DOCUMENTACIÓN

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

David Miguel Orive Ramírez 2ºDAM

Índice

[UML 2](file:///D:\Documentos\Proyecto\inicio\Documentación.docx#_Toc27481579)

[Descripción 4](file:///D:\Documentos\Proyecto\inicio\Documentación.docx#_Toc27481580)

[DIAGRAMA ENTIDAD-RELACIÓN 5](file:///D:\Documentos\Proyecto\inicio\Documentación.docx#_Toc27481581)

[DIAGRAMA RELACIONAL 6](file:///D:\Documentos\Proyecto\inicio\Documentación.docx#_Toc27481582)

[Mockups 7](file:///D:\Documentos\Proyecto\inicio\Documentación.docx#_Toc27481583)

[Descripción de la aplicación 12](#_Toc27481584)

[Pila tecnológica para usar 12](#_Toc27481585)

[Historia de usuario 13](file:///D:\Documentos\Proyecto\inicio\Documentación.docx#_Toc27481586)

[Diagrama de casos de uso 13](file:///D:\Documentos\Proyecto\inicio\Documentación.docx#_Toc27481587)

[Explicación de la aplicación 14](file:///D:\Documentos\Proyecto\inicio\Documentación.docx#_Toc27481588)

[CRUD de Plataformas 14](file:///D:\Documentos\Proyecto\inicio\Documentación.docx#_Toc27481589)

[CRUD de Videojuegos 14](file:///D:\Documentos\Proyecto\inicio\Documentación.docx#_Toc27481590)

[Pantalla de título 14](file:///D:\Documentos\Proyecto\inicio\Documentación.docx#_Toc27481591)

[CRUD de Análisis 15](file:///D:\Documentos\Proyecto\inicio\Documentación.docx#_Toc27481592)

[CRUD de Distribuidoras 15](file:///D:\Documentos\Proyecto\inicio\Documentación.docx#_Toc27481593)

[CRUD de Compañías 15](file:///D:\Documentos\Proyecto\inicio\Documentación.docx#_Toc27481594)

[Opciones 16](file:///D:\Documentos\Proyecto\inicio\Documentación.docx#_Toc27481595)

[CRUD de Usuarios 16](file:///D:\Documentos\Proyecto\inicio\Documentación.docx#_Toc27481596)

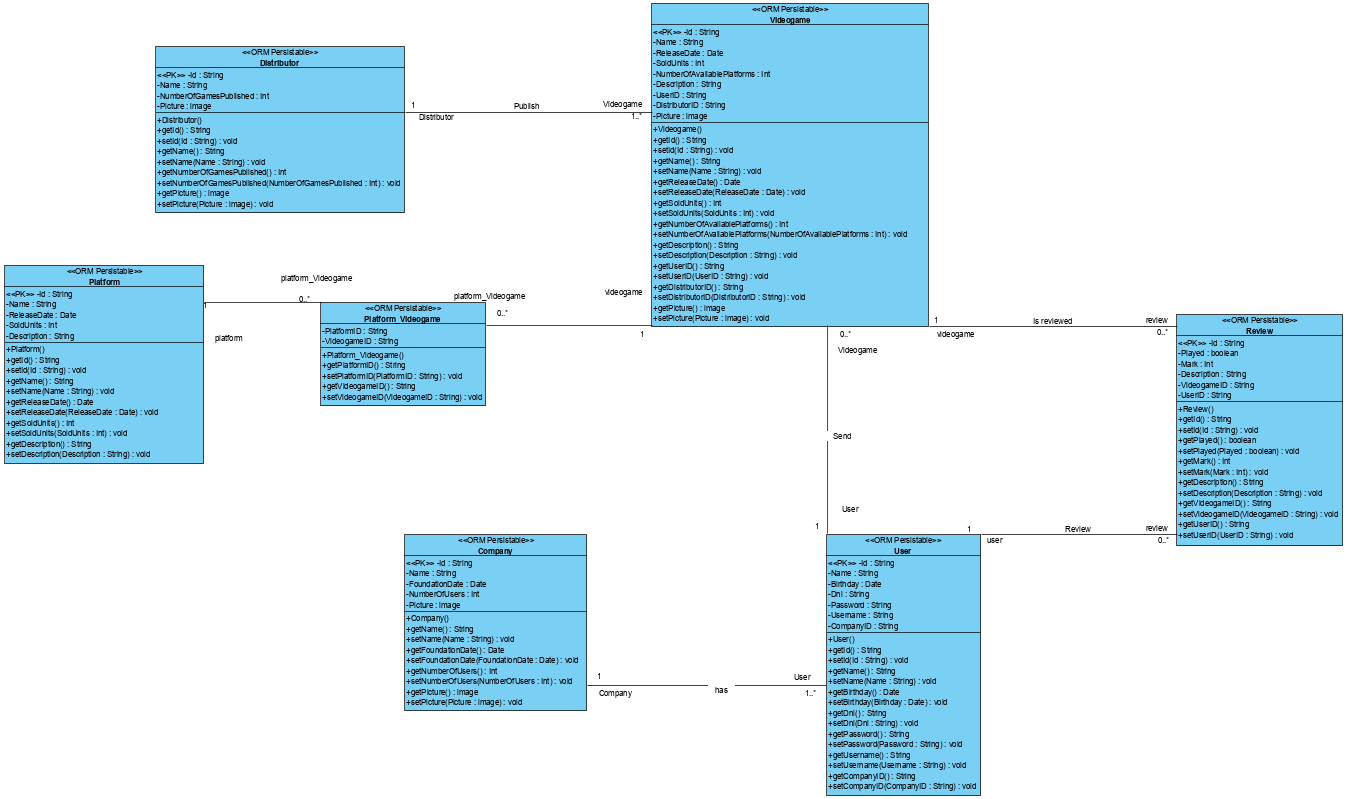
[Comparar tecnologías 17](file:///D:\Documentos\Proyecto\inicio\Documentación.docx#_Toc27481597)

[Nativa 17](#_Toc27481598)

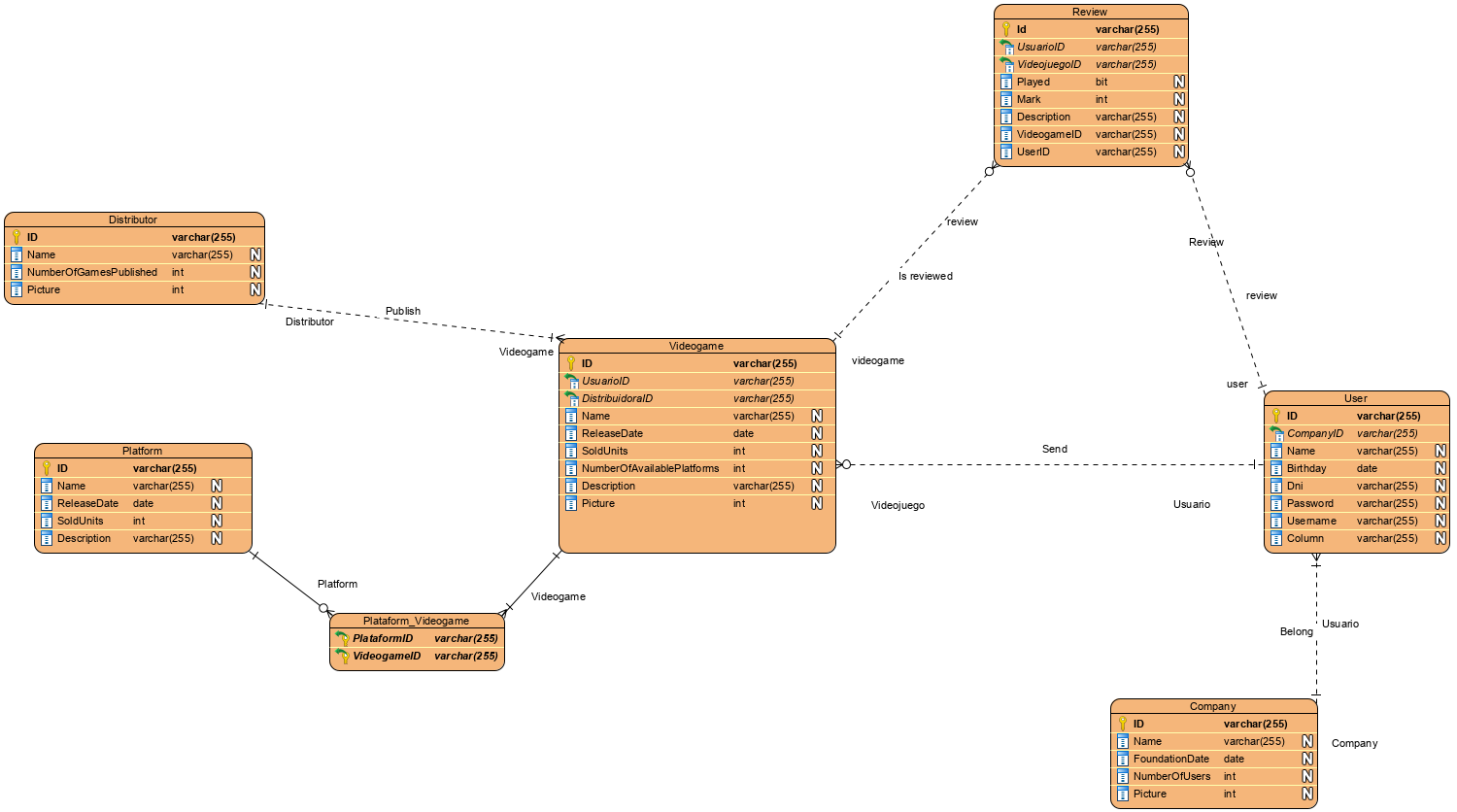
[Web 17](#_Toc27481599)

[Híbrida 18](#_Toc27481600)

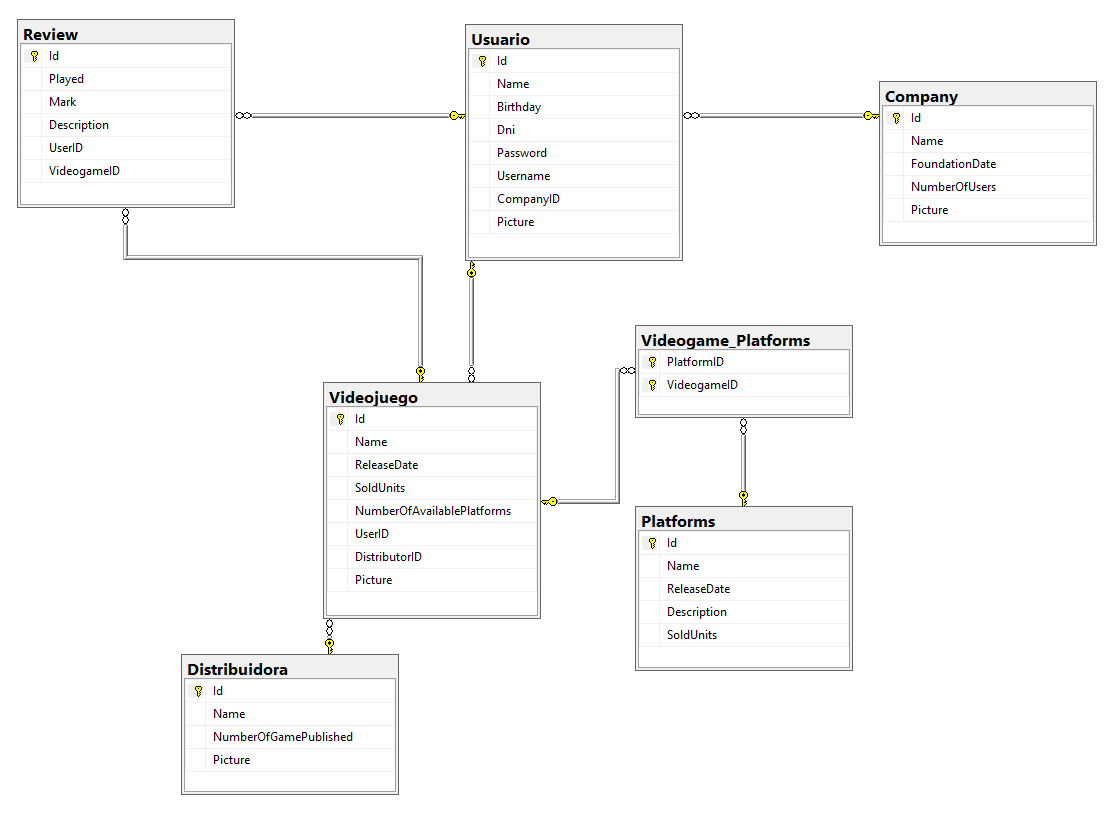
[Progressive Web App 19](#_Toc27481601)



# 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**

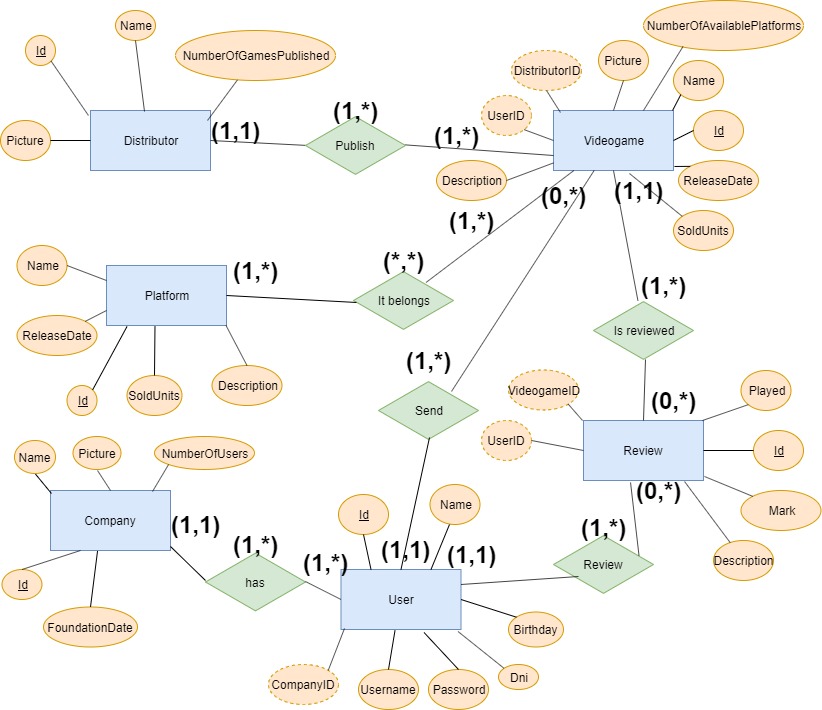
**Un usuario pertenece a una compañía**

**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\*)

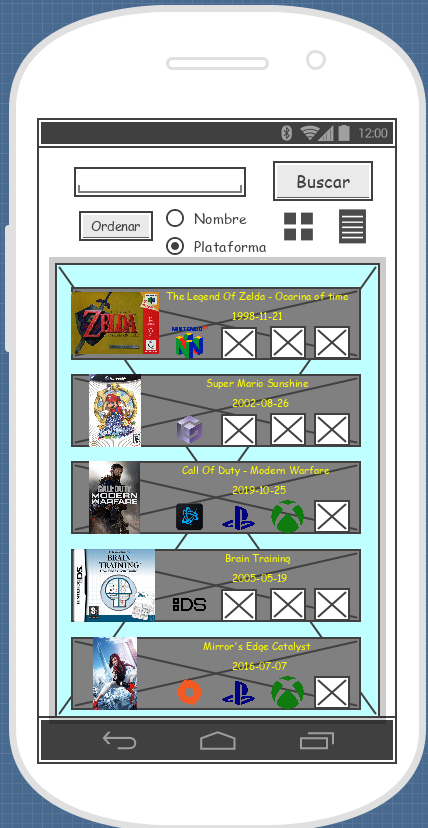
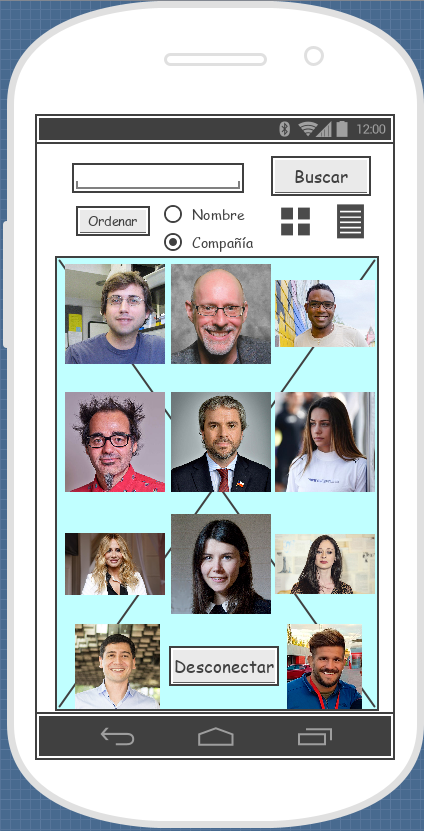
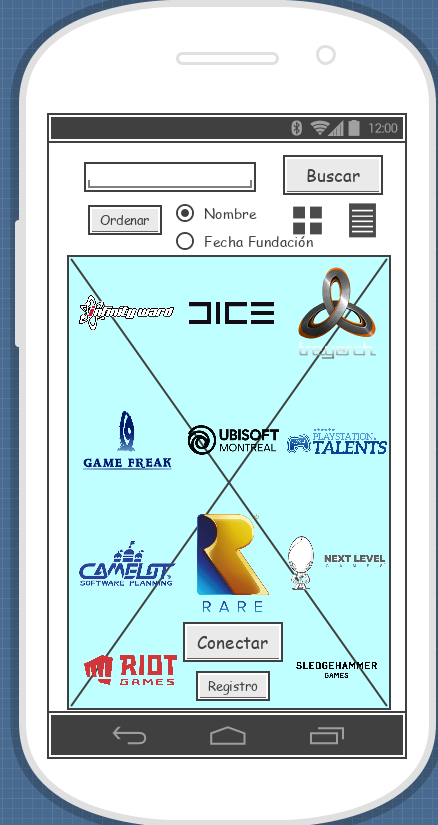
Belongs(VideogameID\*,PlatformID\*)

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

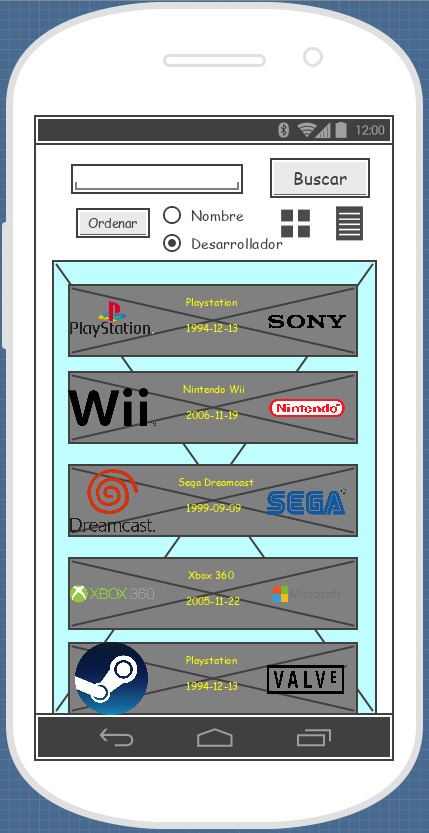
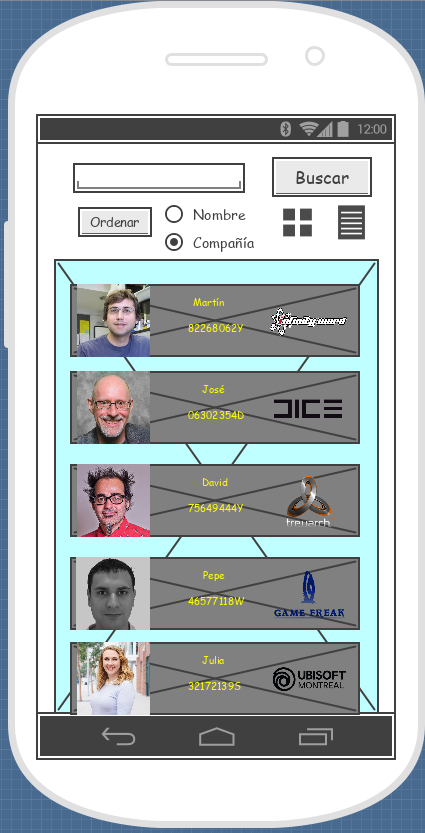
Review(Id,Description,Played,Mark,VideogameID\*,UserID\*)

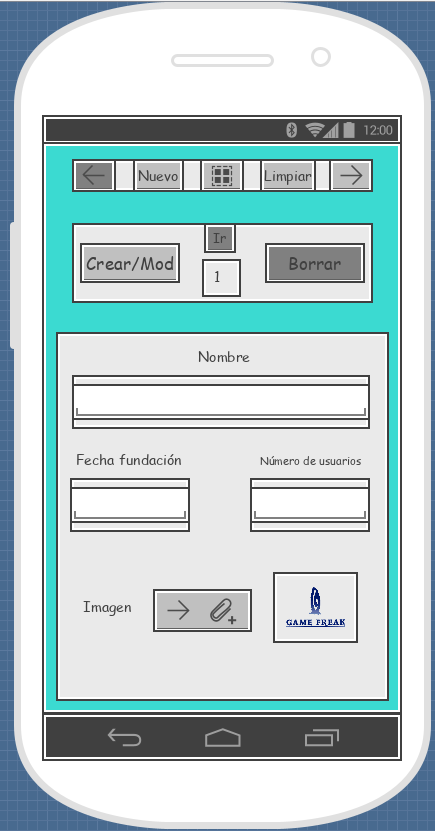
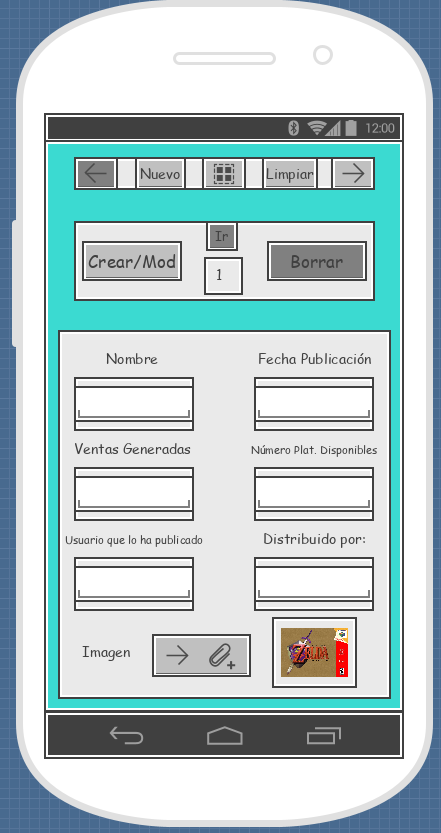
User(Id,Name,Birthday,Dni,Username,Password)

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



# Mockups





# Descripción de la aplicación

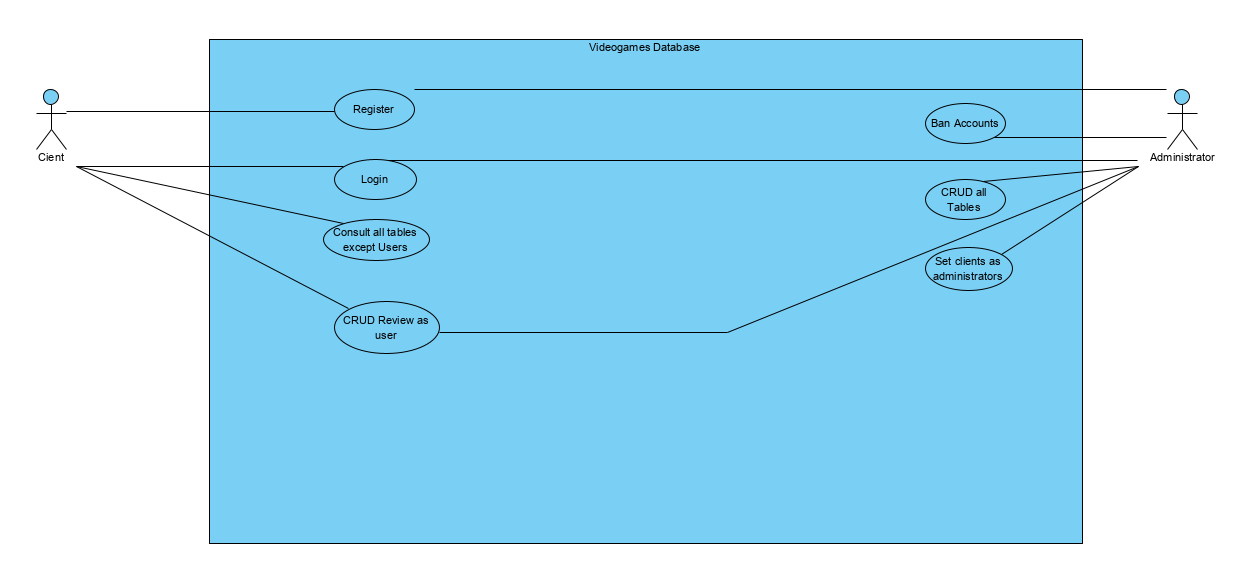
Acceso a una base de datos sobre videojuegos con sus correspondientes plataformas, compañías y distribuidoras. Los usuarios administradores pueden ver, crear, modificar y borrar las respectivas tablas mencionadas anteriormente y los usuarios normales pueden ver toda la información al respecto de estas,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

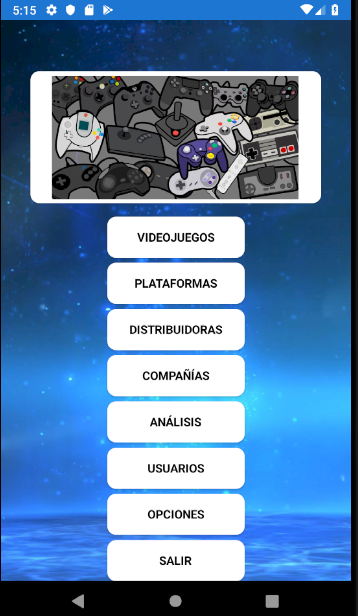
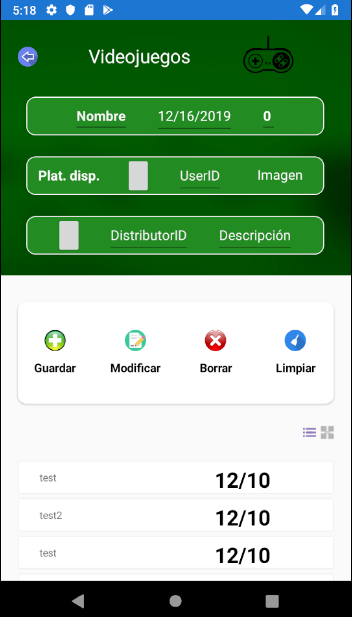
Puede ver la información de todas las tablas,

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**

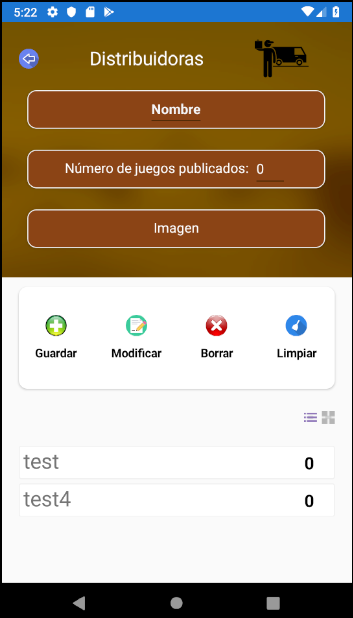
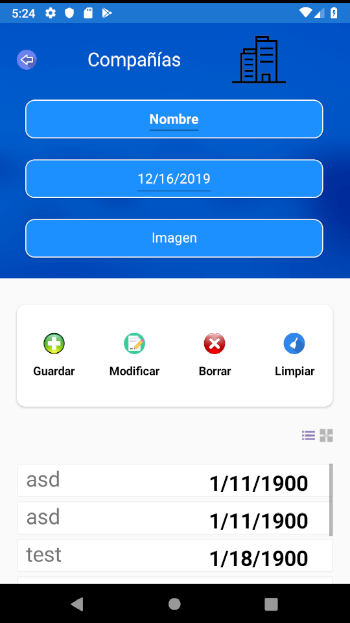
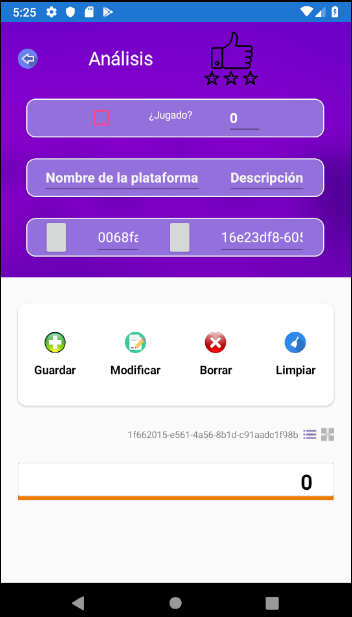
**Acceder a la interfaz de plataformas**

**Acceder a la interfaz de videojuegos**

## CRUD de Plataformas

## CRUD de Videojuegos

## Pantalla de título



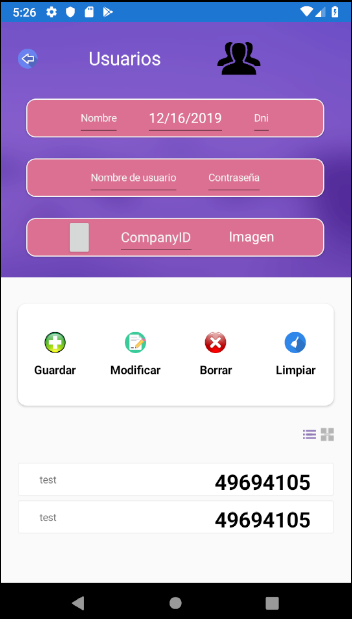
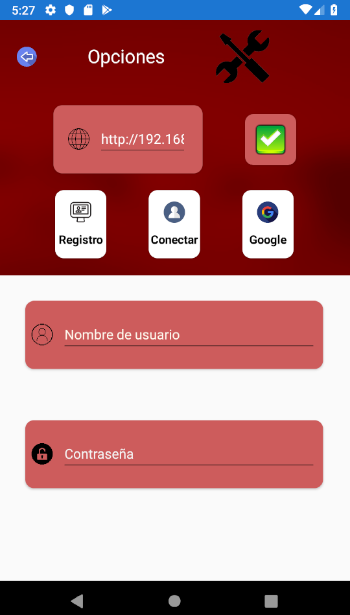
## CRUD de Análisis

## CRUD de Distribuidoras

## CRUD de Compañías

## Opciones

## CRUD de Usuarios



**Login de Google**

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

# Comparar tecnologías

## Nativa

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

**Ventajas:**

* Acceso complete 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 operative
* 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 desarollo 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 constántemente
* 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 acceseder a todas las funcionalidades específicas del dispositivo