

# ANTEPROXECTO

Realizarei una aplicación multiplataforma para Windows e Android.

A aplicación consistirá nunha vixilancia de torneos do xogo League of Legends.

Haberá autenticación para cada usuario e tendo en conta o rol que teña poderá crear e modificar torneos ou non segundo sexa administrador ou básico.

Isto fai que teña potencial comercial nun futuro se quixera por algún tipo de pago nesta funcionalidade aínda que no comezo non é prioridade.

Un usuario poderá ter un ou máis torneos asociados nos que visualizará os datos dos mesmos.

Neles poderase ver a orde clasificatoria, as partidas xogadas, se ten racha de vitorias ou non, o tanto por cento de vitorias, a división, rango no xogo e o nome de invocado (nome de usuario no xogo).

Ademais da clasificación haberá unha páxina coas regras do torneo seleccionado, outra cos premios e unha última cun buscador xeral onde se poderá encontrar calquera usuario do xogo co seu histórico das últimas 10 partidas xogadas.

Na páxina de buscar verase a mesma información que na táboa clasificatoria pero para o usuario buscado. Das 10 últimas partidas amosará o resultado, os asasinatos, mortes e asistencias do xogador, o campión usado o rol usado na partida e o tipo de xogo (clasificatoria ou normal)

A aplicación irá destinada para aqueles xogadores casuais do xogo que queren facer un torneo entre os seus amigos inclusive algunha asociación ou club de e-sport.

De esta forma pódese seguir a evolución do torneo ou mesmo ter información a tempo real do xogo para poder consultalo.

As aplicacións ou webs que hai só dan a información dun usuario específico do xogo ou da partida que xoga e con quen a xoga, non dá a

información necesaria para un torneo coa información correspondente do mesmo.

Os requisitos básicos da mesma sería amosar a información o máis eficiente posible, dunha forma clara e sinxela, sen ter que buscar en diferentes páxinas a información dos participantes, así como ter no peto a posibilidade de saber as normas e o estado do torneo. Adicionalmente, podendo buscar información acerca o xogo de usuarios que non participen no torneo.

As tecnoloxías usadas serán .Net MAUI coa linguaxe de programación c# para o back end e xaml para o front end.

O IDE usado será o Visual Studio.

No caso da base de usarase SQLServer se é necesaria relacional e MongoDB se fóra necesaria documental e non relacional.

Para consumir a api de Riot será necesario JWT Bearer co tipo de autenticación OAuth2 xa que as credenciais van por bearer token para que permitan o acceso ós seus servizos.