MEMORIA ESCRITA DEL PROYECTO

CFGS Desarrollo de Aplicaciones Web

Título del proyecto

**Autor:** Nombre y apellidos

**Tutor:** Nombre del tutor

Fecha de entrega: dd/mm/aaaa

**Convocatoria:** 1S – 2122

**Documentos del proyecto:** Enlace a la carpeta del Drive



1. Índice de contenidos

[**1.**](#_1fob9te) **Introducción 3**

[**1.1.**](#_3znysh7) **Motivación 3**

[**1.2.**](#_2et92p0) **Abstract 3**

[**1.3.**](#_tyjcwt) **Objetivos propuestos (generales y específicos) 3**

[**2.**](#_3dy6vkm) **Metodología usada 4**

[**3.**](#_1t3h5sf) **Tecnologías y herramientas utilizadas en el proyecto 5**

[**4.**](#_4d34og8) **Estimación de recursos y planificación 6**

[**5.**](#_2s8eyo1) **Análisis del proyecto 7**

[**6.**](#_17dp8vu) **Diseño del proyecto 8**

[**7.**](#_3rdcrjn) **Despliegue y pruebas 9**

[**8.**](#_26in1rg) **Conclusiones 10**

[**9.**](#_lnxbz9) **Vías futuras 11**

[**10.**](#_35nkun2) **Glosario 12**

[**11.**](#_1ksv4uv) **Bibliografía/Webgrafía 13**

[**12.**](#_44sinio) **Anexos 14**

[**12.1 Anexo I 14**](#_2jxsxqh)

[**12.2 Anexo II 14**](#_z337ya)

En la normativa de proyectos vigente encontrarás una breve descripción de cada uno de estos apartados para saber qué información debes incluir en ellos

# Introducción

## Motivación

Este proyecto está realizado para poder llevar una gestión de los juegos que vamos agregando a nuestra biblioteca a lo largo de nuestra vida gamer[[1]](#footnote-1).

Debido a la múltiple cantidad de consolas que van saliendo y al gran catalogo de juegos que van naciendo a lo largo de cada año, y al poco tiempo que disponemos la mayoría de gente, se nos suelen acumular gran cantidad de estos, sin conocer incluso los que tenemos, provocando un desbordamiento sobre nosotros evitando saber cuál es el siguiente en completar.

Para este problema que va en aumento en la mayoría de gamers, se ha decidido crear un aplicativo en Android que nos permita tener un catálogo para todos ellos y así poder tener un control total sobre toda nuestra biblioteca. Dispondremos de un catálogo de consolas en el que podremos visualizar los juegos completados en estas, un catálogo general con todos los juegos completados independientemente de la plataforma, recopilando información sobre ellos, otro catalogo con juegos disponibles, pero pendientes, y un último catálogo con juegos añadidos para su futura compra.

## Abstract

## Objetivos propuestos (generales y específicos)

# Metodología usada

# Tecnologías y herramientas utilizadas en el proyecto

## Git

Git es un sistema de control de versiones de codigo abierto creado por Linux Torvalds, pensado en la eficiencia y compatibilidad del mantenimiento de aplicaciones creando diferentes versiones cuando estas tienen un gran número de documentos de código. (Wikipedia, 2022)

### GitHub

GitHub es una plataforma donde podemos alojar ficheros de código para la colaboración y control de versiones. GitHub permite trabajar en equipo en proyectos. (Wikipedia, 2022)

### GitHub Desktop

GitHub Dekstop nos permite interactuar con GitHub a través de una interfaz gráfica (GUI) en lugar de la línea de comandos o del explorador web. Podemos completar la mayoría de los comandos de Git a través del software del escritorio, como añadir, editar o eliminar elementos de git, sin tener que recordar largos comandos. (GitHub Desktop, 2022)

## Android

Android es un sistema operativo que utilizan algunos dispositivos que pueden ser desde teléfonos, relojes inteligentes, tablets, coches… para poder funcionar, está basado en el núcleo Linux y otros software de código abierto. (Wikipedia, 2022)

### Android Studio

Es el IDE oficial utilizado para el desarrollo de aplicaciones en el sistema operativo de Android, el cual incluye funciones específicas que mejoran la productividad en el desarrollo de estas aplicaciones. (Wikipedia, 2022)

### AVD

AVD es el dispositivo virtual de Android que viene incorporado en Android Studio con el fin de emular un teléfono, tablet, dispositivo Wear OS, Android TV o Automotive OS, permitiendo así poner a prueba nuestra aplicación. (Developer Android, 2022)

# Estimación de recursos y planificación

# Análisis del proyecto

# Diseño del proyecto

# Despliegue y pruebas

# Conclusiones

# Vías futuras

# Glosario

A

Android TV

Android TV es un sistema operativo de televisión inteligente basado en Android y desarrollado por Google., 5

Automotive OS

Android Automotive OS es una variación del sistema operativo Android adaptada para su uso en los salpicaderos de los vehículos., 5

G

Git

Git es un software de control de versiones diseñado por Linus Torvalds, pensando en la eficiencia, la confiabilidad y compatibilidad del mantenimiento de versiones de aplicaciones cuando estas tienen un gran número de archivos de código fuente., 5

GUI

La interfaz gráfica de usuario, conocida también como GUI, es un programa informático que actúa de interfaz de usuario, utilizando un conjunto de imágenes y objetos gráficos para representar la información y acciones disponibles en la interfaz., 5

S

software

Se conoce como software, ​ logicial o soporte lógico al sistema formal de un sistema informático, que comprende el conjunto de los componentes lógicos necesarios que hace posible la realización de tareas específicas, en contraposición a los componentes físicos que son llamados hardware., 5

W

Wear OS

Wear OS es una versión del sistema operativo Android de Google diseñada para smartwatches y otros wearables.​​​, 5

# Bibliografía/Webgrafía

Developer Android. (9 de Noviembre de 2022). *developer.android.com*. Obtenido de Android: https://developer.android.com/studio/run/managing-avds

GitHub Desktop. (19 de Octubre de 2022). *GitHub Desktop*. Obtenido de GitHub Desktop: https://desktop.github.com/

Wikipedia. (19 de Octubre de 2022). *Wikipedia*. Obtenido de Git: https://es.wikipedia.org/wiki/Git

Wikipedia. (29 de Julio de 2022). *Wikipedia*. Obtenido de GitHub Inc. (GitHub): https://es.wikipedia.org/wiki/GitHub

Wikipedia. (5 de Noviembre de 2022). *Wikipedia*. Obtenido de Android: https://es.wikipedia.org/wiki/Android

Wikipedia. (6 de Noviembre de 2022). *Wikipedia*. Obtenido de Android Studio: https://es.wikipedia.org/wiki/Android\_Studio

# Anexos

## 12.1 Anexo I

## 12.2 Anexo II



1. Persona que juega habitualmente a videojuegos, especialmente si le gustan mucho y les dedica mucho tiempo. [↑](#footnote-ref-1)