



**Curso 2023-2024**

**Nome Proxecto**

**RODRIGO IGLESIAS NIETO**

*Proxecto final do Ciclo Formativo de Técnico Superior en  
Desenvolvemento de Aplicacións Multiplataforma*



## Índice

1. Tipo de proxecto.....	3
2. Descrición do proxecto.....	3
3. Contextualización.....	3
3.1. A quen vai destinado e por qué?.....	3
3.2. Cal é a necesidade ou necesidades que se pretenden cubrir ou satisfacer?.....	3
3.3. Existen na actualidade aplicación que tenten dar resposta a esa(s) necesidade(s)? En que medida o conseguen?.....	3
3.4. O desenvolvemento do proxecto abre unha oportunidade de negocio? É posible a súa comercialización? Como?.....	3
4. Análise preliminar do proxecto.....	3
4.1. Obxectivos que pretende alcanzar o proxecto.....	3
4.2. Alcance e principais requisitos.....	3
4.3. Actividades a levar a cabo para dar forma ao proxecto.....	3
4.4. Tecnoloxías que se empregarán.....	3



## 1. Tipo de proxecto

Aplicación de escritorio

## 2. Descrición do proxecto

## 3. Contextualización

### 3.1. A quen vai destinado e por qué?

A aplicación está orientada a aficionados aos videoxogos que desexan ter un historial detallado dos xogos que xogaron e aqueles que teñen pendentes.

### 3.2. Cal é a necesidade ou necesidades que se pretenden cubrir ou satisfacer?

Levar una lista de xogos xogados e outra de pendentes de xogar. Tamén se poderán descubrir novos xogos.

### 3.3. Existen na actualidade aplicación que tenten dar resposta a esa(s) necesidade(s)? En que medida o conseguen?

Hai aplicacións web y móbiles que satisfán estas funcións. So atopei unha de escritorio e é para Mac.

Estas aplicacións conseguen o meu obxectivo de levar unha lista de xogos xogados, pendentes e abandonados.

### 3.4. O desenvolvemento do proxecto abre unha oportunidade de negocio? É posible a súa comercialización? Como?

E posible unha oportunidade de negocio con esta aplicación. Poderíanse facer subscricións de pago que aportasen unha funcionalidade que a versión gratuíta non tería.

## 4. Análise preliminar do proxecto

### 4.1. Obxectivos que pretende alcanzar o proxecto

Poder buscar xogos, engadilos a unha lista de pendentes de xogar, xogados, abandonados ou outras listas creadas polo propio usuario.

### 4.2. Alcance e principais requisitos

### 4.3. Actividades a levar a cabo para dar forma ao proxecto.

### 4.4. Tecnoloxías que se empregarán

Java, IGDB Api, MySQL

