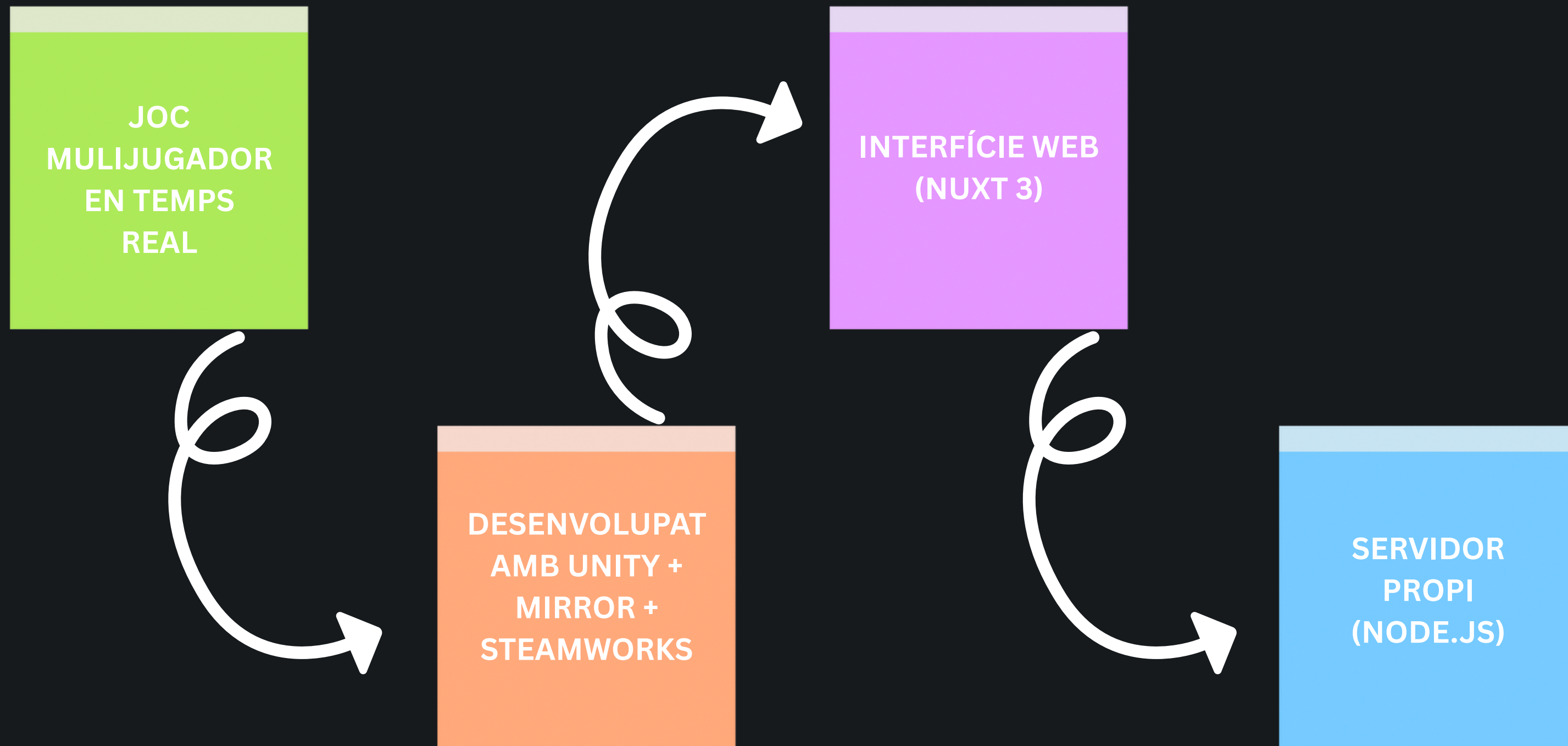


# LETHAL RUN

## PRESENTACIÓ TÈCNICA



# ¿Què és LETHAL RUN?



# EVOLUCIÓ DEL PROJECTE

SPRINT 1

PLANIFICAR  
PROJECTE

BUSCAR  
RECURSOS PER  
IMPLEMENTAR  
AL PROJECTE

PRIMERES  
IMPLEMENTACIONS



# EVOLUCIÓ DEL PROJECTE

## SPRINT 2

CREAR  
INTERFÍCIES  
BASE DE LES  
APLICACIONS

IMPLEMENTAR  
CONECTIVITAT A  
LES  
APLICACIONS

IMPLEMENTAR ELS  
PRIMERS  
COSMÈTICS



# EVOLUCIÓ DEL PROJECTE

## SPRINT 3

REORGANITZAR  
EL PROJECTE  
DESPRÉS DEL  
MVP

ENFOCAR LES  
CONNEXIONS  
DEL BACK Y DEL  
UNITY

CAMBIAR EL FLUX  
DE L'APLICACIÓ Y  
"REWORK" DEL  
CODI



# EVOLUCIÓ DEL PROJECTE

## SPRINT 4

NOVES  
INTERFÍCIES  
MÉS INTUÏTIVES

MILLORA DEL  
MULTIJUGADOR  
AMB STEAM

IMPLEMENTACIÓ  
DE MICROSERVEIS I  
CONNEXIÓ TOTAL  
AMB EL UNITY





# EVOLUCIÓ DEL PROJECTE

## SPRINT 5

LLICÈNCIA  
HTTPS Y BACK  
SEGUR A  
PRODUCCIÓ

IMPLEMENTACIÓ  
DE COSMÈTICS  
FINAL I INTERFÍCIE  
DEFINITIVA

APLICACIONS  
COMPLETAMENT  
FUNCIONALS I  
CONECTADES EN  
TEMPS REAL



# HO HEM ACONSEGUIT!



## BACKEND

- IMPLEMENTACIÓ DE MICROSERVEIS
- SEGURETAT HTTPS I CONFIGURACIÓ NGNIX ADAPTADA AL NOSTRE BACK
- LOGIN CON GOOGLE I CONFIGURACIÓ DE LA SEVA API

## UNITY

- MULTIJUGADOR AMB LA INTEGRACIÓ DE MIRROR AMB STEAM
- COSMÈTICS EN TEMPS REAL MITJANÇANT CONNEXIO AMB EL BACK



## FRONTEND

- SISTEMA DE GASHAPON PER OBTENIR SKINS
- SISTEMA “CROPPER” PER RETALLAR IMATGES AL FRONT AL GUST DEL USUARI







# REPTES SUPERATS

## EXEMPLES

PROBLEMA: SALES FANTASMA → NETEJA AUTOMÀTICA  
CADA 30 SEGONS

PROBLEMA: ANIMACIONS NO SINCRONITZADES → CLIENT  
RPC

# STACK TECNOLÓGIC

UNITY + MIRROR + STEAM



NUXT 3



+

NODE.JS + GOOGLE API





# DESENVOLUPADORS



IZAN DE LA CRUZ



BRIAN OROZCO



MARC ROJANO



DAVID SALVADOR