

MEMORIA

En la app se ha desarrollado un modelo de biblioteca de videojuegos para catalogar y organizar los videojuegos que el usuario esté tratando.

Vistas implementadas

Se han implementado 3 vistas, una vista principal la cual tiene el listado de videojuegos, clasificados entre PENDIENTES, JUGANDO, COMPLETADOS. La vista además contiene una barra de búsqueda para filtrar los videojuegos en tiempo real. Un botón para que te lleve a la vista de la creación de un nuevo juego. También mediante el uso de la pantalla se ha establecido con un simple clic la transición a una nueva pantalla donde se muestran los datos del videojuego. El otro tratamiento de la pantalla es manteniendo pulsado sobre el juego se abre un menú en el cual podemos borrar el juego, modificar el juego seleccionado o cancelar. Si se decide modificar te llevará a la pantalla de añadir un nuevo juego.

La vista de crear un nuevo juego contiene todos los elementos de un juego: Título, URL de la portada, Categoría, Desarrolladora, Descripción y su estado en el tablero. Si se está modificando se cargarán los datos del juego.

Controladores implementados

Se han implementado 3 controladores así como 2 “clases” más auxiliares para mayor control de la aplicación y soporte de los controladores. Además también se ha puesto un navigation controller.

- Clases:
 - **Game:**
Contiene la clase del juego con todos sus atributos.
También el tipo de categoría para clasificar.
Por último, mediante UserDefaults se ha creado una persistencia de los datos de la aplicación, para cargar o añadir los datos nuevos mediante los 2 métodos implementados.
 - **Section:**
Tenemos por un lado la parte que monta las celdas de los juegos. Destacar de esto la parte de montar la imagen, que por defecto monta una imagen del sistema y por un hilo intenta cargar la imagen de la URL del objeto del juego.
Por otro lado, también por unificar, tenemos la parte que estructura la parte de la cabecera de la celda.
- Controladores:
 - **ViewController:**

En este controlador es donde tenemos la mayor parte de carga de la aplicación, por un lado cargamos la collection view con las celdas que hemos preparado en las clases mencionadas. Se ajusta para que la pantalla quede todo bien visible.

Se prepara la parte funcional de la barra de búsqueda para filtrar los juegos que se busquen.

Se añaden las 2 funcionalidades de la parte táctil de la pantalla. Por un lado un simple toque para el detalle de los juegos mediante el navigation controller. Por otro lado, la pulsación larga que nos abrirá el menú en un alert para seleccionar la opción que vayamos a tratar.

(El botón de añadir no se controla desde aquí porque es un segue que lleva directamente a la pantalla concreta)

- **DetailViewController:**

Muestra todos los datos de la película y la implementación de las imágenes es igual que la vista principal.

- **AddGameViewController:**

Forma los elementos seleccionables de la pantalla, así como el fondo y título. Si le pasamos datos de un juegos, es decir, si se va modificar uno existente, se cargan los datos en la pantalla.

Cuando se va a grabar el juego se almacena mediante la persistencia de datos y se vuelve a la pantalla principal.

Mejoras pendientes

Una de las cosas que se ha quedado pendiente es la barra de búsqueda, creo que al manejar subviews no he podido colocarla bien y tapa uno de los títulos de las tareas.

Cuando se añade un juego nuevo o se modifica el actual no se ven los cambios reflejados hasta que se recarga la aplicación. Creo que se debe a lo mismo de las subviews porque se han intentado varias cosas, cambiar constraints, auto-layout, etc.

La parte reubicar la vista de los datos de los juegos para el modo landscape.

Posibles mejoras a la app

Una idea podría ser conectar con una API de videojuegos para que el añadir videojuegos sea más rápido y completo.

Otra es arrastrar los elementos entre tareas. (Se intentó realizar pero no conseguía que se colocará, reitero será por como se ha afrontado la vista con el uso de subviews y que no se actualizase bien)

También la configuración de la propia app como color de las etiquetas y temas. (Se intentó realizar pero solo he conseguido cambiar el fondo de cada célula)