

WorldMatch

Hecho por: Alejandro Aguado Plaza

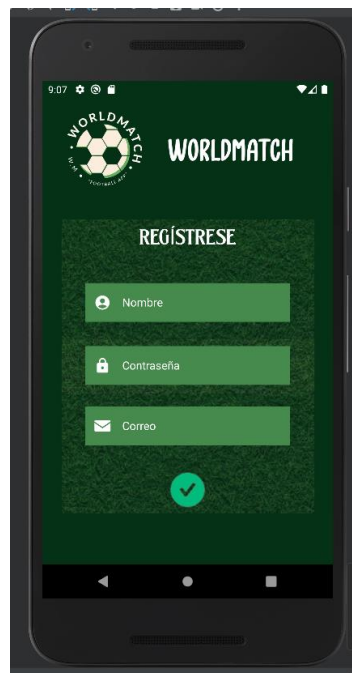
WorldMatch es una aplicación basada en el mundo del fútbol, la cual basa su funcionamiento en la recogida de datos de la base de datos, y en la recreación de partidos.

1- Registro y login:

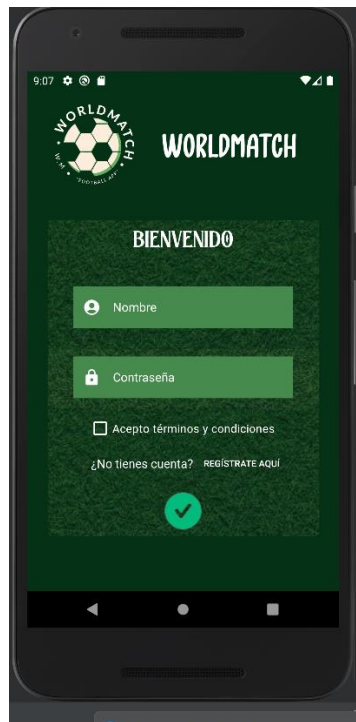
Una de las partes más importantes de la aplicación es el control de usuarios, es decir el login y el registro, pero para darle un mayor dinamismo a la app este apartado viene precedido de una animación que te introduce a la app, es una ventana llamada SplashScreen.



El registro de la aplicación se basa en la inserción de datos en la tabla “usuario” para crear nuevos clientes, esta acción es realizada mediante un “@PostMapping” en lo que se refiere a la API y en un “@Post” desde Android Studio.

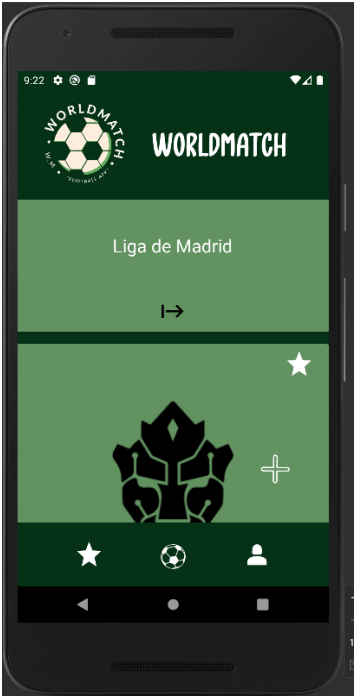


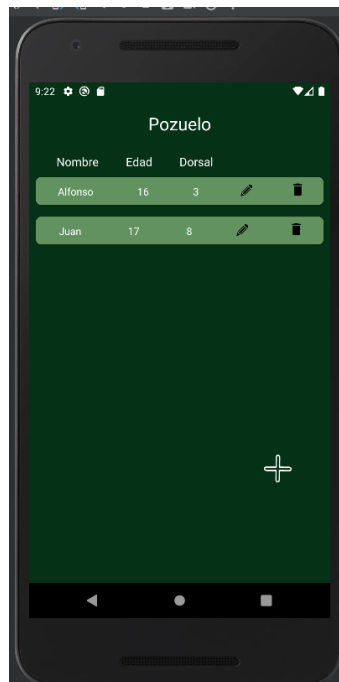
El login se basa en la lectura de la tabla “usuario”, si las credenciales introducidas por el usuario coinciden con las de la base de datos entonces dará paso al usuario a la aplicación, esta app tiene permisos de usuario, así que dependiendo el usuario que se registre la app dará permisos de administrador a de cliente.



2- Menú:

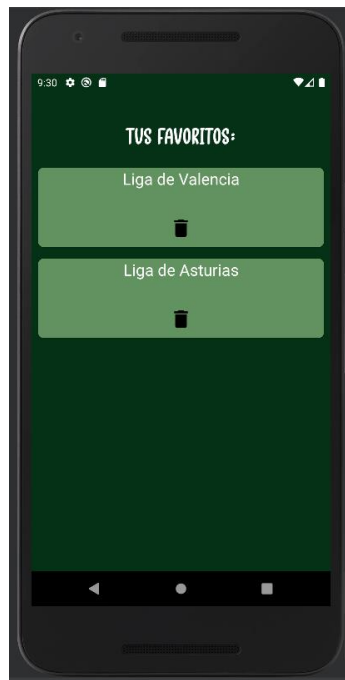
El menú está formado principalmente por una serie de RecyclerView consecutivos, que van mostrando diferentes tablas de la base de datos, en primer lugar se muestra la tabla “ligas”, que da paso a la tabla “equipos” que a su vez da paso a la tabla “jugadores”, en estos RecyclerViews se abre la posibilidad de hacer varias operaciones CRUD, en la parte de ligas puedes hacer inserciones y marcarlas como favoritos, en la parte de equipos solo puedes hacer inserciones, y en la de jugadores puedes añadir, editar y eliminar jugadores. El menú principal también cuenta con un apartado de tres botones, el primero te lleva a tus favoritos, el segundo a una lista de partidos recreados y el último al perfil.





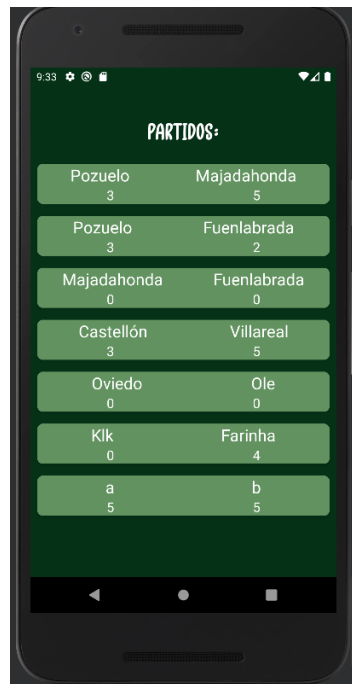
3- Favoritos:

El apartado de favoritos funciona de la siguiente manera, cuando el usuario pulsa el icono de estrella en la parte de cada liga, se realiza una inserción del nombre de la liga en la base de datos, asociado con el id del cliente, por lo que, al seleccionar la actividad de favoritos, la app hace un filtro del id del cliente en cuestión y muestra sus favoritos en un RecyclerView, cada elemento del RecyclerView tiene un icono de papelera con el que puedes eliminar el elemento deseado de favoritos.



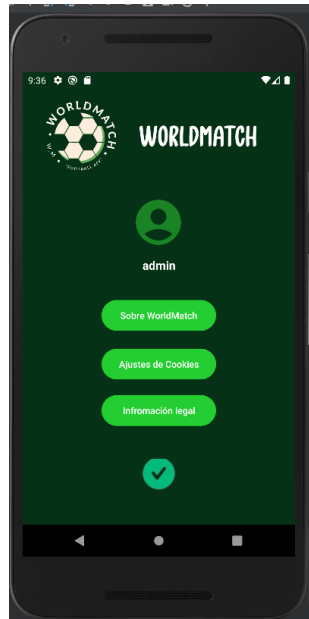
4- Partidos:

El apartado de partidos coge todos los equipos filtrados por ligas de la base de datos y hace todas las jornadas posibles por cada liga, los resultados son aleatorios hasta un máximo de 6 goles, y refleja estas jornadas en un RecyclerView.



5- Perfil:

El perfil es simple, hay un avatar de usuario en lo alto, debajo de este avatar sale el nombre introducido en el login por el usuario, y debajo del nombre hay tres botones con tres AlertDialog personalizados diferentes.



6- Estilos:

Los colores usados en esta aplicación son principalmente el verde, en distintas tonalidades, debido a que el verde supone una rápida asociación al mundo del fútbol, también el blanco y el negro para resaltar distintas partes de la app como botones, logos, iconos...

7- Tecnologías:

Las tecnologías usadas son, en primer lugar Retrolife2, muy importante para la manipulación de la base de datos, esta tecnología permite la aplicación de todas las operaciones CRUD, en segundo lugar Glide, que es la encargada de hacer la aplicación un poco más visual debido a que transforma las url de la base de datos en imágenes reales, y por último el Spring Boot, muy importante para hacer

peticiones a la base de datos y conectarla con Android Studio.