ANTEPROXECTO

Realizarei una aplicación multiplataforma para Windows e Android.

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

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

Ademais da clasificación haberá unha páxina coas regras do torneo, 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 o resultado das mesma, 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 de usar base de datos e non só a api oficial de Riot Games (os propietarios do xogo) serán SQLServer se é necesaria relacional e MongoDB se fóra necesaria documental e non relacional.

Se dá tempo a facer autenticación para a app para o control de acceso usarase identity.

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.