

Manual de usuario

Nombre de la aplicación: Torneos de Yu-Gi-Oh!

Desarrolladores:

Aylín Álvarez Santos CI: 99091008434
Rocio Ortiz Gancedo CI: 00061767398
Carlos Toledo Silva CI: 99031708422
Ariel Alfonso Triana Pérez CI: 99110107387

Índice

1. Objetivos del proyecto	2
2. Requerimientos técnicos	2
3. Requerimientos de software	2
4. Forma de instalar la aplicación	3
5. Explicación de las opciones del sistema	4
5.1. Registro e ingreso de cuentas de usuarios	4
5.2. Gestión de Torneos	6
5.3. Gestión de consultas	7
5.4. Mi Perfil	7
6. Explicación de las salidas del sistema	8

1. Objetivos del proyecto

La organización de torneos internacionales de Yu-Gi-Oh! supone un reto de grandes dimensiones para cualquier equipo de trabajo, pues se tiene que lidiar con inscripciones masivas para cada uno de los torneos a realizar. Además estas inscripciones se hacen llegar por distintos medios de comunicación lo que supone un gran esfuerzo en la recopilación de los datos , la persistencia y correctitud de cada uno de los formularios de solicitud de inscripción a un torneo. Luego es necesario mantener toda la información de las partidas, rondas, campeones de torneos y otras estadísticas de interés para el equipo organizador.

El presente proyecto tiene como objetivo desarrollar un producto de software que resuelva estos problemas que presenta el equipo organizador de los torneos. El producto de software desarrollado bajo el nombre **Torneos de Yu-Gi-Oh!** es una aplicación web que tiene como objetivos:

1. Facilitar la inscripción de los jugadores a los torneos
2. Facilitar la obtención de estadísticas de interés para los usuarios y para el equipo organizador.
3. Ser un vehículo de divulgación de los torneos de Yu-Gi-Oh!.
4. Facilitar la creación y mantenimiento de torneos, partidas y rondas.

2. Requerimientos técnicos

Requerimientos mínimos del sistema:

1. Procesador: Intel(R) Core(TM) i3-4210M CPU @ 260GHz
2. Memoria instalada (RAM): 4.00GB

3. Requerimientos de software

Se necesita tener los siguientes softwares instalados:

1. MySQL 8.0.24
2. Navicat Premium 11.2.6 u otro sistema de gestión con soporte MySQL.
3. Python 3.7 o superior (se ejecutó con versiones 3.9 y 3.9.5 también)
4. Django 3.2
5. Las librerías: `betterforms`, `compositefk`, `cpkmodel`, `six`
6. Algún navegador web(Firefox,Google Chrome, etc.)
7. Cualquiera de estos sistemas operativos: Windows, MacOS, Linux

Se incluye en el código fuente del proyecto un archivo `requirements.txt` con las versiones exactas de las librerías con que se desarrolló la aplicación. Para instalarlas abra una terminal y ejecute

```
>> pip install requirements.txt
```

También puede instalarlas utilizando los siguientes comandos:

```
betterforms: pip install django-betterforms
```

```
compositefk: pip install django-composite-foreignkey
```

```
cpkmodel: pip install django-compositepk-model
```

```
six: pip install six
```

```
mysqlclient: pip install mysqlclient
```

Para el caso de `betterforms` debe realizarse una pequeña corrección después de la instalación. Se debe acceder al archivo `multiform.py` y rectificar los imports para que quede de la siguiente forma:

```
from django.core.exceptions import ValidationError, NON_FIELD_ERRORS
from six import python_2_unicode_compatible
from django.utils.safestring import mark_safe
from six.moves import reduce
```

4. Forma de instalar la aplicación

Para proceder a la instalación de la aplicación y puesta a punto de partida para su producción deben seguirse los siguientes pasos:

1. Ejecutar el archivo `yugioh_database.sql` para crear la base de datos
2. Cambiar en el archivo `torneos_de_yugioh/settings.py` la contraseña y el nombre de usuario por las credenciales que tiene el servidor de MySQL en la computadora que se ejecute.
3. Ejecutar los comandos `python manage.py makemigrations` y `python manage.py migrate` en ese mismo orden.
4. Crear un superusuario mediante el comando `python manage.py createsuperuser`.
5. Ejecutar el comando `python manage.py runserver` para correr la aplicación .

5. Explicación de las opciones del sistema

El sistema Torneos de Yu-Gi-Oh! cuenta con tres (3) tipos de usuarios: jugador, administrador de partidas, y administrador de torneos. Estos son los tres actores fundamentales en el software, algunos como mayor nivel de acceso que otro en dependencia de sus intereses y funciones.

Un jugador puede inscribirse en torneos a través de la aplicación web, ver todas las estadísticas o consultas que constituyeron requerimientos informacionales en el análisis y especificación de requerimientos llevado a cabo en épocas tempranas del proyecto. Además, los jugadores pueden registrar sus decks con los que competirán en las partidas.

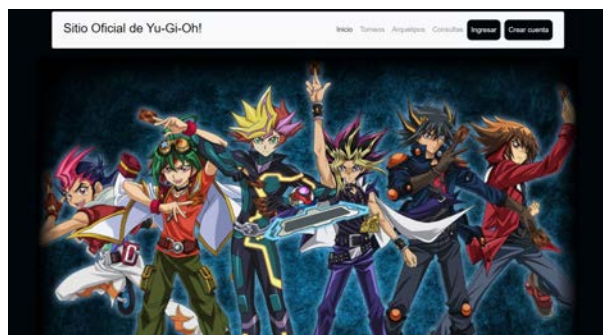
Los administradores de torneos, y de partidas son designados por el superusuario inicial o por los propios administradores utilizando formularios. Los administradores de torneos tienen el permiso para la creación, eliminación y actualización de torneos, partidas, rondas. A su vez los administradores de partidas tienen permisos para la gestión de partidas. Ambos tienen acceso a las consultas antes mencionadas.

5.1. Registro e ingreso de cuentas de usuarios

Para el ingreso de cuentas de usuarios se tiene el siguiente formulario para todos los usuarios, donde es necesario que se introduzca el nombre de usuario registrado y la contraseña del mismo. La página de ingreso se muestra a continuación:



En caso de que las credenciales del usuario sean correctas esta página redireccionará a la página de inicio del sistema que se muestra a continuación:



Como se observa en la página de Inicio se tiene una cabecera que está presente en todas las páginas excepto las de crear cuenta de usuario e ingreso de los mismo. En la cabecera estará todas las páginas a las que puede acceder un usuario en dependencia de sus permisos.



Figura 1: Cabecera de los administradores de torneos y partidas



Figura 2: Cabecera de los jugadores

A continuación se presentan las cabeceras de los tres (3) tipos de usuarios:




Para el registro de usuarios como jugadores se tiene el siguiente formulario accesible desde la cabecera de los usuarios que no están autenticados.









Dado que los torneos son internacionales no se tiene conocimiento de todas las provincias o municipios del mundo, por tanto, se deja a elección del usuario la introducción de estos campos.

Los administradores de torneos y el superusuarios son los que están facultados para la designación de nuevos administradores de torneos y de partidas. Para ello se cuenta con dos formularios idénticos que están accesibles desde el acápite **Designar** en la cabecera de estos tipos de usuarios. A continuación se presenta el formulario de registro de un nuevo administrador de partidas.

5.2. Gestión de Torneos

Todas las opciones referentes a la gestión de torneos está accesible desde la página Torneos disponible en las cabeceras. En esta página los administradores de torneos pueden crear torneos seleccionando el botón **Crear torneo** en la parte inferior de la página Torneos que se muestra a continuación:

Torneos iniciados				
ID	Nombre	Dirección	Fecha y Hora de Inicio	Opción
TOR-01	FACULTAD	MATCOM	Abril 23, 2021, 12:30 p.m.	  

Torneos no iniciados				
ID	Nombre	Dirección	Fecha y Hora de Inicio	Opción
TOR-02	FACULTAD	MATCOM	June 23, 2021, 12:40 p.m.	   
TOR-03	UNIVERSIDAD	UH	July 24, 2021, 12:40 p.m.	   






Figura 3: Página de Torneos

Para la creación de torneos debe introducir el ID del torneo, el nombre del torneo, la dirección y la fecha de inicio del mismo, a través de un formulario.

Como se ve en la figura anterior se tienen dos tablas donde se muestran los torneos iniciados y los que aún no lo han hecho. Los jugadores pueden inscribirse en torneo no iniciado seleccionando uno de sus decks o creando uno para la ocasión. Además de que los jugadores pueden ver las partidas programadas, y las rondas de los torneos desde el primer botón de las opciones: botón “Ver”.

Los administradores de torneos y los de partidas al seleccionar dicho botón pueden añadir participantes a rondas, crear partidas, editarlas, eliminarlas, definir los participantes que superan una ronda, y el lugar que ocupan en dicho torneo. Desde esa nueva página se pueden editar todos los parámetros de un torneo en específico. A continuación se muestra la página del torneo TOR-01 (torneo de prueba)

Participantes				
Nombre de usuario	Nombre y apellidos	Deck utilizado	Lugar alcanzado	Editar lugar alcanzado
alacran	Aron Diaz	Fatal	Campeon	
Susy	Susanny	D-2	2	

Rondas	
	Ronda 1
	Ronda 2




Figura 4: Página de Torneo TOR-01

Los administradores de partida solo pueden crear, editar y eliminar partidas. Para ello seleccionan la ronda de la partida en cuestión utilizando los links de las rondas en la figura anterior y añadir la ronda utilizando el siguiente formulario.

El formulario 'Crear o Editar Partida' tiene un título centralizado. Debajo, hay dos campos de texto para los nombres de los jugadores, uno para cada jugador. A continuación, hay dos campos de texto para las fechas y horas de inicio y finalización. Luego, hay un campo de texto para el resultado. Al final, hay un botón rojo con el texto 'Crear'.

Figura 5: Formulario para la creación y edición de las partidas en una ronda

Los administradores de torneo definen las rondas y quiénes pasan de ronda de acuerdo a sus resultados. Para ello se utilizan los botones de la tabla y los formularios correspondientes.

5.3. Gestión de consultas

Como parte de los requerimientos informacionales del proyecto se detectaron doce (12) consultas al sistema de gestión de torneos Yu-Gi-Oh!. Todas las consultas se han de realizar utilizando los formularios presentes en la página **Consultas**, accesible desde las cabeceras.

Por ejemplo el formulario de la primera consulta que dice: *los n jugadores con más decks en su poder (ordenados de mayor a menor)*

El formulario para la primera consulta tiene un título que indica el tipo de consulta. Debajo, hay un campo de texto para la cantidad de jugadores. Al final, hay un botón rojo con el texto 'Consultar' y un icono de lupa.

Figura 6: Formulario para la primera consulta

Al hacer click en el botón Consultar debe recargar la página y mostrar las salidas correspondientes. Todas las consultas tienen formularios parecidos, existen consultas que se necesitan como parámetros fechas, estas deben estar en el siguiente formato AAAA-MM-DD HH:MM.

5.4. Mi Perfil

Todos los jugadores tienen disponible una sección en sus cabeceras conocida como Mi Perfil, desde allí pueden crear sus decks, eliminarlos, editarlos, y manejar todos los torneos en los que están inscritos.

Nombre	No. de cartas mazo principal	No. de cartas mazo alternativo	No. de cartas mazo extra	Arquetipo principal	Arquetipo adicional	Opción
D-1	42	12	12	2	3	[Edit] [Delete]
D-2	50	12	12	20	3	[Edit] [Delete]
Buj	40	12	12	Bujin	2	[Edit] [Delete]

Figura 7: Página de Mi Perfil, gestor de decks.

Además, se pueden modificar los datos personales del jugador y acceder a los torneos donde está inscrito, utilizando las opciones del menú superior izquierdo.

6. Explicación de las salidas del sistema

Todas las salidas del sistema son tablas que representan los datos que son solución de las peticiones de los usuarios. Si se retoma la primera consulta anteriormente mencionada y se ejecuta la consulta se obtiene la siguiente tabla:

Los n jugadores con más decks en su poder (ordenados de mayor a menor)

CANTIDAD DE JUGADORES (N)

3

Consultar Q

Salida

Nombre de Usuario	Cantidad de Decks
alacran	3
Susy	3
luna	1

Figura 8: Salida para la primera consulta

Como se observa en este ejemplo, se devuelve una tabla con el nombre del usuario y la cantidad de decks en su poder, ordenados de mayor a menor. Si tomamos otra consulta que pide la provincia con más campeones en un tiempo dado, se tiene la siguiente salida:

La Provincia con más campeones (en un intervalo de tiempo).

FECHA INICIAL

2021-05-21 12:30

FECHA FINAL

2021-06-01 13:30

Consultar Q

Salida

ID	Provincia	Cantidad de Campeones
3	La Habana	1

Figura 9: Salida para la consulta

Como se observa se tiene el ID de la provincia, el nombre de la misma y la cantidad de campeones en ese tiempo. De forma análoga ocurre con el resto de las consultas.