



**Curso 2023-2024**

**GameArchive**

**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

O proxecto consiste nunha aplicación de escritorio tanto para Windows como Linux que permita facer búsquedas por nome de videoxogos e poder engadilos a listas personalizadas creadas polo usuario, un exemplo sería unha “*wishlist*” onde o usuario podería engadir os xogos que quere xogar ou comprar.

## 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 e engadir xogos a listas
- Valorar cada xogo
- Recomendación de xogos personalizada ao usuario



#### **4.2. Alcance e principais requisitos**

---

A aplicación distribuirase nun repositorio de Github e os requisitos mínimos para executar a aplicación serán java, windows/linux y conexión a internet.

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

---

Para lograr os obxectivos establecidos levaranse a cabo diversas actividades:

- Deseño da interface gráfica.
- Implementación dun sistema de búsqueda coa axuda dunha api.
- Deseñar unha base de datos para os usuarios e xogos engadidos a listas
- Integración con IGDB e MySQL
- Implementar un sistema de recomendacións

#### **4.4. Tecnoloxías que se empregarán**

---

Java, IGDB Api, MySQL