

GREASLIDER

David Raya Conesa

ÍNDICE

- Introducción
- Objetivos
- Diseños de pantalla
- Arquitectura del sistema
- Desarrollo Frontend
- Desarrollo Backend
- Bluetooth
- Objetivos cumplidos
- Conclusiones
- Trabajos futuros

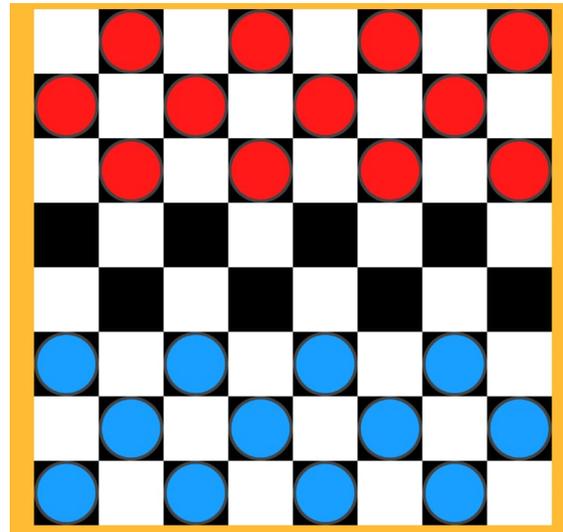
INTRODUCCIÓN

➤ Mercado competitivo

➤ Plataforma

➤ Juego

➤ Modos de juego

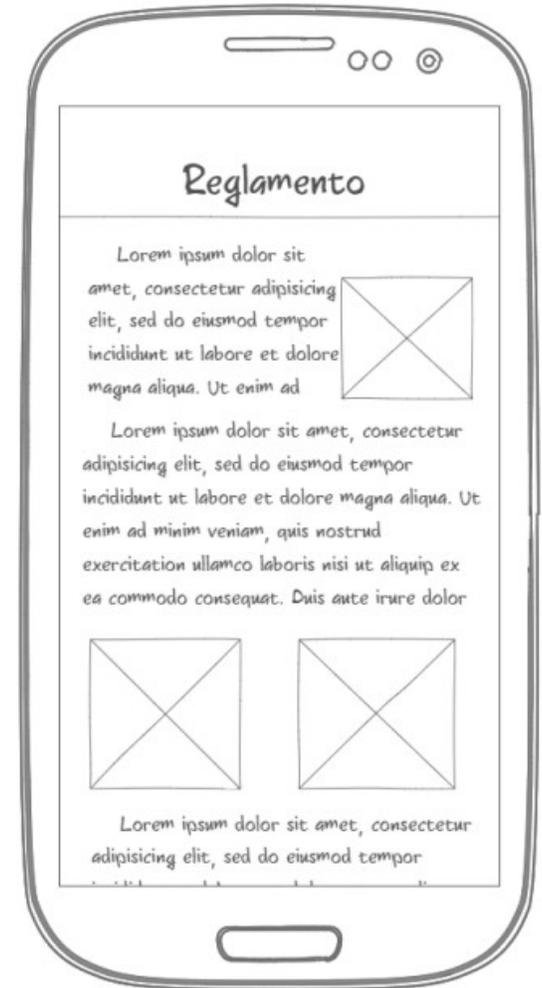
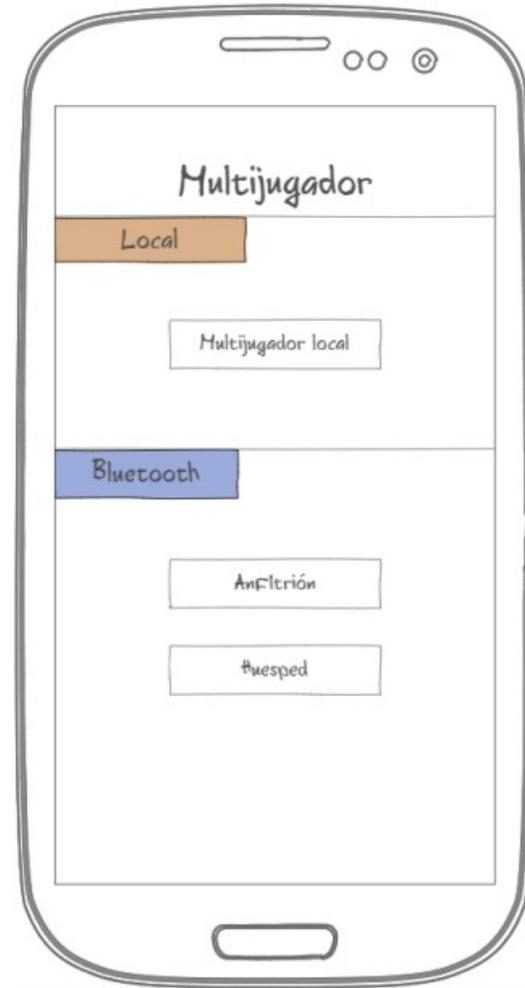
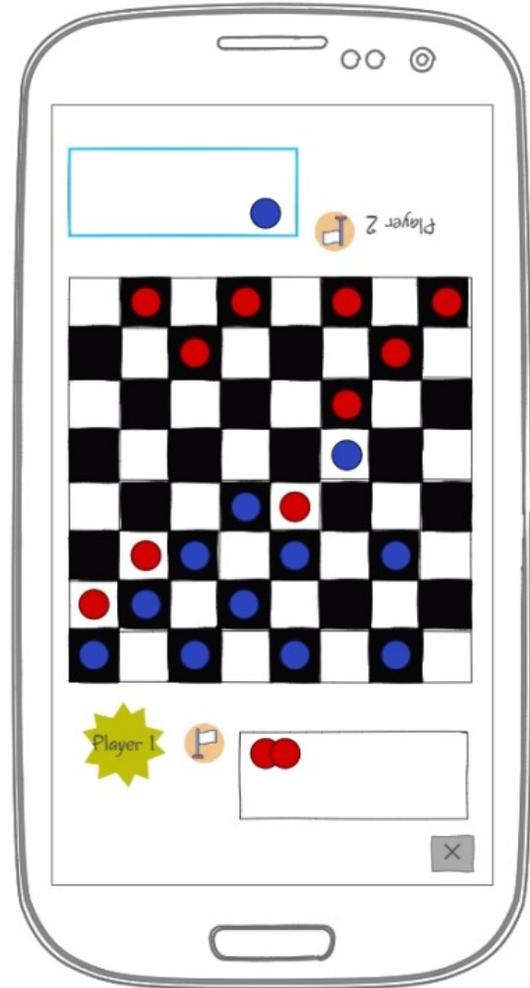
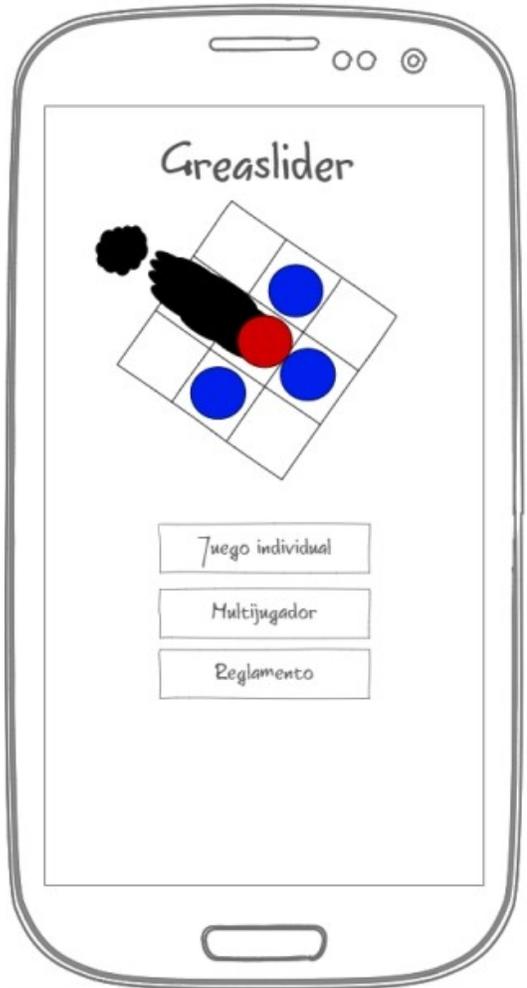


OBJETIVOS

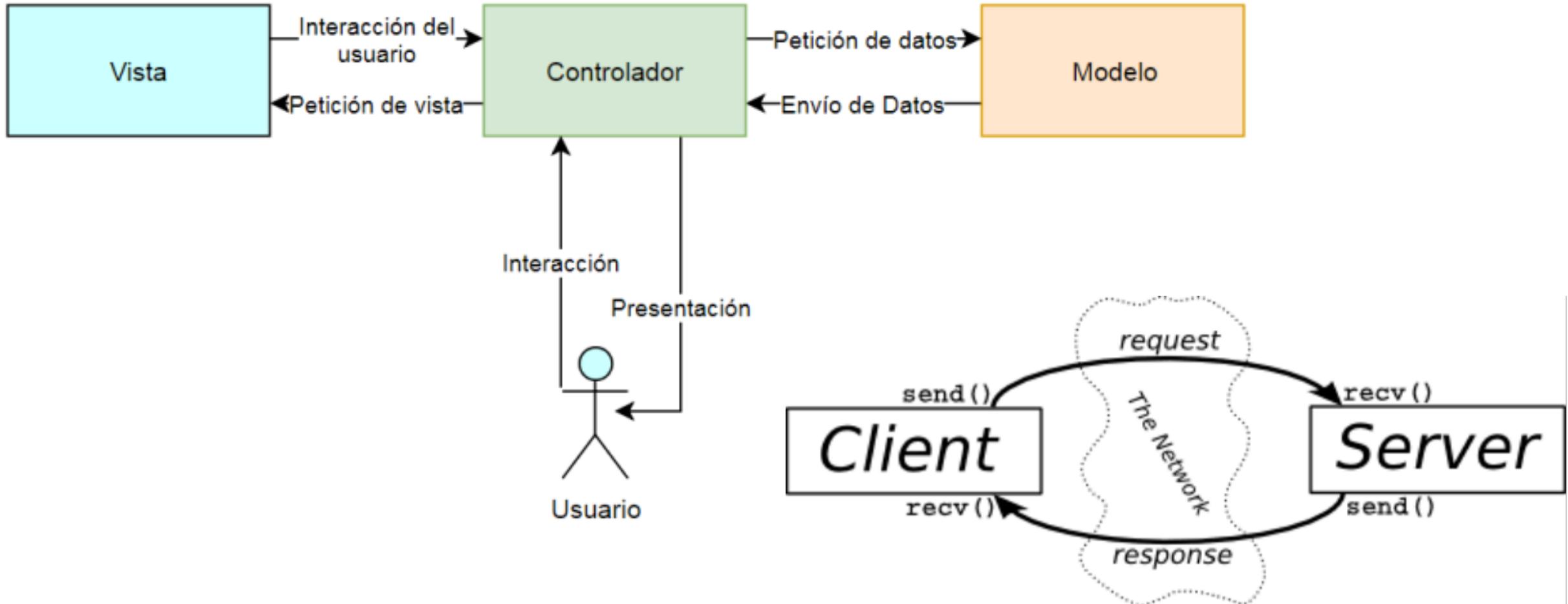
- Implementar un juego de tablero original
- Diseño intuitivo
- Adaptar el juego al mayor número de dispositivos
- IA
- Bluetooth
- Mecanismos de seguridad



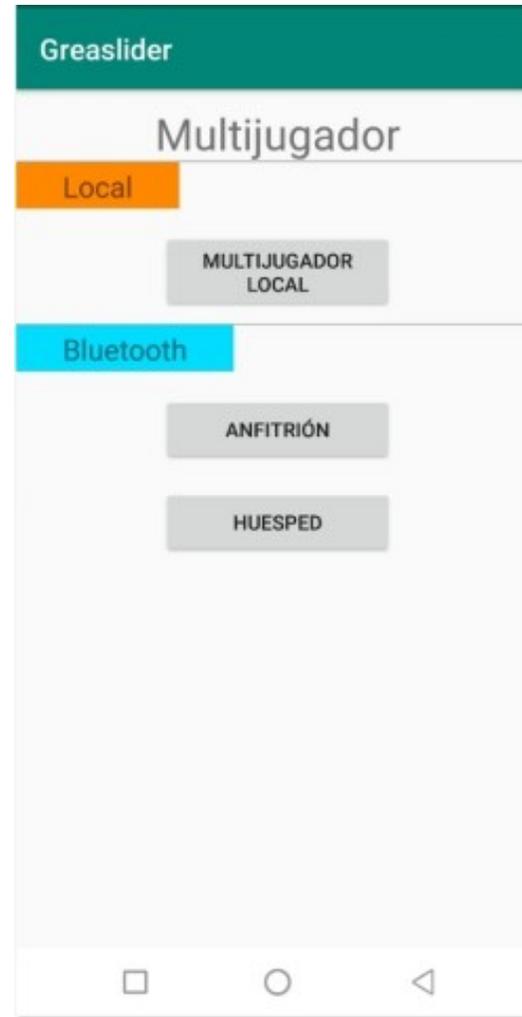
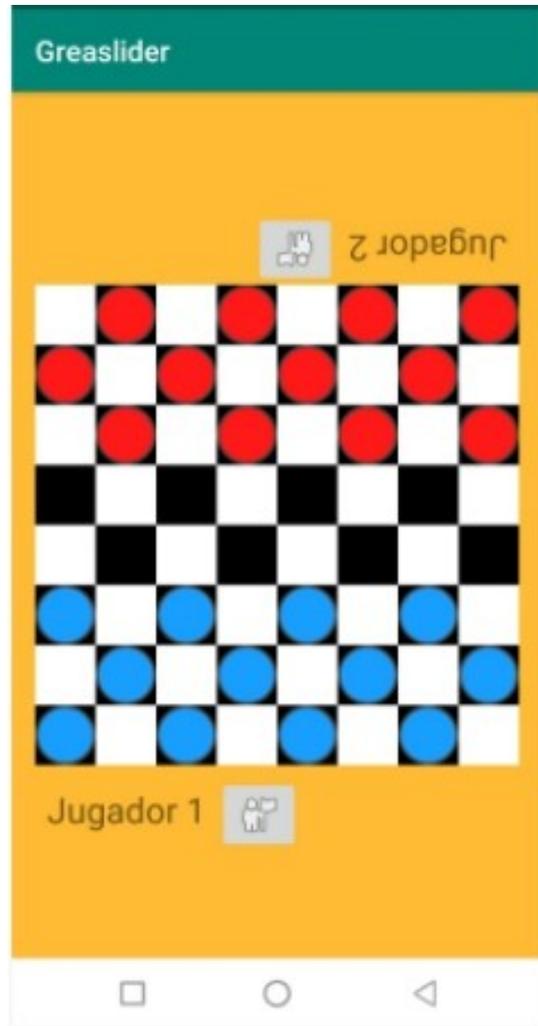
DISEÑOS DE LAS PANTALLAS



ARQUITECTURA DEL SISTEMA

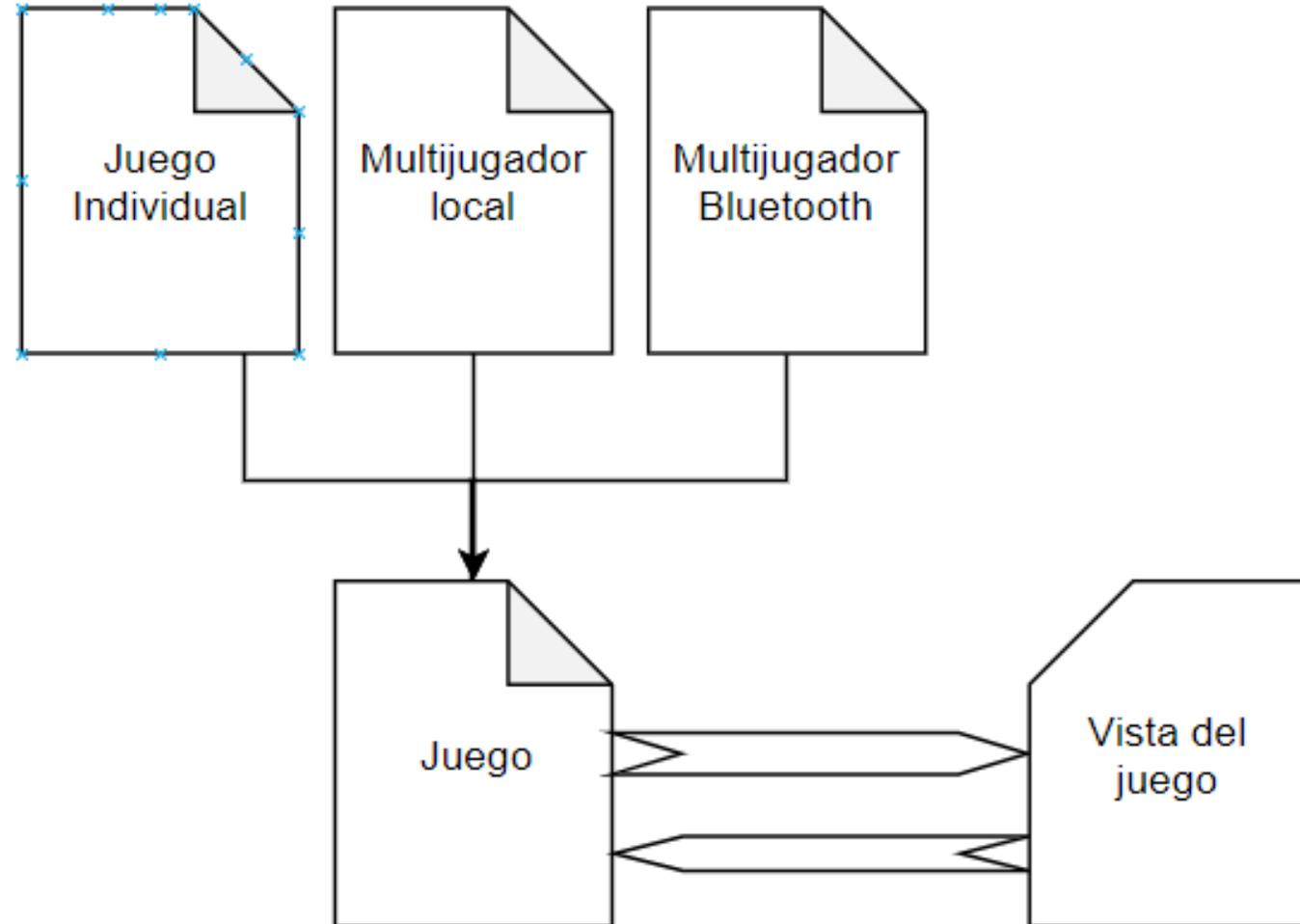
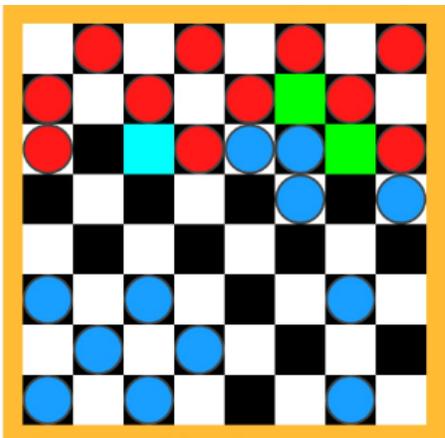


DESARROLLO FRONTEND

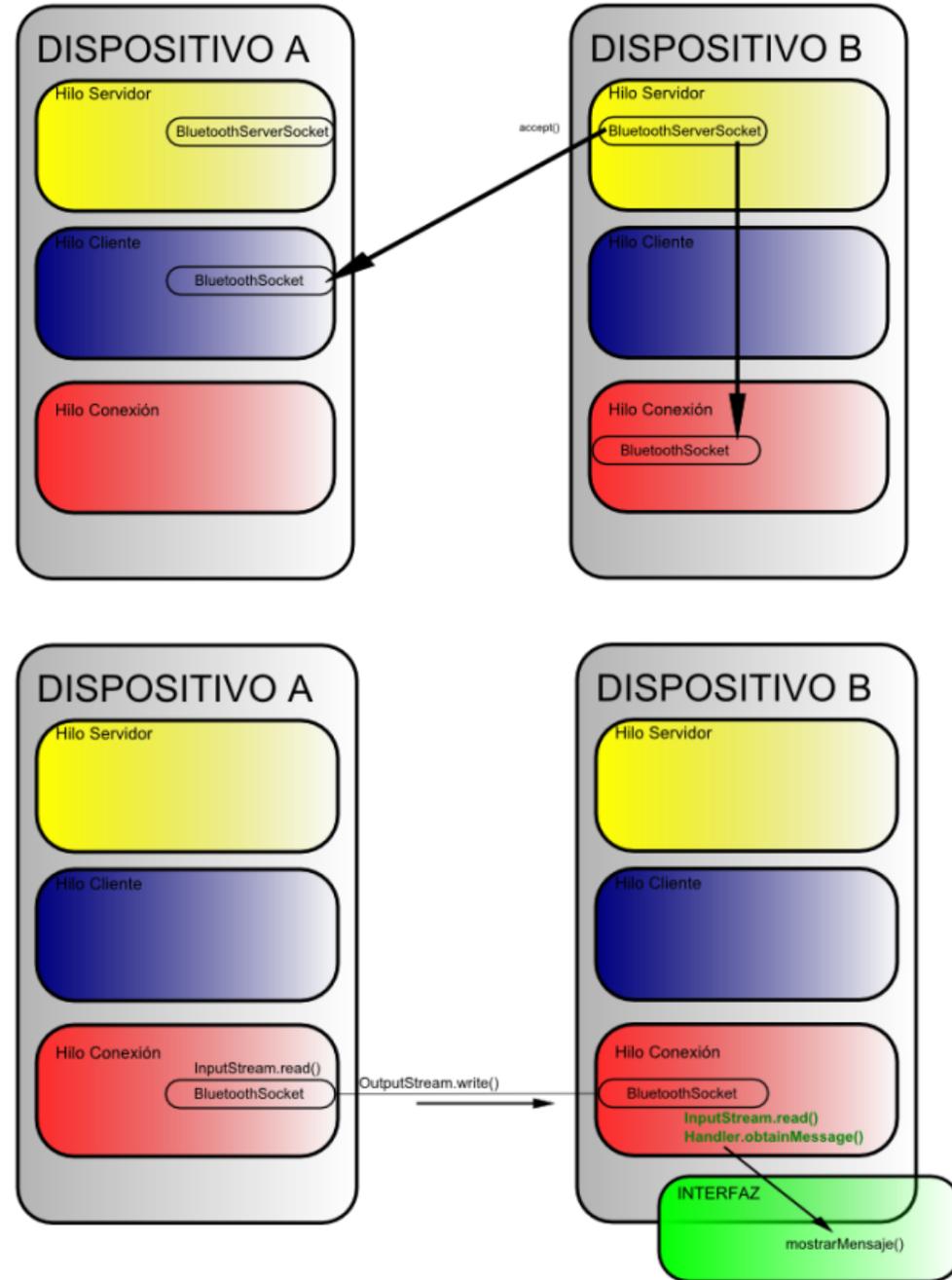
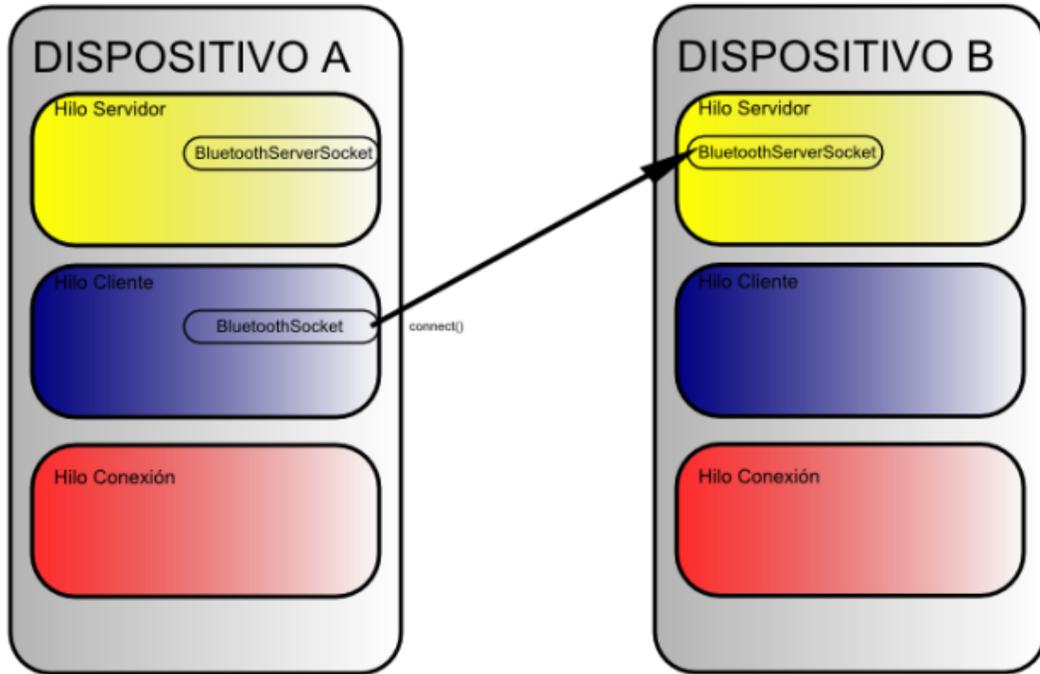


DESARROLLO BACKEND

- Modos de juego
- Individual contra IA
- Multijugador Local
- Multijugador Bluetooth

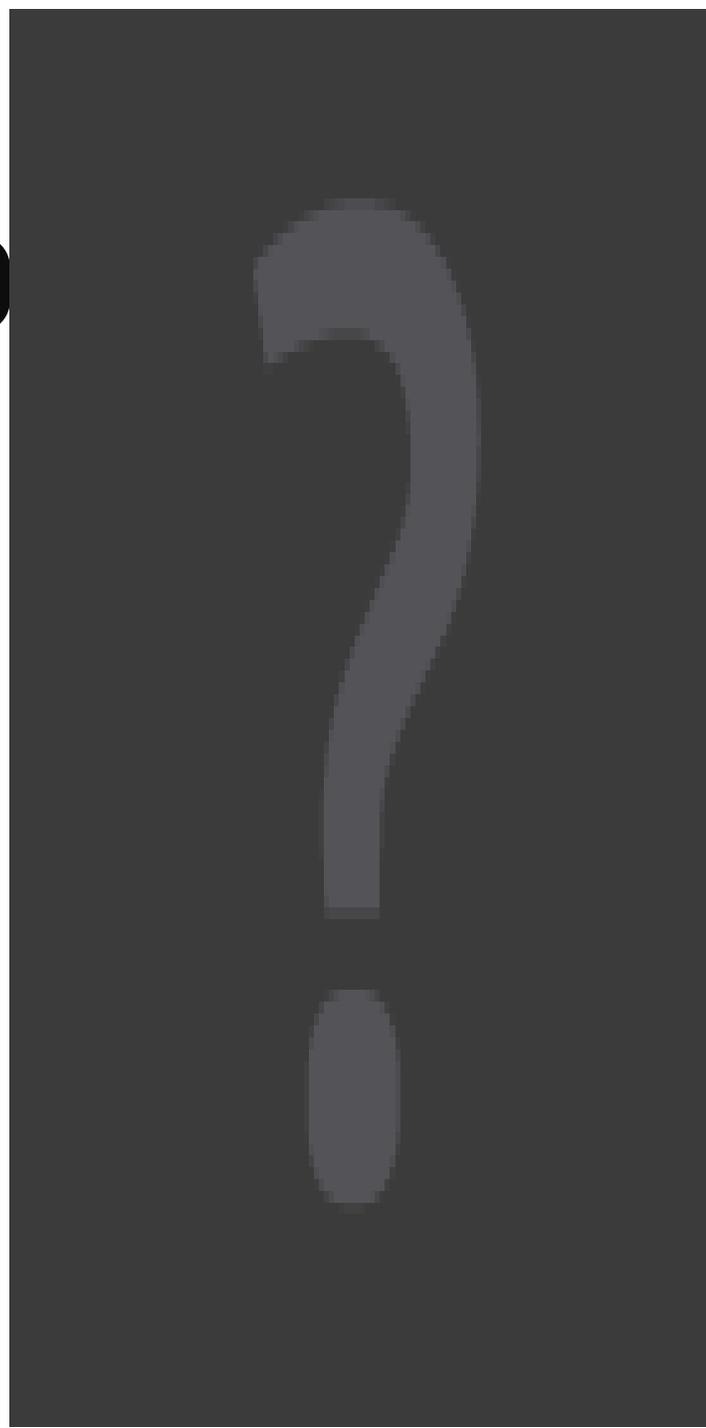


BLUETOOTH



DEMO DEL JUEGO

1. Pantallas del juego
2. Juego contra la IA



OBJETIVOS CUMPLIDOS

- ✓ Implementar un juego de tablero original
- ✓ Diseño intuitivo
- ✓ Adaptar el juego al mayor número de dispositivos
- ✓ IA
- ✓ Bluetooth
- ✓ Mecanismos de seguridad (UUID)

CONCLUSIONES

- Metodología
- Planificación
 - Incidencias
- Profundizar conocimientos

TRABAJOS FUTUROS

- Realizar Tests
- Multijugador por Internet
- Competiciones y Clasificaciones
- Personalización
- IA mejorada
- Exportar a otras plataformas
- Crear portal web

GRACIAS!

