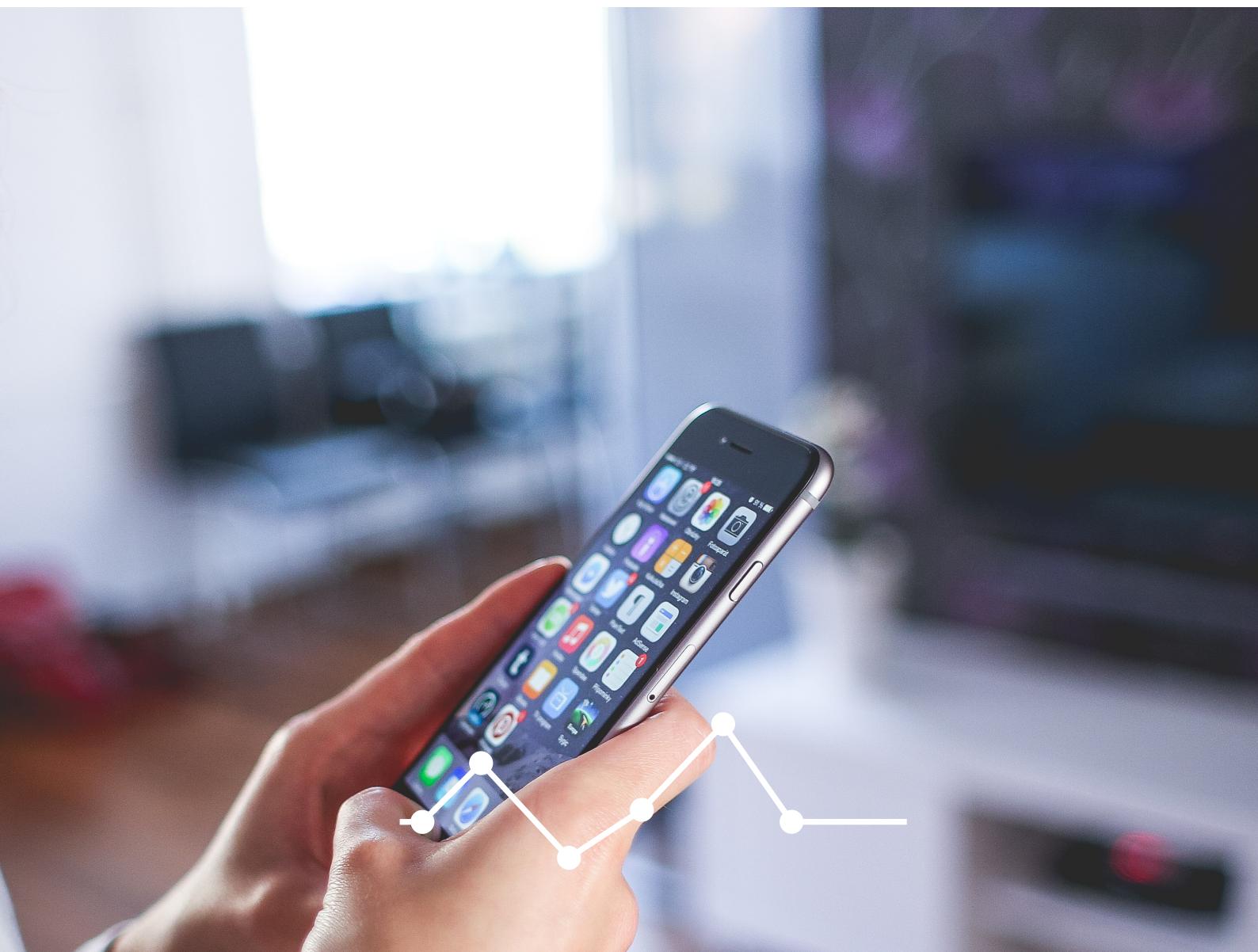


# Informe Profesional

---

SPORTSHARE



**SPORTSHARE**

# Integrantes del proyecto



-Yosu Litago

Correo electrónico: [yolial@floridauniversitaria.es](mailto:yolial@floridauniversitaria.es)

-Enrique Izquierdo

Correo electrónico: [enizji@floridauniversitaria.es](mailto:enizji@floridauniversitaria.es)

-Oscar Talavera

Correo electrónico: [ostasa@floridauniversitaria.es](mailto:ostasa@floridauniversitaria.es)

-Alejandro Giner

Correo electrónico: [algife02@floridauniversitaria.es](mailto:algife02@floridauniversitaria.es)

-Fran Pastor

Correo electrónico: [frparu@floridauniversitaria.es](mailto:frparu@floridauniversitaria.es)

-Jaume Mir

Correo electrónico: [jamifo@floridauniversitaria.es](mailto:jamifo@floridauniversitaria.es)

## ¿Porque crear SPORTSHARE?



Tuvimos la necesidad de crear una aplicación en la cual una misma persona pudiera inscribirse y crear distintos eventos deportivos de la modalidad favorita. De este modo la gente podría realizar distintos deportes de una forma mas animada ya que mas gente se unirían a el.

Es una aplicación dirigida principalmente a la gente la cual no cuenta con suficientes amigos o compañeros para realizar una actividad física o que simplemente quiera participar con un numero de personas mayor.

El objetivo es generar un punto de encuentro para deportistas que quieren practicar deporte en compañía.

## Necesidades que resuelve



Es una aplicación que facilita el conocer a gente con una usabilidad sencilla. Es una aplicación que deja valorar a los distintos miembros para que los demás usuarios puedan acudir al evento con mayor seguridad ya que es una aplicación que resuelve el problema de encontrar a otras personas que vayan a hacer la misma actividad.

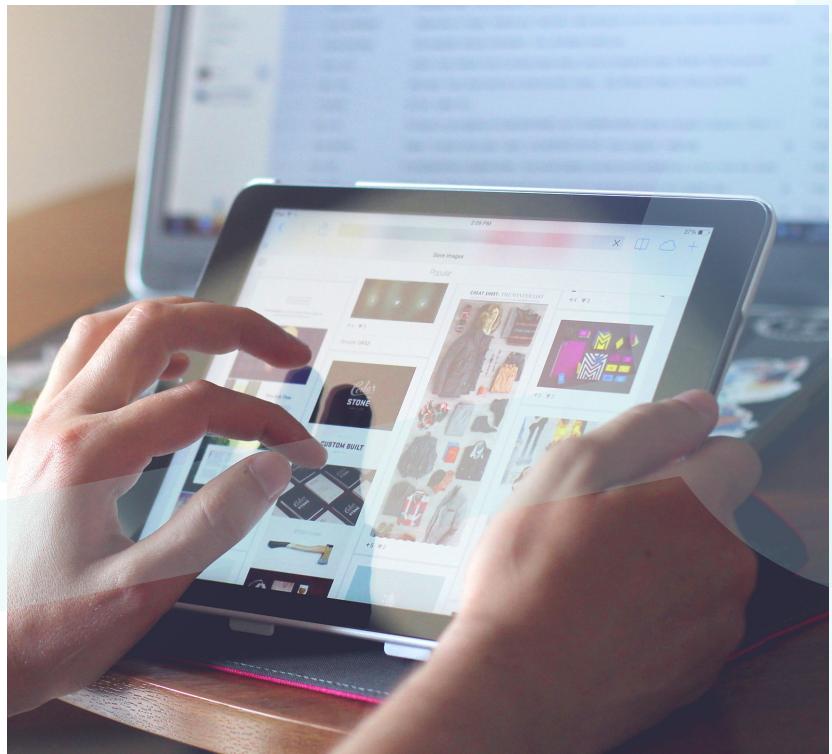
En SPORTSHARE aparecen todo tipo de eventos deportivos para acudir donde se muestra donde, como y con quien se va a realizar.

# Objetivos Principales

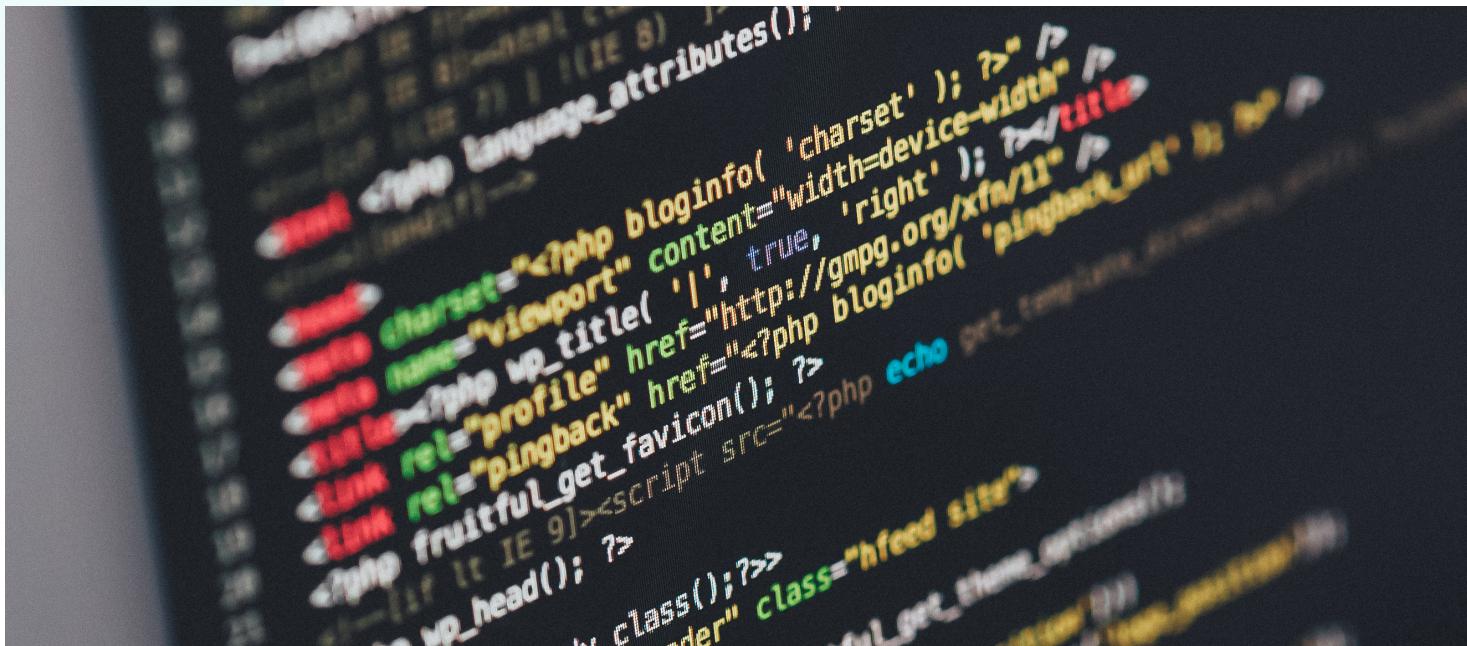
*SportShare*

Los objetivos son registrar y dar a conocer los distintos eventos creados por los usuarios apasionados por el deporte.

Desde SportShare se crearan distintas practicas deportivas para organizarlas y realizarlas, con lo que gracias a ello la gente apasionada al deporte se podrá encontrar distintos eventos deportivos de una forma fácil y sencilla.

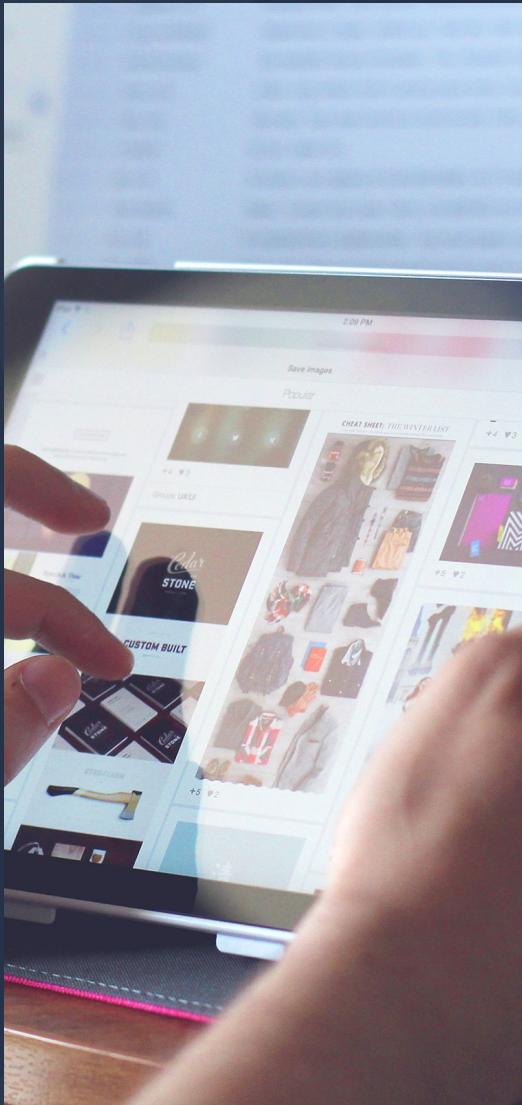


# Tareas de las distintas asignaturas



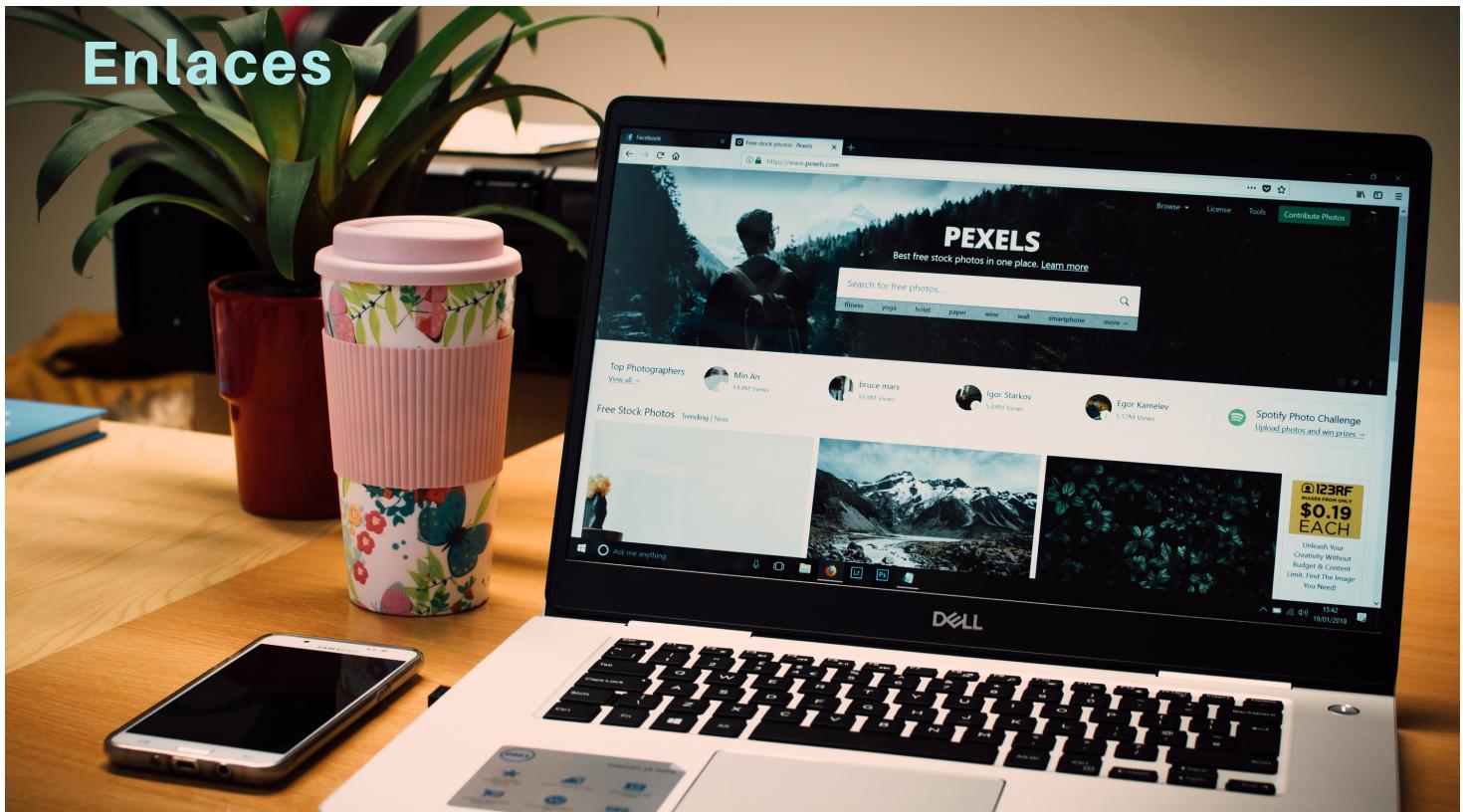
- Programación: Desarrollar la aplicación de escritorio con C# y usando Visual Studio 2019, la aplicación tiene que contener interfaces graficas a través del uso de Windows Forms, también se deberá realizar un videotutorial del uso de la aplicación.
- Base de datos: Implementar una base de datos que utilizará la aplicación, realizar modelo relacional junto con la aportación SQL de la creación de tablas, documentar los triggers y procedimientos que se incluyan, para el diseño relacional, utilizar la herramienta MySQLWorkBench, Utilizar la herramienta HEIDISql para generar scripts SQL, usar Sublime Text y Dreamweaver para el desarrollo PHP.
- Entornos de desarrollo: Utilizar la metodología Scrum para la gestión del proyecto, realizar pruebas de testing para la aplicación, aportar todos los diagramas UML especificados y requeridos.
- Sistemas informáticos: Realización de Mockup de la aplicación, configuración el acceso a los distintos componentes que forman el sistema desarrollado (desplegar un entorno remoto con la base de datos y un servidor web) y gestionar el código y las versiones del proyecto a través de Github.
- Lenguaje de marcas: Creación de un sitio web para promocionar, difundir y mostrar la información sobre la aplicación concreta desarrollada (funcionalidades, características, ámbito de aplicación, problema y necesidades que intenta resolver) y la pagina web deberá estar desplegado en un servidor publico gratuito.
- Inglés: Desarrollar una versión en inglés de las interfaces graficas, realizar folleto informativo para difusión del proyecto, planificación de las presentaciones orales a desarrollar durante el proceso de desarrollo del proyecto.
- FOL: Realizar la creación de los distintos informes profesionales.

# Problemas encontrados al crear la aplicación



## Problemáticas encontradas:

- Liveshare: a la hora de compartir el proyecto con las distintas personas del grupo, ya que solo disponía el anfitrión de todas las funciones disponibles, de modo que al final nos íbamos pasando el código.
  - Base de datos también tuvimos problemas para el remoto al principio.
  - GitHub: a la hora de subir archivos todos se producían distintas ramas y se colapsaba todo de forma que al final decidimos que lo subiera la misma persona para que no hubiera errores ni problemas.
- Finalmente un problema común se producía a la hora de coger el código de otro compañero ya que no partes de 0 o de código que has hecho tu mismo con anterioridad costaba de entender el código ya que cada uno tiene una forma de hacerlo y la solución ha sido hablando mucho con los compañeros para que hubiese una buena comunicación y entendimiento.



[www.github.com/Enrique-Izquierdo/Plverde\\_1DAM](https://www.github.com/Enrique-Izquierdo/Plverde_1DAM)

[www.floridaoberta.com](http://www.floridaoberta.com)

[www.sportshare.com](http://www.sportshare.com)