Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Ingeniería

Temas Selectos de Ingeniería de Software

Proyecto: “Gato en AWS”

Profesor:

Alumno:

Viveros Campos Omar Alfonso

Semestre 2019 - 1

Objetivo

Este proyecto consiste en desarrolla el clásico juego de Gato para una plataforma móvil, es este caso Android, y hacer uso de API Gateway y funciones lambda que son un servicio de AWS, para su funcionamiento.

Análisis

El juego de Gato consiste en fomar una línea recta hacia cualquier lado con 3 símbolos iguales, los símbolos más utilizados son la “X” y el “O”. El juego es llevado a cabo por 2 jugadores los cuales cada uno de ellos elige el símbolo que usará a lo largo de la ronda y cada turno uno pone su respectivo símbolo en un tablero dividido en 9 secciones, gana el primer jugador que logre formar una línea con 3 de sus símbolos correspondientes, se genera un empate cuando esto no ocurre y ya no hay ligar en el tablero, las fichas no se pueden sobre poner por otras si ya hay una en esa posición del tablero.

Se requiere desarrollar una aplicación del juego gato haciendo usos de servicios en la nube, para ello se hace uso de diferentes herramientas de software para su implementación.

Para este proyecto se escogió el lenguaje de programación JAVA y también las herramientas “Lambda” y “API Gateway” de AWS y se revisó la documentación de cada una de ellas.

Diseño

Desarrollo

Implementación