Texto

Descripción generada automáticamente con confianza bajaImagen que contiene Forma

Descripción generada automáticamente

Proyecto de desarrollo de aplicaciones multiplataforma

GESTOR DE RESERVAS de campos y pistas EN UN POLIDEPORTIVO

Ciclo Formativo de Grado Superior

**Desarrollo de aplicaciones multiplataforma (IFCS02)**

Curso 2024-2025

Autor/a/es:

**Daniel Piekarski Kowalski**

Tutor/a:

**Javier Palacios González**

Una captura de pantalla de un celular con la imagen de una caricatura

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Departamento de Informática y Comunicaciones

**IES Luis Vives**

Resumen

Este proyecto consiste en el desarrollo de un sistema de reservas para pistas deportivas en un polideportivo. Está compuesto por una API REST desarrollada en Python, una aplicación web implementada con Blazor Server y una aplicación móvil para administradores desarrollada en Android.

El sistema utiliza una base de datos PostgreSQL para almacenar la información de usuarios, pistas y reservas. La autenticación se gestiona de forma segura mediante tokens JWT. La aplicación web permite a los usuarios consultar la disponibilidad de las pistas y realizar reservas, mientras que la aplicación móvil está orientada a la gestión administrativa del polideportivo.

Tanto la API como la base de datos y la aplicación web están desplegadas en la nube a través de la plataforma Render, lo que permite el acceso desde cualquier lugar y facilita su mantenimiento y escalabilidad.

Abstract

This project focuses on the development of a reservation system for sports courts in a sports center. It is composed of a REST API developed in Python, a web application implemented with Blazor Server, and a mobile application for administrators developed in Android.

The system uses a PostgreSQL database to store information about users, courts, and reservations. Authentication is securely managed using JWT tokens. The web application allows users to check court availability and make reservations, while the mobile application is intended for the administrative management of the sports center.

The API, database, and web application are all deployed in the cloud using the Render platform, which enables access from anywhere and facilitates maintenance and scalability.

Índice

[1. INTRODUCCIÓN 4](#_Toc200584925)

[1.1. OBJETIVO 4](#_Toc200584926)

[1.2. ALCANCE 4](#_Toc200584927)

[1.3. JUSTIFICACIÓN 5](#_Toc200584928)

[2. IMPLEMENTACIÓN 5](#_Toc200584929)

[2.1. ANÁLISIS DE LA APLICACIÓN 5](#_Toc200584930)

[2.1.1.1. Requisitos funcionales de la aplicación 6](#_Toc200584931)

[2.1.2. Análisis y selección de las tecnologías 6](#_Toc200584932)

[2.1.3. Planificación de la realización del proyecto 6](#_Toc200584933)

[2.1.4. Otros 6](#_Toc200584934)

[2.2. DISEÑO 7](#_Toc200584935)

[2.3. IMPLEMENTACIÓN 11](#_Toc200584936)

[2.4. IMPLANTACIÓN 11](#_Toc200584937)

[2.5. DOCUMENTACIÓN 11](#_Toc200584938)

[3. CONCLUSIONES 12](#_Toc200584939)

[3.1. RESULTADOS Y DISCUSIÓN 12](#_Toc200584940)

[3.2. TRABAJO FUTURO 12](#_Toc200584941)

[4. BIBLIOGRAFÍA 12](#_Toc200584942)

[ANEXOS 13](#_Toc200584943)

# INTRODUCCIÓN

El proyecto consiste en el desarrollo de una aplicación web para un polideportivo que permite a los usuarios realizar reservas de campos y pistas disponibles, integrando mecanismos de autenticación y autorización. Además, se ha creado una aplicación móvil destinada a los administradores, desde la cual pueden gestionar las instalaciones de forma eficiente.

Este proyecto se ha desarrollado como parte de la formación del Ciclo Formativo de Grado Superior en Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma (CFGS), en la que se han aplicado los conocimientos adquiridos en los siguientes módulos:

- Desarrollo de interfaces, ya que se ha utilizado el lenguaje de programación C#.

- Aplicaciones móviles, para hacer la aplicación móvil de administradores.

- Programación de servicios y procesos, aplicando técnicas como el hash de

contraseñas.

- Sistemas de gestión empresarial, ya que la API se ha creado con Python.

## OBJETIVO

El objetivo del proyecto es aprender a crear aplicaciones web utilizando un framework

nuevo para mí, que permita trabajar de manera sencilla con el lenguaje de programación

C#, un lenguaje que ya conozco.

A su vez, quiero mejorar mi nivel en el lenguaje Kotlin para el desarrollo de aplicaciones

móviles.

También aprenderé a implementar mecanismos de autenticación y autorización de

usuarios mediante tokens JWT.

Además, se reforzarán otros conocimientos como la creación de APIs, programar en C#,

diseñar páginas web HTML y CSS.

## ALCANCE

El alcance de este proyecto incluye el desarrollo de dos aplicaciones principales:

**· Aplicación administrativa:** Los administradores podrán agregar, modificar y eliminar pistas, así como eliminar los horarios de cada campo o pista deportiva.

**· Aplicación web para usuarios:**

- Autenticación y autorización.

- Visualización de disponibilidad de campos y pistas.

- Realización y cancelación de reservas.

- Consultar reservas activas y ver tu historial de reservas.

- Agregar una foto de perfil.

**· Tecnologías empleadas:**

- Bases de datos: PostgreSQL.

- Aplicación administrativa: Desarrollada en Android Studio utilizando Kotlin.

- Aplicación web: Implementada con Blazor Server.

- API: Desarrollada con FastAPI y Python.

## JUSTIFICACIÓN

Actualmente, la reserva de pistas deportivas, como las de pádel, suelen realizarse mediante llamadas, lo que además implica que solo se puede llamar en horarios en los que haya alguien disponible para atender el teléfono y adaptarse en el momento a los horarios disponibles, sin posibilidad de consultar con otros participantes antes de confirmar. Este método puede generar inconvenientes, retrasos y falta de flexibilidad para los usuarios.

La aplicación web permitirá a los usuarios realizar reservas de forma rápida y sencilla, mientras que los administradores tendrán una aplicación móvil para gestionar las instalaciones de manera sencilla y eficiente.

# IMPLEMENTACIÓN

## ANÁLISIS DE LA APLICACIÓN

La aplicación desarrollada tiene como objetivo gestionar la reserva de pistas deportivas (pádel, tenis y fútbol) en un polideportivo. Está compuesta por tres partes principales: una API REST desarrollada en Python con FastAPI, una aplicación web para usuarios finales creada con Blazor Server y una aplicación móvil desarrollada con Android Studio para que los administradores puedan gestionar pistas y horarios.

El sistema permite a los usuarios registrarse, iniciar sesión, consultar la disponibilidad de pistas, reservar tramos horarios, consultar sus reservas y ver su historial. Por su parte, los administradores pueden gestionar las pistas (crear, editar o eliminar), así como controlar la disponibilidad horaria de cada pista.

Para implementar esta aplicación se necesita, una API backend desarrollada con FastAPI (Python), una base de datos PostgreSQL para almacenar la información, un frontend web en Blazor Server, una aplicación móvil en Android Studio (Kotlin) para administrar las instalaciones, un entorno de despliegue en la nube (Render.com) y mecanismos de autenticación basados en JWT. Además, es necesario contar con conocimientos en desarrollo web, programación móvil y gestión de bases de datos.

Diagrama

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

### Requisitos funcionales de la aplicación

· Autenticar y autorizar usuarios para que puedan hacer reservas y que estas se guarden

para cada usuario.

· Visualizar la disponibilidad horaria de cada pista y permitir hacer reservas si están

disponibles.

· Consultar tus reservas activas y el historial de reservas del usuario.

· Mostrar información del usuario registrado.

· Aplicación móvil para que alguien pueda gestionar el polideportivo, en este caso solo los

usuarios autorizados con el rol “admin”.

### Análisis y selección de las tecnologías

**· API (Backend)**:

Para desarrollar la API utilicé Python junto con el framework FastAPI, ya que permite crear

un servicio robusto y escalable. Además, tenía experiencia previa creando APIs en este

lenguaje.

**· Despliegue y base de datos**:

Para el despliegue de la API, la base de datos PostgreSQL y la aplicación web, elegí la

plataforma Render.com. Esta plataforma facilita el despliegue en la nube

mediante Dockerfile, ofrece escalabilidad automática y permite el acceso desde

cualquier dispositivo con conexión a Internet. Además, facilita el mantenimiento

y la actualización continua del sistema.

**· Aplicación web**:

Para la aplicación web utilicé Blazor, ya que es un framework de .NET, que en lugar de

utilizar JavaScript, usa C#, lo que me resulta más cómodo ya que es un lenguaje que he

utilizado durante este curso.

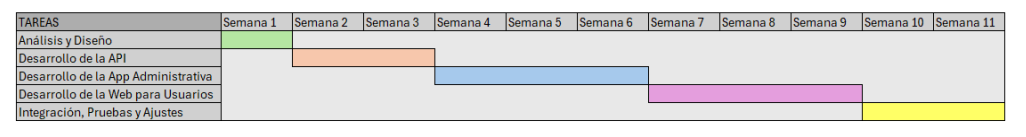
**· Aplicación móvil**:

La aplicación móvil la creo en Android Studio con Kotlin, ya que es una buena opción por

su sencillez para crear interfaces (layouts) y programar su funcionalidad.

Además, es un lenguaje que he aprendido este curso y quería mejorar mi nivel.

### Planificación de la realización del proyecto



### Otros

**- Control de versiones:**

Se ha utilizado Git como sistema de control de versiones y GitHub como repositorio remoto. Esto ha permitido llevar un seguimiento del desarrollo, organizar el trabajo por etapas y mantener una copia de seguridad del código.

## DISEÑO

* **Prototipado:**

Primer diseño a la hora de reservar pistas, con la imagen satelital del polideportivo.

Forma, Rectángulo

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

* **Diagramas** **E/R** **o** **modelo de datos**

A continuación, se presenta el diagrama entidad-relación (E/R) que representa la estructura lógica de la base de datos utilizada en la aplicación. Este diagrama refleja las entidades principales del sistema, como los usuarios, pistas y reservas, así como las relaciones existentes entre ellas.

Cada usuario puede realizar varias reservas, por lo que existe una relación 1:N entre “Usuario” y “Reserva”.

Cada pista puede estar reservada muchas veces, por lo que también hay una relación 1:N entre “Pista” y “Reserva”.

La entidad “Reserva” actúa como tabla intermedia que conecta usuarios y pistas con atributos como la fecha y hora de la reserva.

Diagrama

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

*Diagrama entidad-relación generado con DBeaver.*

* **Diagramas de clase genérico (Atributos y métodos principales)**

A continuación, se presentan dos diagramas de clases que reflejan los atributos más relevantes y los métodos principales de las clases utilizadas tanto en la API como en la aplicación desarrollada con Blazor. Estos diagramas permiten comprender la estructura general del sistema y la interacción entre sus componentes.

**- Diagrama 1 – Clases de la API**

Diagrama

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

*Diagrama de clases genérico hecho en StarUML.*

**- Diagrama 2 – Clases de la aplicación Blazor**

*Diagrama de clases genérico hecho en StarUMLDiagrama, Esquemático

El contenido generado por IA puede ser incorrecto..*

* **Casos de uso (El desarrollo de cada caso de uso en anexos)**

Los casos de uso definen las funcionalidades principales del sistema desde la perspectiva de los usuarios, describiendo cómo interactúan con la aplicación para cumplir sus objetivos.

A continuación, se listan los casos de uso identificados en el proyecto:

- **Registrar usuario:** Permite crear una nueva cuenta para acceder al sistema.

- **Iniciar sesión:** Permite al usuario autenticarse para acceder a funciones privadas.

- **Hacer una reserva:** Permite al usuario seleccionar pista, fecha y hora para reservar una pista.

- **Consultar mis reservas:** Permite al usuario ver sus reservas realizadas y activas.

- **Cancelar reserva:** Permite al usuario cancelar una reserva antes de que comience.

Para los administradores con rol 'admin', se identifican los siguientes casos de uso adicionales:

**- Añadir pista:** Permite crear nuevas pistas en el sistema desde la aplicación móvil.

**- Editar pista:** Permite modificar los datos de una pista existente.

**- Eliminar pista:** Permite borrar una pista del sistema, siempre que no tenga reservas activas.

**- Gestionar horarios:** Permite configurar los horarios disponibles para cada pista.

El desarrollo detallado de cada caso de uso se encuentra en los anexos.

* **Base de datos. Estructura de tablas a utilizar, soporte lógico y físico.**

1. **- Estructura de tablas**

La base de datos utilizada para esta aplicación está modelada en PostgreSQL y gestionada mediante SQLModel. La base de datos almacena la información de los usuarios, pistas y reservas. A continuación, se describen las principales tablas:

**· Usuario**

Contiene los datos de los usuarios registrados en la aplicación.

- Campos principales: id, nombre, hashed\_password, rol, foto\_perfil.

- Clave primaria: id.

- Relación: 1:N con Reserva.

**· Pista**

Representa las pistas o campos deportivos disponibles para reservar.

- Campos principales: id, nombre, tipo, precio\_hora.

- Clave primaria: id.

- Relación: 1:N con Reserva.

**· Reserva**

Almacena las reservas realizadas por los usuarios.

- Campos principales: id, pista\_id, usuario\_id, fecha\_hora\_inicio, fecha\_hora\_fin.

- Claves foráneas:

- pista\_id referencia a Pista

- usuario\_id referencia a Usuario.

- Actúa como tabla intermedia entre Usuario y Pista.

**- Relaciones lógicas:**

· Un usuario puede tener múltiples reservas, pero cada reserva pertenece a un único usuario.

· Una pista puede ser reservada muchas veces y cada reserva se asocia a una sola pista.

· El sistema valida para evitar solapamientos de reservas, asegurando que no se puedan reservar pistas en horarios ya ocupados.

**- Soporte físico:**

La base de datos se implementa físicamente utilizando PostgreSQL. La conexión con la base de datos se establece mediante SQLAlchemy, utilizando una URL de conexión definida en las variables de entorno (fichero .env). SQLModel crea y sincroniza el esquema con la línea de código:

**SQLModel.metadata.create\_all(engine)**

Este proceso se ejecuta al inicio para asegurar la creación de las tablas.

- Motor de base de datos: PostgreSQL

- ORM utilizado: SQLModel

- Conexión: Definida mediante la variable de entorno DATABASE\_URL en el archivo .env.

## IMPLEMENTACIÓN

Desarrollo de la aplicación con los lenguajes y plataformas elegidas: Explicar el código

fuente, scripts, realizaciones ... solo lo más relevante.

Opcionalmente se puede incluir un diagrama de clases más detallado obtenido por la

aplicación.

## IMPLANTACIÓN

La implantación del sistema se compone de tres elementos principales: la API REST

desarrollada en Python, la aplicación web desarrollada con Blazor Server y la aplicación

móvil para administradores desarrollada en Android Studio con Kotlin:

**- En la nube:**

Tanto la API como la base de datos (PostgreSQL) y la aplicación web están desplegadas en la plataforma Render, que permite el despliegue de servicios web mediante archivos Dockerfile.

**· API REST:**

Accesible desde: <https://api-polideportivo.onrender.com/docs>

Render proporciona la gestión de variables de entorno y credenciales necesarias para el funcionamiento del backend.

**· Base de datos PostgreSQL:**

Se accede a través de herramientas como DBeaver, utilizando las credenciales proporcionadas por Render.

**· Aplicación web (Blazor Server):**

Disponible en: <https://tfg-polideportivo.onrender.com>

**- En entorno local:**

**· API REST (FastAPI + SQLite):**

Utilizando los comandos Docker que hay en el repositorio:

- La API se despliega mediante un contenedor Docker en el puerto 8000.

- Utiliza una base de datos SQLite, que genera un archivo database.db con los datos de la API.

**· Aplicación web (Blazor Server):**

- Se requiere Visual Studio 2022 con el SDK .NET 8 y al ejecutar la aplicación será accesible desde [http://localhost:5087](http://localhost:5087/)

**· Aplicación móvil (Android):**

- Se puede instalar directamente en un dispositivo Android conectado mediante ADB al ejecutar el proyecto desde Android Studio.

- Alternativamente, se puede generar un archivo .apk, el cual puede transferirse e instalarse en cualquier dispositivo Android que permita la instalación desde fuentes desconocidas.

## DOCUMENTACIÓN

Detalle de la documentación generada (ayuda integrada y/o impresa, manuales, etc.) que deberá adjuntarse como Anexos al documento de proyecto

# CONCLUSIONES

Una vez finalizado el proyecto, puedo afirmar que ha supuesto un gran impulso en mi formación, tanto a nivel técnico como personal. A lo largo del desarrollo, consolidé conocimientos adquiridos durante el ciclo y aprendí y apliqué nuevas tecnologías que no había tratado en profundidad en clase.

Desde el punto de vista técnico, aprendí a crear aplicaciones web con Blazor, lo que me permitió mejorar considerablemente mi nivel en C#. También profundicé y entendí mejor el desarrollo de APIs con FastAPI en Python, mejorando así mis habilidades en desarrollo backend. Además, reforcé mi nivel en Kotlin, especialmente para acceder a una API. Por último, comprendí y apliqué los sistemas de autenticación usando JWT para crear usuarios con contraseñas almacenadas mediante hash.

Más allá de los aspectos técnicos, mejoré mi capacidad de organizar el tiempo, lo que me permitió realizar todo lo necesario para este proyecto y aprender cosas nuevas que podré emplear en un futuro.

## RESULTADOS Y DISCUSIÓN

La temporalización real del proyecto se mantuvo bastante cercana a la planificada, aunque dediqué más tiempo al aprendizaje de nuevas tecnologías como Blazor y FastAPI.

Las principales dificultades surgieron en la gestión de la autenticación mediante JWT, la sincronización de reservas para evitar duplicados, el diseño de los componentes de la aplicación y la implementación del sistema para que las imágenes subidas se guardasen correctamente para cada usuario. Estos desafíos me permitieron mejorar mis habilidades técnicas y afrontar problemas reales de integración.

Finalmente, el proyecto cumplió con los objetivos funcionales previstos, y la integración entre la API, la aplicación web y la aplicación móvil resultó estable.

## TRABAJO FUTURO

El proyecto ha alcanzado los objetivos principales planteados, ofreciendo una solución funcional para la reserva de pistas deportivas con gestión de usuarios, autenticación y control de disponibilidad.

Como posibles ampliaciones futuras, se podrían implementar notificaciones en tiempo real para avisar a los usuarios sobre cambios en sus reservas o en la disponibilidad, integrar métodos de pago para facilitar la gestión económica, mejorar la apariencia de la aplicación web para su uso en dispositivos móviles y añadir algunos detalles funcionales.

# BIBLIOGRAFÍA

Todos los libros y webs que consultéis, preferiblemente en formato Harvard o APA.

# ANEXOS

I. ANEXO 1: Caso de uso – Registrar usuario

**1. Nombre**

Registrar usuario

**2. Actor principal**

Usuario nuevo

**3. Objetivo**

Permitir crear una nueva cuenta de usuario para acceder al sistema.

**4. Descripción**

El usuario introduce los datos requeridos (nombre y contraseña) y el sistema registra la cuenta.

**5. Precondiciones**

- El nombre de usuario no debe estar registrado previamente.

- Contraseña mínimo con 8 caracteres, una mayúscula y un número.

**6. Postcondiciones**

- Se crea la cuenta y el usuario puede iniciar sesión.

**7. Flujo principal**

1. El usuario accede al formulario de registro.
2. Introduce sus nombre y contraseña.
3. La aplicación envía los datos a la API.
4. La API valida y crea la cuenta.
5. La aplicación le deja acceder.

**8. Flujos alternativos**

- Nombre ya registrado: se muestra error.

- Contraseña inválida: se solicita corrección.

**9. Reglas de negocio**

La contraseña debe cumplir criterios mínimos de seguridad.

El nombre debe ser válido y único.

**10. Excepciones**

- Error de conexión: se informa al usuario.

- Error en servidor: se recomienda intentar más tarde.

II. ANEXO 2: Caso de uso – Iniciar sesión

**1. Nombre**

Iniciar sesión

**2. Actor principal**

Usuario

**3. Objetivo**

Permitir al usuario autenticarse en el sistema para acceder a funcionalidades privadas.

**4. Descripción**

El usuario introduce su nombre de usuario y contraseña. El sistema valida las credenciales y, si son correctas, le otorga acceso generando un token JWT.

**5. Precondiciones**

- El usuario debe tener una cuenta registrada.

**6. Postcondiciones**

- El usuario obtiene un token de autenticación válido para usar la aplicación.

**7. Flujo principal**

1. El usuario accede a la página de login.
2. El usuario introduce sus credenciales (usuario y contraseña).
3. La aplicación envía las credenciales a la API.
4. La API valida las credenciales.
5. La API responde con un token JWT si las credenciales son correctas.
6. La aplicación guarda el token y concede acceso a funcionalidades restringidas.

**8. Flujos alternativos**

- Credenciales incorrectas: se muestra mensaje de error.

- Usuario no registrado: se ofrece opción de registrarse.

**9. Reglas de negocio**

- Solo usuarios registrados pueden iniciar sesión.

- El token tiene un tiempo limitado de validez.

**10. Excepciones**

- Error de conexión: se informa al usuario y sugiere reintentar.

- Token expirado: el usuario debe iniciar sesión nuevamente.

III. ANEXO 3: Caso de uso – Hacer una reserva

**1. Nombre**

Hacer una reserva

**2. Actor principal**

Usuario autenticado

**3. Objetivo**

Permitir al usuario reservar una pista disponible en una fecha y horario específicos a través de la aplicación web.

**4. Descripción**

El usuario inicia sesión, selecciona una pista, consulta las horas disponibles para una fecha determinada, elige la hora o tramo horario y confirma la reserva. La aplicación registra la reserva y actualiza la disponibilidad.

**5. Precondiciones**

- El usuario debe estar autenticado con sesión activa y token válido.

- La pista debe existir en el sistema y tener horarios configurados.

**6. Postcondiciones**

- Se crea una reserva asociada al usuario y a la pista seleccionada.

- La disponibilidad de la pista para ese horario queda bloqueada para futuras reservas.

**7. Flujo principal**

1. El usuario navega a la sección de reservas y selecciona una pista.
2. La aplicación muestra un calendario o selector de fechas.
3. El usuario elige una fecha.
4. La aplicación consulta a la API las horas disponibles para esa pista y fecha.
5. El usuario selecciona la hora o rango horario deseado.
6. El usuario confirma la reserva.
7. La aplicación envía los datos a la API para registrar la reserva.
8. La API valida disponibilidad y guarda la reserva.
9. La aplicación muestra confirmación al usuario.

**8. Flujos alternativos**

- Horario no disponible: Si la hora ya no está libre, el sistema muestra un mensaje de error y solicita elegir otro horario.

- Usuario no autenticado: Si el usuario no ha iniciado sesión, se redirige a la página de login.

- Error de conexión o servidor: El sistema informa y ofrece intentar nuevamente.

**9. Reglas de negocio**

- Solo usuarios autenticados pueden reservar.

- La reserva debe ser dentro del horario permitido (8:00 a 22:00).

- No se permiten solapamientos de reservas para la misma pista.

- Duración mínima y máxima de reserva según configuración (ejemplo mínimo 1 hora).

**10. Excepciones**

- Token expirado o inválido: se redirige a login.

- Solicitud con datos inválidos: se informa al usuario y solicita corrección.

- Error interno del servidor: se informa al usuario y recomienda intentar luego.

IV. ANEXO 4: Caso de uso – Consultar mis reservas

**1. Nombre**

Consultar mis reservas

**2. Actor principal**

Usuario autenticado

**3. Objetivo**

Permitir al usuario ver todas sus reservas activas y pasadas.

**4. Descripción**

El usuario accede a su perfil y consulta la lista de reservas asociadas a su cuenta.

**5. Precondiciones**

- Usuario autenticado.

- Haber hecho alguna reserva.

**6. Postcondiciones**

- Se muestra al usuario la información actualizada de sus reservas.

**7. Flujo principal**

1. El usuario accede a la sección “Mis reservas”.
2. La aplicación solicita la lista de reservas a la API.
3. La API devuelve las reservas asociadas al usuario.
4. La aplicación muestra las reservas.

**8. Flujos alternativos**

-No hay reservas: se muestra mensaje indicándolo.

**9. Reglas de negocio**

- Solo se muestran las reservas del usuario autenticado.

**10. Excepciones**

- Error en la comunicación: mensaje de error y opción de reintentar.

V. ANEXO 5: Caso de uso – Cancelar reserva

**1. Nombre**

Cancelar reserva

**2. Actor principal**

Usuario autenticado

**3. Objetivo**

Permitir al usuario cancelar una reserva antes de su inicio.

**4. Descripción**

El usuario selecciona una reserva activa y solicita su cancelación, el sistema verifica que se puede cancelar y la elimina o marca como cancelada.

**5. Precondiciones**

- El usuario debe estar autenticado.

**6. Postcondiciones**

- La reserva queda cancelada y la disponibilidad de la pista se actualiza.

**7. Flujo principal**

1. El usuario accede a “Mis reservas”.
2. Selecciona la reserva que desea cancelar.
3. Solicita la cancelación.
4. El sistema cancela la reserva y actualiza disponibilidad.
5. Se notifica al usuario que la reserva ha sido cancelada.

**8. Flujos alternativos**

- Reserva ya cancelada: mensaje informativo.

**9. Reglas de negocio**

- Usuarios solo pueden cancelar sus propias reservas.

**10. Excepciones**

- Error de comunicación o servidor: se informa al usuario.

VI. ANEXO 6: Caso de uso – Añadir pista

**1. Nombre**

Añadir pista

**2. Actor principal**

Administrador autenticado con rol 'admin' en la aplicación móvil.

**3. Objetivo**

Permitir al administrador crear nuevas pistas en el sistema desde la aplicación móvil.

**4. Descripción**

El administrador accede a la opción para añadir pista, introduce los datos requeridos y crea una nueva pista en el sistema.

**5. Precondiciones**

- El usuario debe estar autenticado con rol 'admin'.

- El nombre de la pista debe ser único.

**6. Postcondiciones**

- Se crea la nueva pista y queda disponible en el sistema.

**7. Flujo principal**

1. El administrador abre la aplicación móvil y accede a “Añadir pista”.
2. Introduce los datos de la pista.
3. Envía los datos al sistema.
4. La API valida y crea la pista.
5. La aplicación confirma la creación.

**8. Flujos alternativos**

- Nombre de pista duplicado o datos inválidos: se muestra error y se solicita corrección.

**9. Reglas de negocio**

- Solo usuarios con rol 'admin' pueden añadir pistas.

- El nombre de la pista debe ser único.

**10. Excepciones**

- Error de conexión o servidor: se informa al usuario y se recomienda reintentar.

VII. ANEXO 7: Caso de uso – Editar pista

**1. Nombre**

Editar pista

**2. Actor principal**

Administrador autenticado con rol 'admin' en la aplicación móvil.

**3. Objetivo**

Permitir al administrador modificar los datos de una pista existente en el sistema.

**4. Descripción**

El administrador selecciona una pista existente, edita sus datos y guarda los cambios a través de la aplicación móvil.

**5. Precondiciones**

- El usuario debe estar autenticado con rol 'admin'.

- La pista debe existir en el sistema.

**6. Postcondiciones**

- Se actualizan los datos de la pista seleccionada en el sistema.

**7. Flujo principal**

1. El administrador accede a la lista de pistas.
2. Selecciona la pista que desea editar.
3. Modifica los datos necesarios.
4. Envía los cambios al sistema.
5. La API valida y guarda los cambios.
6. La aplicación confirma la actualización.

**8. Flujos alternativos**

- Datos inválidos: se muestra error y se solicita corrección.

**9. Reglas de negocio**

- Solo usuarios con rol 'admin' pueden editar pistas.

- No se puede duplicar el nombre con otra pista ya existente.

**10. Excepciones**

- Error de conexión o servidor: se informa al usuario y se recomienda reintentar.

VIII. ANEXO 8: Caso de uso – Eliminar pista

**1. Nombre**

Eliminar pista

**2. Actor principal**

Administrador autenticado con rol 'admin' en la aplicación móvil.

**3. Objetivo**

Permitir al administrador borrar una pista del sistema.

**4. Descripción**

El administrador selecciona una pista y solicita su eliminación. Si no tiene reservas activas, el sistema la elimina.

**5. Precondiciones**

- El usuario debe estar autenticado con rol 'admin'.

- La pista debe existir en el sistema.

**6. Postcondiciones**

- La pista es eliminada del sistema.

**7. Flujo principal**

1. El administrador accede a la lista de pistas.
2. Selecciona la pista a eliminar.
3. Solicita su eliminación.
4. Si todo es válido, se elimina la pista.
5. La aplicación confirma la eliminación.

**8. Flujos alternativos**

- Datos inválidos: se muestra error y se solicita corrección.

**9. Reglas de negocio**

- Solo usuarios con rol 'admin' pueden eliminar pistas.

**10. Excepciones**

- Error de conexión o servidor: se informa al usuario y se recomienda reintentar.

IX. ANEXO 9: Caso de uso – Gestionar horarios

**1. Nombre**

Gestionar horarios

**2. Actor principal**

Administrador autenticado con rol 'admin' en la aplicación móvil.

**3. Objetivo**

Permitir al administrador configurar los horarios disponibles para una pista.

**4. Descripción**

El administrador selecciona una pista, accede a su configuración de horarios y gestiona los horarios disponibles.

**5. Precondiciones**

- El usuario debe estar autenticado con rol 'admin'.

- La pista debe existir en el sistema.

**6. Postcondiciones**

- Se actualizan los horarios disponibles para la pista en el sistema.

**7. Flujo principal**

1. El administrador accede a la lista de pistas.
2. Selecciona la pista deseada.
3. Elimina horarios disponibles.
4. Envía los cambios al sistema.
5. La API valida y guarda los horarios.
6. La aplicación confirma la actualización.

**8. Flujos alternativos**

- Horarios inválidos o en conflicto: se muestra error y se solicita corrección.

**9. Reglas de negocio**

- Solo usuarios con rol 'admin' pueden gestionar horarios.

- No se pueden crear horarios superpuestos.

**10. Excepciones**

- Error de conexión o servidor: se informa al usuario y se recomienda reintentar.