



MANUAL DEL ADMINISTRADOR

EXPLICADO AL DETALLE

Como usar UDA App para gestionar una liga E-Sport

Unai Puelles, Alejandro Diaz de Otalora y
Daniel Barragues

1GDAW

Índice

Introducción	2
Conexión a la base de datos	2
Inicio de la aplicación	2
Herramientas: Registro	3
Herramientas: Modificar	7
Herramientas: Eliminar	9
Herramientas: Listar	10
Gestión de puntuación	11
Resultados y datos: Clasificación	12
Resultados y datos: Jornadas	13

Introducción

La aplicación que se presenta pretende facilitar el trámite de creación, mantenimiento y gestión de ligas E-sport. Su interfaz, aparte de ser minimalista, tiene varias funciones que sirven como herramientas para la gestión de eventos E-sport.

Conexión a la base de datos

Primero: necesitaremos crear la base de datos con las tablas necesarias. El script de SQL para la creación de la BDD está en App>>Script_BDD, lo ejecutamos y comprobamos que todo ha sido creado. Opcionalmente, podemos también añadir unos primeros datos iniciales con el fichero "Carga de datos iniciales" que se encuentra en la misma carpeta del script de creación, además de poder incluir los triggers SQL que se encuentran en la carpeta App>>BDD>>Triggers.

Segundo: Una vez creada la base de datos necesitamos configurar el JPA usado en el proyecto para conectarnos al servidor. Para ello editaremos el "persistence.xml" que se encuentra en App>>UDA_App>>>>src>>META-INF.

Se tiene que editar los campos que en la imagen aparecen como "NombreDelHost", "SID", "USUARIO" y "CONTRASEÑA", introduciendo las credenciales del servidor que se desea utilizar.

```
1 <?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
2 <persistence version="2.1" xmlns="http://xmlns.jcp.org/xml/ns/persistence" xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance" xsi:schema
3 <persistence-unit name="UDA_appPU" transaction-type="RESOURCE_LOCAL">
4 <provider>org.eclipse.persistence.jpa.PersistenceProvider</provider>
5 <class>Modelo.UML.Cuenta</class>
6 <class>Modelo.UML.Dueno</class>
7 <class>Modelo.UML.Equipo</class>
8 <class>Modelo.UML.Jornadas</class>
9 <class>Modelo.UML.Jugador</class>
10 <class>Modelo.UML.Liga</class>
11 <class>Modelo.UML.Partido</class>
12 <class>Modelo.UML.Persona</class>
13 <properties>
14 <property name="javax.persistence.jdbc.url" value="jdbc:oracle:thin:@NombreDelHost:1521:SID"/>
15 <property name="javax.persistence.jdbc.user" value="USUARIO"/>
16 <property name="javax.persistence.jdbc.driver" value="oracle.jdbc.OracleDriver"/>
17 <property name="javax.persistence.jdbc.password" value="CONTRASEÑA"/>
18 <property name="javax.persistence.schema-generation.database.action" value="create"/>
19 </properties>
20 </persistence-unit>
21 </persistence>
22
```

Inicio de la aplicación

Al iniciar la aplicación veremos la pantalla de bienvenida. Tendremos que iniciar sesión clicando donde dice "aquí" o desde opciones>login, tal como indica la propia ventana.

Para acceder a todas las funciones de administrador necesitaremos iniciar sesión como tal. En caso de no tener cuenta de administrador se podrá usar la cuenta "a" con contraseña "a" para crear una cuenta con privilegios administrador (explicado en la sección "Herramientas: Registro").

En caso de necesitar salir de la aplicación tendremos disponible un botón "salir" en opciones o desde la pantalla de inicio simplemente clicando en la "X".

Herramientas: Registro



En el menú superior se puede ver una sección “Herramientas”. Esta sección, solo disponible para administradores, tiene todas las funciones de CRUD de cuentas, creación de administradores y de ligas, a la vez que el listado de todo lo anterior junto con las jornadas y partidos de cada liga.

Para utilizarlo solo se debe hacer clic en herramientas, como muestra la imagen y elegir la opción que deseamos hacer, en este caso, registrar (las siguientes secciones explicarán los demás elementos de herramientas). Al hacer clic veremos desplegadas las opciones que tenemos. Podremos elegir cualquiera de ellas para registrar. Al hacer clic, por ejemplo, en Usuario, nos saldrá la siguiente ventana de registro.

U Registro

- □ ×



Nuevo Usuario

Datos

DNI	<input type="text"/>	Nombre	<input type="text"/>
Apellido	<input type="text"/>	Calle	<input type="text"/>
Número	<input type="text"/>	Piso	<input type="text"/>
Ciudad	<input type="text"/>	C.P	<input type="text"/>
País	<input type="text"/>	Tel.	<input type="text"/>

Cuenta

Usuario	<input type="text"/>
Contraseña	<input type="text"/>
Repite contraseña	<input type="text"/>

Esta ventana es igual para los dueños y jugadores. Solo necesita rellenarse los campos con los valores que se piden.

Si elegimos registrar un equipo saldrá una ventana algo diferente, pero familiar.



Nuevo Equipo

Nombre

Descripción

Carácteres máximos 100

Selección de dueño

Selección de jugadores

xJavier Andoniz	▲
xAlfredo Zulueta	
xSergio Fuentes	≡
xAlvaro Heras	
xAbi Al-Hamad	
xMaria Alpino	
xLaura Pineiro	
xSandy Alvarado	▼

Aceptar

Cancelar

Debemos rellenar los datos que nos pide, seleccionando un dueño (tiene que existir, en caso de no hacerlo hay que registrarlo siguiendo los pasos anteriores) y los jugadores que integrarán el equipo. En caso de ser necesario, se puede crear un equipo sin jugadores y modificarlo en un futuro para añadirselos (explicado en la siguiente sección).

La siguiente opción es registrar una liga. Se hace clic en la opción deseada y saldrá la siguiente ventana de registro:



UPA
corporation

Nueva Liga

Equipos que participan (8 max)

Nombre

Fecha de inicio

Aceptar

- D3STROY
- FNATICX
- BIMBA
- SERDON
- HALWAY
- UGAND
- XAMAZINGX
- THEAMAZONX

En ella se debe poner el nombre, la fecha de comienzo y los equipos que la integrarán. La fecha de comienzo es una fecha orientativa, toda liga tendrá las jornadas los fines de semana, así que al seleccionar, por ejemplo, un martes, se generarán las jornadas de esa liga el fin de semana de esa misma semana.

La versión actual solo deja generar una liga a la vez durante el espacio de tiempo que dure dicha liga. En caso de querer generar otra nueva habiendo una anterior en la misma fecha, la aplicación no lo dejará. No se podrá generar una nueva liga hasta que pase 1 semana desde la finalización de una liga.

La última opción del submenú es registrar un administrador. La ventana es igual al registro de dueños, usuarios y jugadores. Así que, como indicado anteriormente, hay que rellenar los campos con lo requerido.

Registro

UPA corporation

Nuevo Admin

Datos

DNI	<input type="text"/>	Nombre	<input type="text"/>
Apellido	<input type="text"/>	Calle	<input type="text"/>
Número	<input type="text"/>	Piso	<input type="text"/>
Ciudad	<input type="text"/>	C.P	<input type="text"/>
País	<input type="text"/>	Tel.	<input type="text"/>

Cuenta

Usuario	<input type="text"/>
Contraseña	<input type="text"/>
Repite contraseña	<input type="text"/>

Herramientas: Modificar

Gestor e-sports

Opciones Herramientas Gestión de puntuación Resultados y datos

UPA corporation

Registrar > Modificar > Eliminar > Listar > Usuario Jugador Dueño Equipo

Bienvenido/a al gestor de e-sports

Bienvenido/a de nuevo
Admin Master



 Ayuda

La siguiente opción de la lista de herramientas es modificar. En ella se pueden editar los jugadores, dueños, usuarios y equipos. Si elegimos modificar un jugador, dueño o usuario veremos una ventana familiar y común para los 3. Se deberá introducir el DNI de cada persona (una persona es un dueño, usuario o jugador) para buscar a la susodicha persona y si se encuentra se rellenarán los diferentes campos de la ventana con la información almacenada en la base de datos sobre la persona buscada.

Registro - □ ×

 **Modificar Usuario**

Datos

DNI	<input type="text" value="12367487H"/>		Nombre	<input type="text" value="Marta"/>
Apellido	<input type="text" value="Santiago"/>		Calle	<input type="text" value="Venezuela"/>
Número	<input type="text" value="24"/>		Piso	<input type="text" value="6C"/>
Ciudad	<input type="text" value="Vitoria-Gasteiz"/>		C.P	<input type="text" value="01012"/>
País	<input type="text" value="España"/>		Tel.	<input type="text" value="678549803"/>

Para modificar los elementos se debe editar lo que aparece en cada casilla y cuando se haya finalizado se pulsa aceptar y todos los cambios se habrán registrado en la base de datos.

Si lo que se desea es modificar un equipo saldrá una ventana diferente.



Editamos el campo deseado y si lo queremos podemos seleccionar nuevos jugadores para el equipo seleccionándolos, manteniendo control.

Herramientas: Eliminar

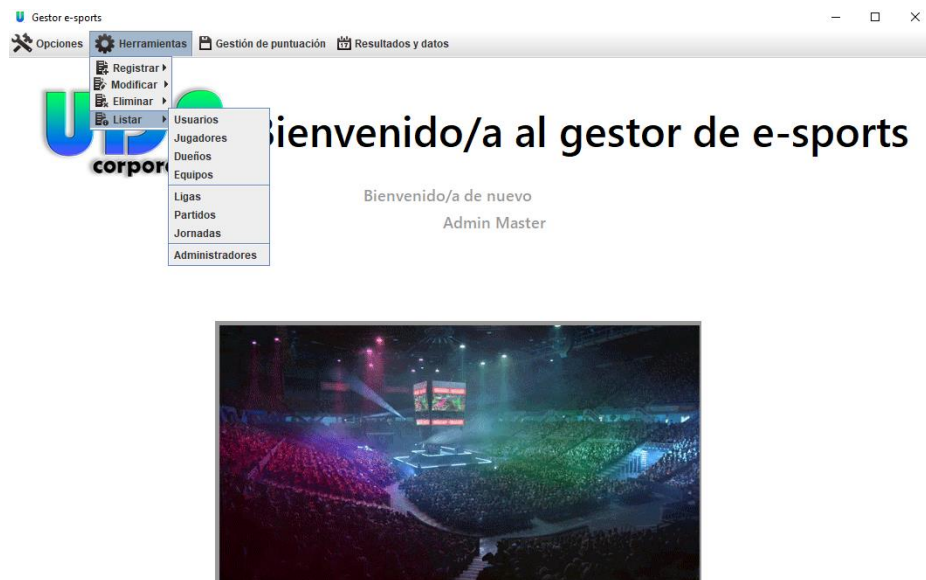


Si se desea eliminar jugadores, equipos, usuarios, dueños o una liga se podrá hacer desde aquí. Todos comparten la misma ventana. Se debe introducir el nombre del equipo, el DNI de la persona a eliminar (jugador, usuario o dueño) o el nombre de la liga y aceptamos.



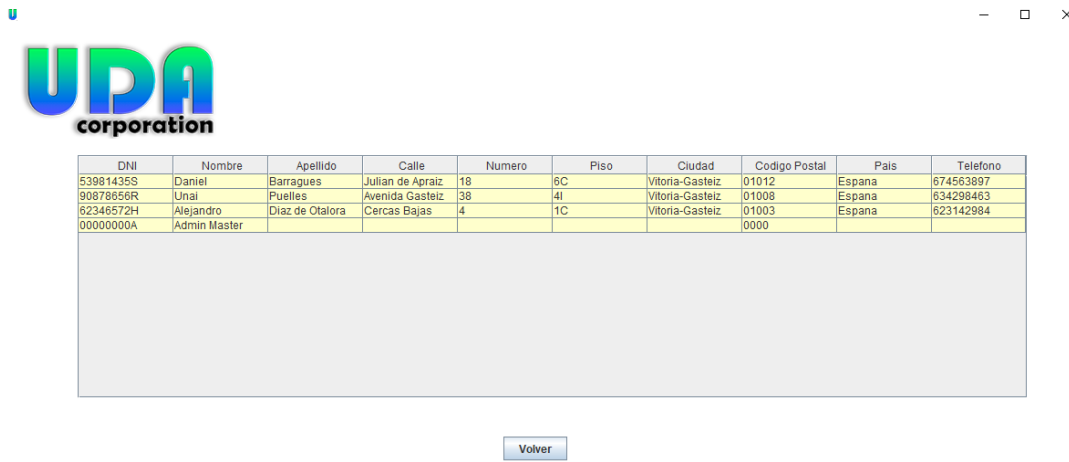
 Ayuda

Herramientas: Listar



 Ayuda

Si se desea ver los datos almacenados en la base de datos podremos visualizarlo desde las opciones de este elemento. Listar se divide en los mismos subelementos que otros submenús. jugadores, dueños, usuarios, administradores, equipos, ligas, partidos y jornadas.



The screenshot shows the UDA corporation interface. At the top left is the UDA corporation logo. Below it is a table with the following data:

DNI	Nombre	Apellido	Calle	Numero	Piso	Ciudad	Código Postal	País	Telefono
53981435S	Daniel	Barragües	Julian de Apraiz	18	6C	Vitoria-Gasteiz	01012	Espana	674563897
90878656R	Unai	Puelles	Avenida Gasteiz	38	4I	Vitoria-Gasteiz	01008	Espana	634298463
62346572H	Alejandro	Diaz de Oñalora	Cercas Bajas	4	1C	Vitoria-Gasteiz	01003	Espana	623142984
00000000A	Admin Master						0000		

Below the table is a large empty rectangular area. At the bottom center is a button labeled "Volver".

Gestión de puntuación



The screenshot shows the 'Gestión de puntuación' menu. At the top is the UDA corporation logo. Below it is a navigation bar with the following items: "Gestor e-sports", "Opciones", "Herramientas", "Gestión de puntuación" (highlighted), and "Resultados y datos". Below the navigation bar is the text "Bienvenido/a al gestor de e-sports". Below that is the text "Bienvenido/a de nuevo" and "Admin Master".



Este menú no tiene subelementos. Sirve para abrir la ventana de gestión de puntos desde la cual se pueden meter los resultados de los partidos.

Gestion de puntuacion

— □ ×



Clasificacion

-- Seleccione una liga --

Resultado

Aceptar

Salir

Aquí tenemos que seleccionar la liga, la jornada deseada y el partido. Una vez seleccionado todo se podrá introducir el resultado para actualizar el partido.

Resultados y datos: Clasificación

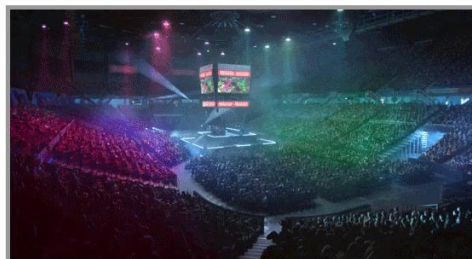
Gestor e-sports

— □ ×

Opciones Herramientas Gestión de puntuación Resultados y datos

Clasificación
Jornadas

Bienvenido/a al gestor de e-sports

Bienvenido/a de nuevo
Admin Master

Ayuda

Este menú es el único que puede ver los usuarios. En el se mostrarán todos los equipos que juegan en la liga actual y lo sacará en una tabla ordenado por puesto.



Consulta clasificacion

Haz click en las columnas para ordenar la tabla por ese parámetro

Nombre	Puntos	Puesto ▲
D3STROY	6	1
UGAND	6	2
FNATICX	3	3
SERDON	3	4
THEAMAZONX	3	5
BIMBA	0	6
HALWAY	0	7
XAMAZINGX	0	8

Salir

Resultados y datos: Jornadas

Otra acción que puede realizar los usuarios es consultar las jornadas. En la ventana se mostrarán en una tabla los equipos participantes en una jornada y los resultados (en caso de tenerlo ya introducido), además de la fecha de inicio y finalización de dicha jornada seleccionada. (Para introducir los resultados de los partidos ir a la sección “Gestión de puntuación”)



Consulta jornadas

Fecha inicio: 21-abr-2018

Fecha final: 22-abr-2018

Jornada 1 ▼

Equipo 1	Equipo 2	Resultado
D3STROY	FNATICX	1-2
BIMBA	sERDOñ	
HalWay	uGAnD	
xAMAZINGx	tHeamazonX	

Salir