**TU PENCA**

Franco Cuesta

franco.valentino@utec.edu.uy

**RESUMEN**

Debido a auge de las tecnologías y los deportes se a creado una gran comunidad de aficionados que usan las mismas para realizar pencas. La idea de una penca es poder sumar puntos por acertar resultados en eventos deportivos. Dichos eventos deportivos suelen formar parte de uno o más torneos o campeonatos. Ya que este año se presentaba el mundial nuestra idea fue realizar una penca de futbol. Utilizando .NET y angular para desarrollar la plataforma.

**Palabras Clave**

Catástrofes, .NET, Servicios Web, Plataforma, Penca

# INTRODUCCIÓN

Nuestra motivación para realizar esta plataforma es debida al gran auge de las tecnologías ya que están muy presentes en nuestro día a día, también al mundial de futbol ya que es el campeonato más importante en este deporte y sucedería este año teniendo en cuenta a que el mismo que sucede cada 4 años y este deporte tiene una gran cantidad de fanáticos.

Para realizar la plataforma propuesta decidimos utilizar .NET para la capa de lógica del sistema puesto que la misma se plantea en el taller de sistemas de información y este proyecto pertenece al mismo. Utilizamos angular para la capa de presentación puesta que tenemos experiencia en la misma por el proyecto de ría del semestre anterior y decidimos usar SQL para el

almacenamiento de datos ya que el mismo es el utilizado durante la carrera y contamos con experiencia manejándolo.

El resto del documento se organiza de la siguiente manera. La sección 2 presenta el marco conceptual. En la sección 3 describirá el problema planteado. Por último, en la sección 4 se presentará la solución planteada con la arquitectura, implementación, procesos, herramientas, problemas y evaluación de la misma.

# MARCO CONCEPTUAL

# En esta sección se describen varios conceptos que pensamos que deben ser explicados antes de continuar.

## Pencas

Es un juego de pronósticos donde cada participante predice los resultados de los partidos de diversas competencias deportivas.

# DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

# El problema planteado consiste en el diseño y construcción de una plataforma para gestión y participación en pencas. Las principales funcionalidades que debe proveer el sistema son gestión de usuarios, manejo de pencas, predicción de resultados, posiciones en pencas, manejos de pagos, manejo de reportes, cobro de premios, carga de resultados, estadísticas de uso y financieras.

# Además se plantean como funcionalidades opcionales la automatización de resultados, métodos de pagos electrónicos , uso de base de datos no relacional, desarrollo de app móvil nativa, definir otros tipos de deportes para la pencas, resultados en tiempo real, notificaciones push en base a los resultados en tiempo real. Por último, el sistema debe implementarse utilizando la plataforma .NET 10 y Angular.

# SOLUCIÓN PLANTEADA

[En esta sección se describe de forma general lo que se hizo, o sea, de todo lo planteado en la sección 3, a qué se llegó, qué opcionales se eligieron, etc. Sería conveniente incluir una figura o diagrama que diera una visión global de la solución.]

App tecnologías y características arquitectura en capa



**Figure 1 - Título para la figura**

[Se podrían incluir sub-secciones para describir los puntos más relevantes de la solución, por ejemplo, requerimientos que se resolvieron de forma novedosa, algún punto que necesite más detalle para su comprensión, etc. Un punto interesante a destacar sería cómo se logró la integración con otros grupos.]

# ARQUITECTURA DEL SISTEMA

[En esta sección se presenta resumidamente la arquitectura del sistema. Se podría incluir como sub-sección de la sección 4.]

# IMPLEMENTACIÓN

[En esta sección se brinda más detalle en cuanto a los productos, herramientas y tecnologías utilizadas.]

## Productos y Herramientas

[En esta sub-sección se describen los productos y herramientas que se evaluaron y/o utilizaron, presentando brevemente una evaluación de los mismos. Se sugiere incluir una tabla para resumir la evaluación, incluyendo por ejemplo: puntos fuertes, puntos débiles, evaluación general, etc.]

**Tabla 1. Evaluación de Productos y Herramientas**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Producto** | **Puntos Fuertes** | **Puntos Débiles** | **Evaluación General** |
| [Producto 1] |  |  |  |
| [Producto 2] |  |  |  |

## Problemas Encontrados

-Debido a problemas personales mis compañeras de equipo tuvieron que abandonar la materia

- Primero optamos por integrarme a un equipo que estaba atrasado

- Debido a que este equipo también abandono la materia

-Decidimos que lo mejor erra hacerlo solo el proyecto.

# EVALUACIÓN DE LA SOLUCIÓN

[En esta sección se evalúa críticamente la solución identificando y mencionando brevemente sus puntos fuertes y puntos débiles.]

# DESARROLLO DEL PROYECTO

[En esta sección se describe cómo fue el desarrollo del proyecto, porcentaje de tiempo dedicado a cada tarea, desviación con respecto al cronograma inicial y análisis de los posibles motivos que llevaron a que el proyecto se desarrollara de la forma descripta.]

# CONCLUSIONES Y TRABAJO A FUTURO

[En esta sección se presentan las conclusiones y trabajo a futuro.]

Trabajo a futuro:

* Automatizar la creación de partidos y resultados de un campeonato
* Agregar que los usuarios puedan crear sus propias pencas personales
* Agregar una zona de estadística para el usuario administrador
* Desarrollo de app móvil nativa
* Agregar otros deportes para las pencas
* Cargar los resultados en tiempo real

# REFERENCIAS

1. Laboratorio de Integración de Sistemas. Taller de Sistemas de Información 1 – Trabajo Obligatorio. Año 2014.
2. Microsoft .NET Framework

<http://www.microsoft.com/net/> - [Consulta: Mayo 2010]

1. ACM Proceedings Templates  
   <http://www.acm.org/chapters/policy/toolkit/template.html>  
    [Consulta: Mayo 2010]
2. Paypal
3. Git