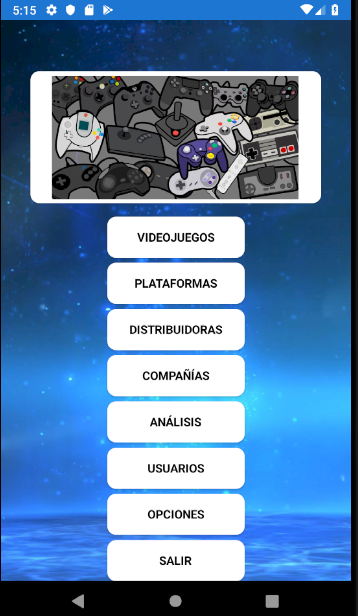
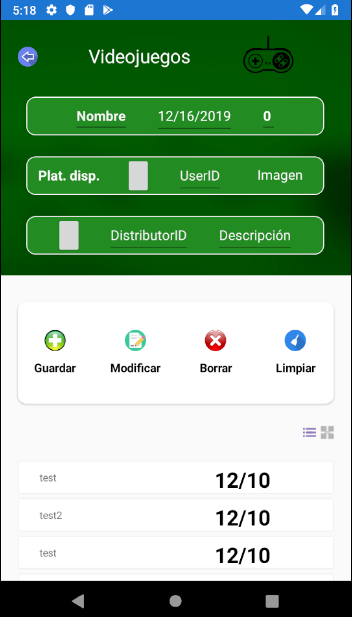
Puede ver la información de todas las tablas,

excepto la de usuario/a

Un usuario se puede conectar

Un usuario se puede registrar

# Explicación de la aplicación



**Fecha de publicación**

**Nombre del videojuego**

**Seleccionar la ID del distribuidor que ha distribuido el juego**

**Introducir los datos del videojuego**

**Seleccionar la ID del usuario que lo ha añadido a la página**

**En la base de datos (SQL server) y localmente (SQLite)**

**Salir de la aplicación**

**Acceder a la interfaz de opciones**

**Acceder a la interfaz de usuarios**

**Acceder a la interfaz de análisis**

**Acceder a la interfaz de compañías**

**Acceder a la interfaz de distribuidoras**

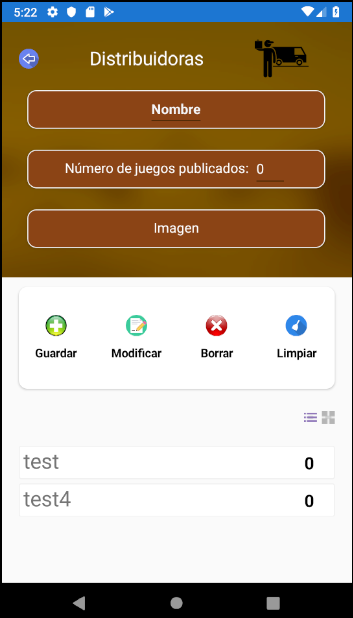
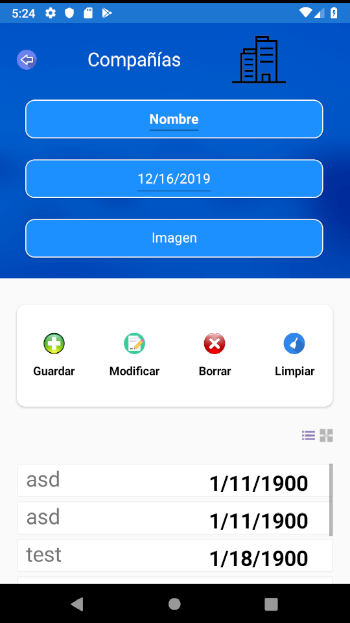
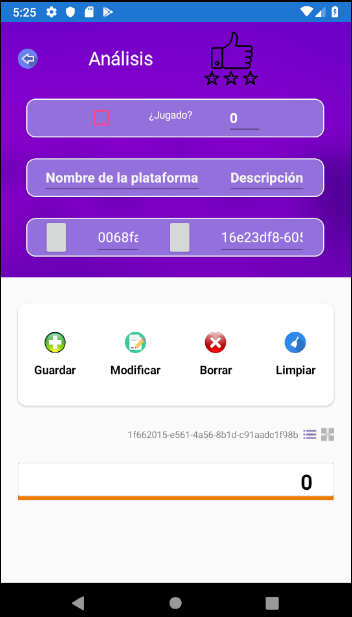
**Acceder a la interfaz de plataformas**

**Acceder a la interfaz de videojuegos**

## CRUD de Plataformas

## CRUD de Videojuegos

## Pantalla de título



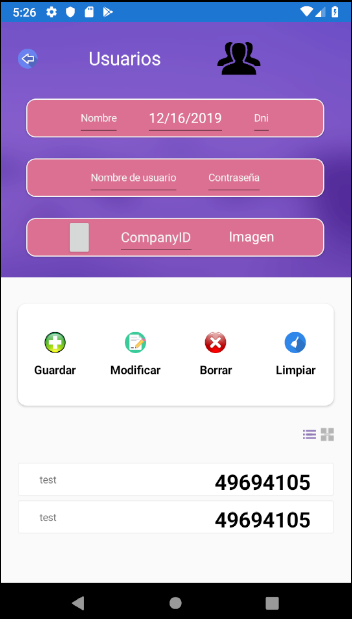
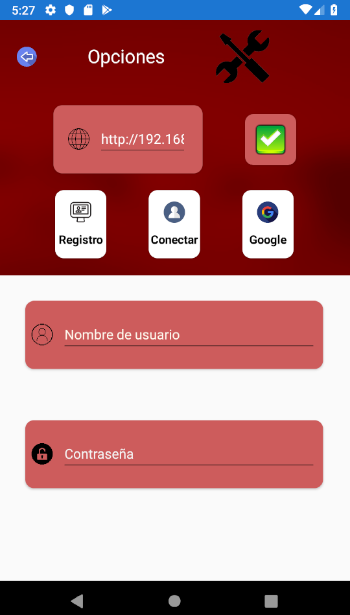
## CRUD de Análisis

## CRUD de Distribuidoras

## CRUD de Compañías

## Opciones

## CRUD de Usuarios



**Login de Google**

**Introduce la IP necesaria para conectar la APP a la API**