

/8/Centro educativo

Código	Centro	Concello	Ano académico
15005397	I.E.S. Fernando Wirtz Suárez	A Coruña	2023-2024

Ciclo formativo

Código da familia profesional	Familia profesional	Código do ciclo formativo	Ciclo formativo	Grao	Réxime
FP1 6	Informática e comunicacións	CSIFC01	Desenvolvemento de Aplicacións Multiplataforma	Superior	Adultos

Módulo profesional e unidades formativas de menor duración (*)

Código MP/UF	Nome
MP0374	Proxecto de Desenvolvemento de Aplicacións Multiplataforma Equivalencia en créditos ECTS: 5.

Profesorado responsable

Tutor	Gabriel Brais Martinez Silvosa
-------	--------------------------------

Alumno

Alumno	Pedro Cerredelo Prieto
--------	------------------------

Datos do Proxecto

Título	Rol Facil
--------	-----------

CONTROL DE VERSIÓNS:

Versión	Data	Observacións
0.0.0.1	03/04/24	

Índice:

1.	Objetivo	3
2.	Descripción	3
3.	Alcance	4
4.	Planificación	4
5.	Medios a utilizar	4
6.	Presupuesto	5
7.	Título	5
8.	Ejecución	5

1. Objetivo

Se busca crear una APP de móvil para facilitar a todos los jugadores de rol administrar sus campañas de rol y personajes de una manera clara y sencilla. El DM (Dungeon Master) podrá administrar todos los personajes, mientras el resto de jugadores solo los propios.

2. Descripción

La aplicación se enfoca en la gestión de personajes y recursos para campañas de rol, tanto en sesiones presenciales como en línea. Su objetivo es facilitar la administración de fichas de personajes, permitiendo a los usuarios participar como jugadores o directores de juego (DM). Los DM pueden ver y modificar las fichas de los personajes en sus campañas, mientras que los jugadores solo pueden editar sus propias fichas.

Cada usuario puede participar en un máximo de 5 campañas, y al iniciar sesión pueden acceder fácilmente a las campañas en las que participan. La autenticación se realiza mediante nombre de usuario y contraseña.

Los personajes cuentan con nombre, características como fuerza, destreza, etc., bonificador de ataque y foto. Además, pueden poseer armas, y se puede generar un archivo PDF con la información de cada personaje.

3. Alcance

El alcance de la aplicación se centra en la gestión de personajes y recursos para campañas de rol, tanto en sesiones presenciales como en línea. Las características principales incluyen:

Gestión de Personajes: Los usuarios pueden crear, editar y eliminar personajes para sus campañas de rol. Cada personaje tiene características como fuerza, destreza, etc., un bonificador de ataque y puede poseer armas.

Participación en Campañas: Los usuarios pueden participar como jugadores o directores de juego (DM) en un máximo de 5 campañas. Los DM tienen acceso completo a las fichas de personajes en sus campañas, mientras que los jugadores solo pueden editar sus propias fichas.

Autenticación de Usuarios: Los usuarios pueden iniciar sesión mediante nombre de usuario y contraseña para acceder a las campañas en las que participan.

Fuera del alcance del proyecto queda:

Funcionalidades Adicionales: La aplicación no incluirá características avanzadas como la creación completa de un personaje, sino que se limitará a sus características básicas. Además, no se integrará un chat de campaña ni se permitirá la importación de personajes.

Mecánicas de Juego Complejas: No se implementarán sistemas de lanzamientos de ataque ni de daño para las armas, ni se gestionarán puntos de vida en la aplicación.

4. Planificación

<

Débesse incluír un detalle de tarefas e os seus tempos. Diagrama de GANT.

CA 3.1. Estableceuse a secuencia das actividades en función das necesidades de posta en práctica.

CA 3.2. Determináronse os recursos e a loxística necesarios para cada actividade.

CA 3.3. Identificáronse as necesidades de permisos e autorizacións para levar a cabo as actividades.

CA 3.4. Determináronse os procedementos de actuación ou execución das actividades.

CA 3.6. Planificáronse a asignación de recursos materiais e humanos, e os tempos de execución.

CA 5.4. Describíronse as actividades en que se divide a execución do proxecto.

CA 5.5. Xustificáronse as decisións tomadas de planificación da execución do proxecto.

>

5. Medios a utilizar

Recursos Tecnolóxicos Utilizados:

Base de Datos (BD): Se utilizará MySQL como sistema de gestión de bases de datos para almacenar y gestionar la información de la aplicación.

API (Interfaz de Programación de Aplicaciones):

Para el desarrollo de la API, se utilizará IntelliJ IDEA como entorno de desarrollo integrado (IDE) para escribir y depurar el código.

Postman se utilizará como herramienta de prueba para probar y depurar los endpoints de la API antes de su implementación en la aplicación.

Desarrollo de la Aplicación (App):

Para el desarrollo de la aplicación móvil, se utilizará Android Studio como entorno de desarrollo integrado (IDE) para la creación de la interfaz de usuario y la programación de la lógica de la aplicación.

6. Presupuesto

<

CA 3.7. Fíxose a valoración económica que dea resposta ás condicións da execución.

CA 2.6. Realizouse o orzamento correspondente.

>

7. Título

Título do proxecto.

8. Ejecución

O alumnado realizará finalmente, unha demostración do funcionamento do proxecto.