Logotipo, nombre de la empresa

Descripción generada automáticamente

**PROYECTO DEPORTIVO**

**C.D.E. KENPO HIKEN**

Alberto Bravo – 2º curso de Desarrollo de Aplicaciones Web

ÍNDICE

[1. Introducción 2](#_Toc103763997)

[2. Objetivos 2](#_Toc103763998)

[3. Entorno de uso de la aplicación 2](#_Toc103763999)

[4. Tecnologías y justificación 3](#_Toc103764000)

[1. Tecnologías 3](#_Toc103764001)

[2. Diseño 3](#_Toc103764002)

[3. Base de datos 3](#_Toc103764003)

[5. Casos de uso 3](#_Toc103764004)

[6. Guía de estilos 6](#_Toc103764005)

[1. Paleta de colores 6](#_Toc103764006)

[Texto principal 7](#_Toc103764007)

[Títulos y subtítulos 7](#_Toc103764008)

[Barras de navegación 7](#_Toc103764009)

[Fondos 7](#_Toc103764010)

[2. Tipografía 7](#_Toc103764011)

[Títulos y encabezados 7](#_Toc103764012)

[Texto general 7](#_Toc103764013)

[7. Diseño preliminar 8](#_Toc103764014)

[8. Repositorio 11](#_Toc103764015)

[9. Creación base de datos y tablas 14](#_Toc103764016)

[10. Recursos externos 15](#_Toc103764017)

[11. Bibliografía 16](#_Toc103764018)

# Introducción

Este proyecto consiste en el desarrollo de una plataforma web destinada a un Club deportivo “Club deportivo Elemental kenpo Hiken”.

Esta escuela busca dar a conocer este arte y deporte a cualquier deportista, de cualquier edad con ganas de practicar un arte marcial para la defensa personal.

La aplicación permitirá a los diferentes tipos de usuarios acceder a la misma y dependiendo de las características de cada uno, deportistas o instructores, la funcionalidad de la web variará.

Como plataforma web, los usuarios podrán acceder y navegar por la misma sin necesidad de instalar ningún software adicional. Como únicos requisitos necesitarán un navegador web y una conexión de internet.

# Objetivos

El motivo por el cual se propone esta plataforma web es para suplir una necesidad inherente en el club que ralentiza y burocratiza innecesariamente el mantenimiento y el crecimiento de la escuela.

El C.D.E. Kenpo Hiken tiene un flujo de deportista que varía cada mes ya que constantemente se dan procesos de alta y de baja. Con cada nuevo o nueva deportista se debe iniciar un proceso administrativo que actualmente se realiza manualmente y que implica el manejo de un variado número de documentos que van desde el alta del deportista hasta su federación, pasando por la firma de diferentes documentos para la cesión y el tratamiento de datos e imágenes.

Este proceso se ve incrementado al inicio de cada temporada en la que nuevamente se debe dar de alta y federar a cada deportista ya que la vinculación es anual.

Con la pasada pandemia se eliminó el uso del papel pero se acabó llegando al mismo problema ya que aunque los documentos se podían enviar telemáticamente (vía email o WhatsApp), la privacidad y la gestión de los documentos tampoco era la adecuada. Hoy en día se combinan ambos sistemas.

Por todo lo expuesto, el Club deportivo quiere optimizar todos estos procesos permitiendo a cada deportista el acceso individualizado a una plataforma web que le permita darse de alta, de baja y gestionar de un modo personalizado todos los documentos que le son necesarios para que el Club deportivo pueda, con cada temporada y cada nuevo o nueva deportista optimizar los procesos de forma segura, eficiente y minimizando los posibles errores que se producen por la gestión manual de tantos documentos.

# Entorno de uso de la aplicación

La aplicación dará servicio a diferentes tipos de usuario.

**Anónimo** - Podrán ver diferentes contenidos y explicaciones referentes al Club Deportivo.

**Usuario** - Podrán acceder por medio de una autentificación segura a sus datos como deportista o a diferentes secciones de la web aunque dependerá de los derechos que tenga cada usuario.

* **Deportista**, podrá acceder a sus datos como deportista y podrá ver o editar los mismos. Subir y descargar los documentos necesarios para cada temporada, así como otros posibles documentos que al Club Deportivo le interese trasladar.
* **Instructor**, podrá acceder al listado de los deportista de la escuela y controlar los documentos de cada deportista.

Podrán establecerse diferentes derechos de acceso dependiendo de los grupos o turnos que pueda tener cada instructor y los deportistas de asistan a cada turno.

Uno de los instructores será el administrador de la plataforma web y tendrá derecho a utilizar, subir y descargar la documentación necesaria para el alta y federación de cada deportista.

Como otras funciones podrá gestionar las cuentas y el restablecimiento de contraseñas.

# Tecnologías y justificación

## Tecnologías

La plataforma web se desarrollará en su mayor parte utilizando PHP como lenguaje del servidor pudiendo incorporar JavaScript como lenguaje del cliente.

El software que se utilizará estará libre de licencias de modo que no tendrá ningún coste para el Club Deportivo.

## Diseño

La parte Font-end se realizará utilizando HTML y CSS.

## Base de datos

Para el motor de la base de datos se utilizará MySql ya que es un software gratuito muy utilizado, es multiplataforma, por lo que ofrecerá compatibilidad para los sistemas operativos más utilizados y además porque su mantenimiento es sencillo y se puede realizar por el mismo desarrollador.

# Casos de uso

Diagrama

Descripción generada automáticamente

. Casos de uso

Diagrama, Esquemático

Descripción generada automáticamente

.Rol de usuario

Diagrama, Esquemático

Descripción generada automáticamente

.Rol de instructor

Diagrama, Esquemático

Descripción generada automáticamente

.Rol de administrador

# Guía de estilos

Teniendo en cuenta el logotipo del Club Deportivo se han decidido 2 parámetros fijos para el diseño de la plataforma web,

## Paleta de colores

Considerando que la identidad de una marca suele tener entre 4 y 5 colores y considerando los colores del logotipo, se ha decidido utilizar la siguiente paleta de colores.

Logotipo, nombre de la empresa

Descripción generada automáticamente

.Paleta de colores

### Texto principal

Se utilizará el color negro (#1C2622, RGB 28, 38, 34)

### Títulos y subtítulos

Se utilizarán las 2 variedades del color rojo,

(#BF1725, RGB 191, 23, 37)

(#BF1736, RGB 191, 23, 54)

### Barras de navegación

Se utilizarán tanto el color negro como el color gris,

(#1C2622, RGB 28, 38, 34)

(#F2F2F2, RGB 242, 242, 242)

### Fondos

Se utilizará el color blanco (#FCFEFF, RGB 252, 254, 255)

## Tipografía

### Títulos y encabezados

Heebo, 19.5px

**Subtítulos**

Heboo, 14px

### Texto general

Heboo, 13px

# Diseño preliminar

A continuación se muestra un diseño preliminar de la plataforma web, aunque puede estar sujeto a modificaciones posteriores.

La plataforma web tendrá una Landing page en la que se presentará al Club deportivo y se darán informaciones sobre clases y ubicaciones.

Texto

Descripción generada automáticamente con confianza media

. Página de inicio preliminar

Esta página principal enlazará con otras webs relevantes para los deportistas y el Club así como con las redes sociales del mismo.

A través de la página principal se podrá acceder a las cuentas de usuario o se podrá crear una nueva cuenta.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

. Creación de una cuenta de usuario

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Sitio web

Descripción generada automáticamente

8. Acceso de un usuario existente

En la cuenta de cada usuario se podrán rellenar o descargar los diferentes documentos para cada temporada por medio de diferentes formularios.

Texto

Descripción generada automáticamente

.Ejemplo de formulario de inscripción

# Repositorio

A la hora de gestionar el proyecto y en específico el software del este se ha creado una cuenta en GitHub a los efectos de ir actualizando el trabajo en un repositorio de git desde el equipo de trabajo.

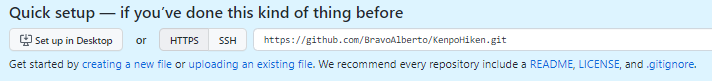
El usuario de esta cuenta de GitHub se llamará BravoAlberto y estará vinculado a una de las cuentas del Club Deportivo [proyectohiken@gmail.com](mailto:proyectohiken@gmail.com). En el futuro será esta cuenta de correo la que reciba las comunicaciones y emails de la fase de testeo del proyecto.

El repositorio creado para el proyecto se llama KenpoHiken.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

Creación del repositorio



Ruta del repositorio

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

Repositorio creado

Para este proyecto se ha decidido utilizar un equipo local con Windows 10 de modo que para gestionar el repositorio se utilizará Git Bash.

Texto

Descripción generada automáticamente

Creación del repositorio local y primer status

Al ser la primera subida del proyecto al repositorio se utiliza **git add .** y posteriormente se sincroniza con GitHub haciendo un push, **push -u origin main**

Texto

Descripción generada automáticamente

Primer push de local a GitHub

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

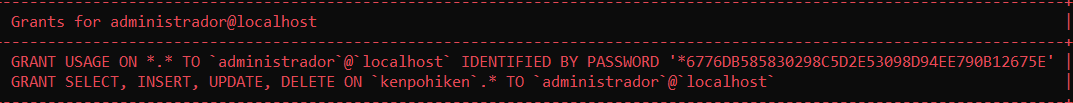
Descripción generada automáticamente

Primer commit recibido y sincronizado en GitHub

# Creación base de datos y tablas

Para el funcionamiento correcto del proyecto es necesario que tanto los datos de los usuarios como todos los datos personales de cada deportista, los cuales constituirán el contenido de cada uno de los formularios, se almacenen en una base de datos. Se ha decidido que el uso más adecuado es el de una base de datos con modelo relacional ya que se necesitará acceso a datos relacionados entre sí.

Inicialmente se crea la base de datos llamada kenpohiken y un usuario administrador para las tareas básicas de mantenimiento y gestión de la base de datos.



La primera tabla que se crea es la de usuario, dos columnas una para el usuario (*Primary key)* y una para la contraseña. Por seguridad la contraseña queda hasheada al momento de grabar el valor en la tabla.

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Ambas columnas son obligatorias y así se ha configurado no permitiendo que haya valores nulos.

El objetivo de esta tabla es la de permitir que cada usuario (deportista) pueda crearse una cuenta y grabar sus datos personales y así gestionar su nueva inscripción o sus renovaciones cada temporada.

Tabla

Descripción generada automáticamente con confianza media

tabla de usuarios (deportistas)

la segunda tabla a creas es la de ficha. Esta tabla cuya *Primary Key* es usuario, almacena todos los datos personales de cada usuario y se utiliza para poder precargar esta información en cada formulario de modo que el trabajo de cumplimentación de cada formulario sea vea reducido en el tiempo al no ser necesario repetir campos que ya se han insertado una vez.

En esta tabla, excepto la columna del segundo apellido y el mensaje son obligatorias.

Tabla

Descripción generada automáticamente

tabla de los datos de los deportistas

# Recursos externos

Se podrá considerar el uso de diferentes librerías, a conveniencia, para el mejor desarrollo y diseño de la aplicación como pueden ser,

*Bootstrap* - para la mejora del aspecto visual de la plataforma web.

*jQuery* – librería de JavaScript.

# Bibliografía

* Apuntes de clase.
* Web oficial de Bootstrap. < <https://getbootstrap.com/>>
* Web ayuda PHP. “Mail function” <<https://www.php.net/manual/es/function.mail.php> >
* Web Diego Lázaro (certificación-PHP) <<https://diego.com.es/certificacion-php>>
* Funcionalidad de WhatsApp en la web <https://abelosh.com/integrar-chat-messenger-y-whatsapp-en-sitio-web>