

Ayuda 11 FREAKS

En este documento se recopilan ayudas para los desarrolladores, así como aspectos generales del juego.

Primeramente, el proyecto 11FREAKS no tiene intención comercial, ya que se usan ciertas licencias del mundo del fútbol sin licencia. Es por eso que este proyecto tiene la intención de demostrar las capacidades de su desarrollador, no con fines lucrativos.

Segundo, 11FREAKS actualmente está pensado para mostrar información sobre detallada sobre la liga y sus equipos. Se prevé que se convierta en un juego estilo Modo Carrera mezclado con aspectos de *Liga Fantasy* o *Comunio*.

Es decir, cada usuario tendrá un equipo propio, el cual empezará con jugadores aleatorio y competirá en la liga que él desee. Podrá ir mejorando su equipo a medida que avance en el juego e ir realizando fichajes. Se tendrá muy en cuenta el rendimiento en la temporada de los diferentes jugadores y equipos, impactando enormemente en el juego. Para obtener esa información, recurriremos a la API → [API-FOOTBALL](#)

Actualmente, se utiliza una base de datos embebida (SQLite), en las próximas semanas, se realizará una migración a MySQL, de tal forma, conseguiremos un mayor control sobre los datos alojados en las bases de datos y podremos hacer modificaciones para todos los usuarios. Hay que sumar, la futura incorporación de un modo de juego online, por lo que considero interesante y necesaria esta migración.



Ayuda 11 FREAKS

En cuanto al esqueleto del proyecto, queda dividido en las siguientes secciones

DATOS

Aquí encontraremos el código relativo a las conexiones con base de datos y APIs.

PRESENTACIÓN

En este directorio encontraremos los archivos *XAML* del proyecto (parte visual). Además, contaremos con la presencia de sus respectivos archivos *.cs*

RESOURCES

Por último, contamos con la carpeta *Resources*, que viene a ser la carpeta donde albergaremos los recursos que utiliza el proyecto. Es decir, imágenes, archivos de audio, y actualmente, la base de datos embebida.

En cuanto a la documentación, si se desea explorar más afondo en las funcionalidades de las clases y métodos del proyecto, existe la posibilidad de entrar dentro del directorio **"Documentation">"Help">index.html** y seguir la ruta marcada. Al acceder a ese archivo, se nos mostrará información más en profundidad sobre el funcionamiento de cada clase y método, el cual podrá navegar de forma interactiva.

Ayuda 11 FREAKS

****NOTA****

Por fallos en la gestión del tiempo, el proyecto no ha podido llegar a abarcar lo que planeaba para la fecha de entrega en un principio. La idea principal, era tener un juego “básico” en el que seleccionarías tu equipo (“equipo de La Liga”) y serías el técnico del mismo. Pudiendo hacer varias de las gestiones antes mencionadas. Como comento, por falta de experiencia, creo que no he manejado correctamente los tiempos, y puede que haya prestado demasiada atención a temas como usabilidad y seguridad, que probablemente en etapas tan tempranas del desarrollo, no es necesario dedicar tanto tiempo.

Es por eso que el proyecto, para mi entender, queda un poco vacío con respecto a lo esperado para estas fechas .

Este proyecto seguirá su desarrollo y será presentado como proyecto final del curso.

MIGUEL DÍAZ OSA

Desarrollador de 11FREAKS

Fundador de RetroDevs

