

Battlenet Profile Analyzer

Miguel Burdeos Tébar

Ciclo Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma

Contenido de la presentación

- ▶ Introducción al proyecto y a la aplicación.
- ▶ Características y ventajas del uso de la aplicación.
- ▶ Herramientas y tecnologías software utilizadas.
- ▶ API Pública de Blizzard y su uso en la aplicación.
- ▶ Licencia de la aplicación.
- ▶ Funcionamiento de la aplicación.
- ▶ Despliegue de la aplicación.
- ▶ Evaluación y conclusiones finales.

Introducción al proyecto y la aplicación

- ▶ Desarrollo independiente.
- ▶ Debido a motivaciones personales (lenguaje elegido, tema elegido, Blizzard como compañía, aprendizaje con API's, portafolio...).
- ▶ Aplicación de escritorio para Windows.
- ▶ Basada en dos de los juegos mas exitosos de Blizzard: Diablo 3 y World of Warcraft.

Características y ventajas del uso de la aplicación

- ▶ Permite centralizar la visualización de perfiles de manera mas rápida y centralizada.
- ▶ Sin necesidad de acceder a diferentes webs.
- ▶ Interfaz ágil, intuitiva y amigable.
- ▶ Multilenguaje (Inglés, Español, Francés y Alemán).
- ▶ Diseño acorde a cada juego.
- ▶ Carga de trabajo baja.

Herramientas y tecnologías software utilizadas

- ▶ API pública de Blizzard (de lo que se basa esta aplicación).
- ▶ Lenguaje C-Sharp (C# .NET).
- ▶ Visual Studio 2012 como IDE para el desarrollo.
- ▶ Adobe Photoshop CC 2015.
- ▶ Deserializador JSON por Newtonsoft (<http://www.newtonsoft.com/json>).
- ▶ IExpress 2.0 como empaquetador.



API Pública de Blizzard y su uso en la aplicación

- ▶ Acceso para desarrolladores de todo tipo, bajo términos de uso.
- ▶ Representa la capacidad de comunicación entre nuestra aplicación y las BBDD de Blizzard, de manera que podemos acceder y utilizar sus datos públicos.
- ▶ La API es abstracta, se encuentra entre nuestra aplicación y sus BBDD.
- ▶ En este caso, la comunicación se basa en URI's las cuales nos devolverán objetos Javascript (JSON).
- ▶ Mediante el deserializador JSON crearemos un XML con los datos que recojamos para así mostrar la información de los perfiles con los controles de nuestra ventana.

Licencia de la aplicación

- ▶ Licencia software propietario “Proprietary License Software”.
- ▶ Solo la redistribución y el uso están permitidos.
- ▶ El resto de derechos dependen de la elección del desarrollador (acceso y modificación del código, etc...).
- ▶ La licencia es mostrada en la instalación de la aplicación.

Funcionamiento de la aplicación (Inicio)

- ▶ La aplicación comenzará con un Splash Screen (Presentación de la aplicación hacia el usuario)
- ▶ En la ventana siguiente el usuario tendrá que elegir el juego sobre el que verá su perfil.



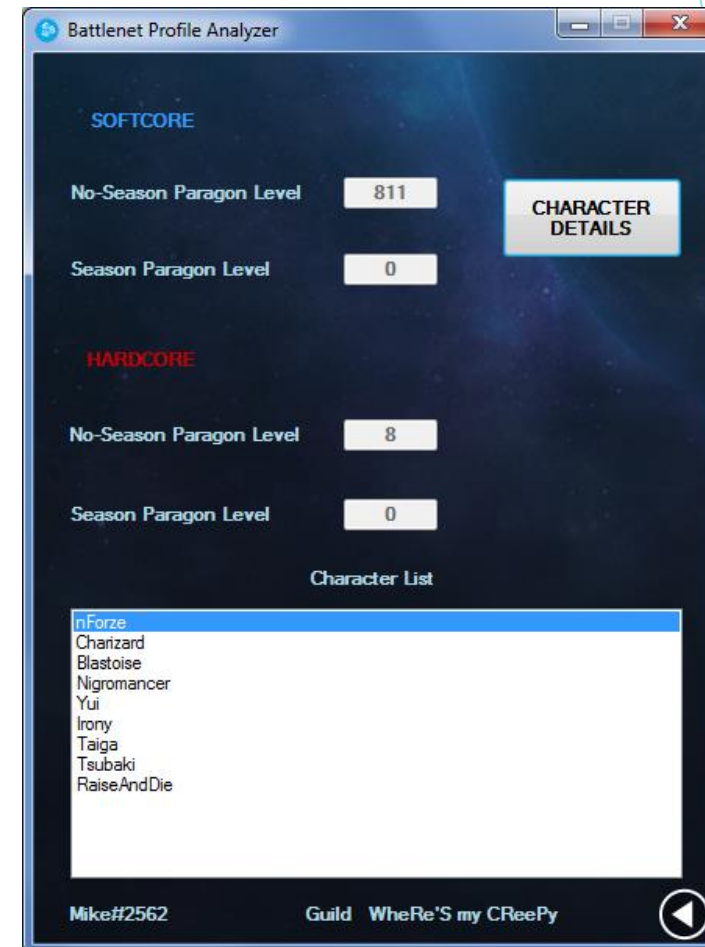
Introducción de credenciales

- ▶ En el caso de Diablo 3 la ventana nos pedirá que escribamos nuestro BattleTag para acceder a los datos principales del perfil.
- ▶ En el caso de World of Warcraft deberemos escribir el nombre de nuestro personaje y el servidor en el que fue creado.
- ▶ En ambos caso podremos especificar el lenguaje en el que veremos los datos.



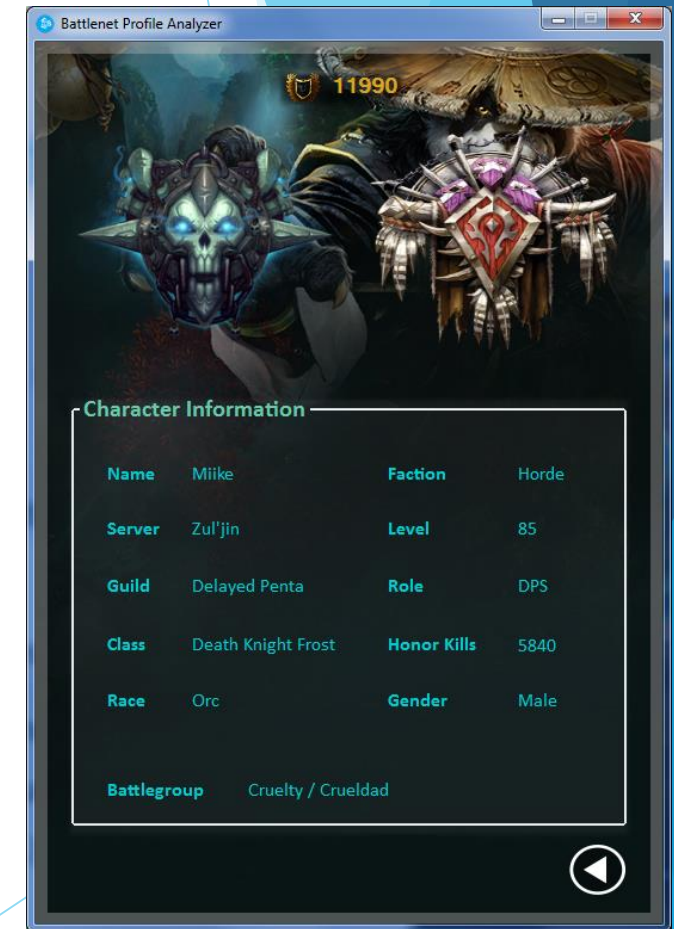
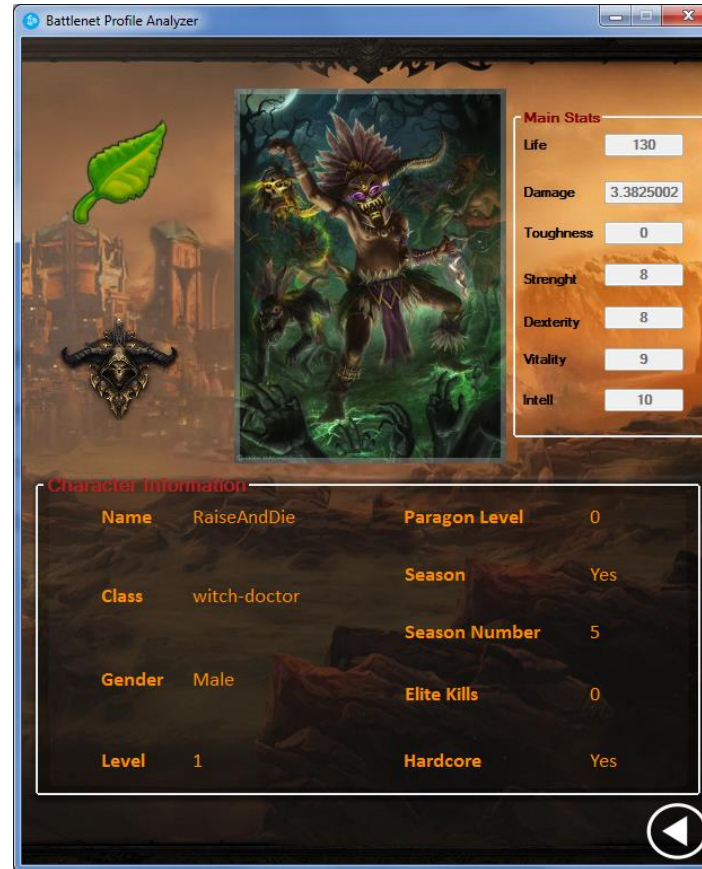
Visualizador de datos de perfil

- ▶ BattleTag
- ▶ Hermandad Actual
- ▶ Nivel del perfil tanto de temporada como de fuera de temporada
- ▶ Nivel Hardcore y Softcore
- ▶ Lista de personajes



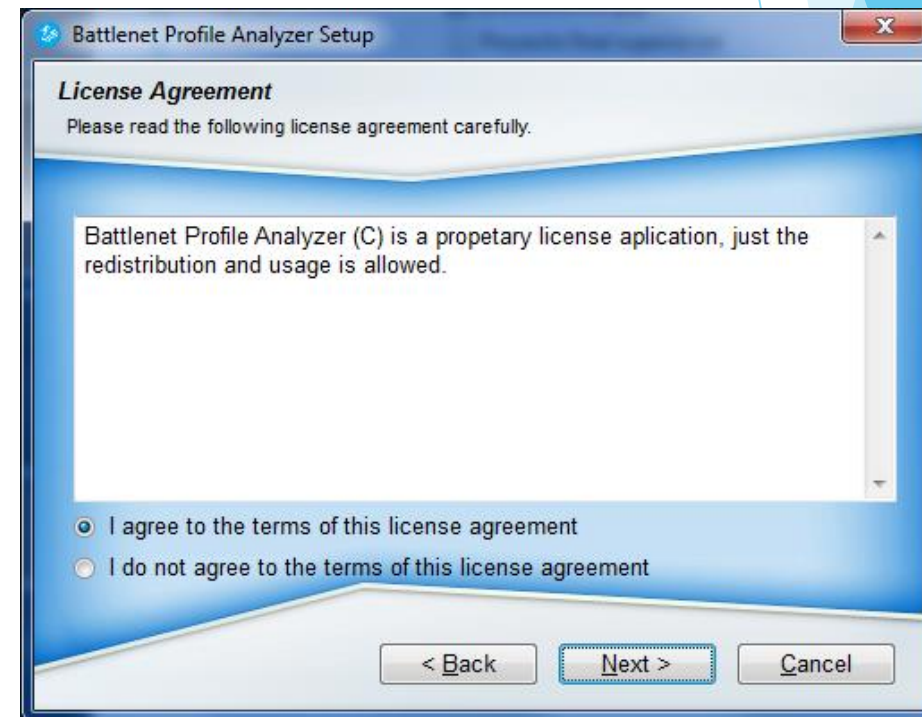
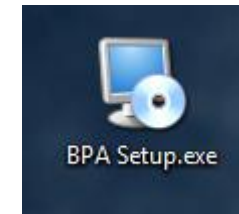
Visualizador de personajes

- ▶ Imagen: Avatar, Clase del personaje y Facción.
- ▶ Puntos de estadísticas principales (Diablo 3).
- ▶ Puntos de logros (World of Warcraft).
- ▶ Información general del personaje (sexo, nivel, muertes a otro jugador, clase, rol, etc...).



Despliegue de la aplicación

- ▶ Empaquetación de todos los ficheros de la aplicación mediante IExpress 2.0.
- ▶ Creación de un setup (BPA Setup.exe).
- ▶ Ágil a la hora de la distribución.
- ▶ Instalación de manera transparente y fácil para el usuario.
- ▶ Se muestra la licencia de la aplicación durante la instalación.



Evaluación y conclusiones finales

- ▶ Desarrollo sobre algo diferente a las actividades en las FCT (ideas propias).
- ▶ Aprendizaje sobre la utilización de API's externas.
- ▶ Estructuración y lógica del código mejoradas.
- ▶ Mejora en la distribución del tiempo empleado para el desarrollo, división de tareas y fechas límite sobre estas cumplidas.
- ▶ Aprendizaje de nuevos conceptos (deserialización de JSON, etc...).
- ▶ Uso de una usabilidad óptima para el usuario, tanto para las funciones y botones de la aplicación como para el diseño de la misma.
- ▶ Utilización de PhotoShop para adaptar imágenes.
- ▶ Mejora en la mentalidad como desarrollador (nuevos proyectos, futuro, etc..).