

# Documentación sobre Liga de Fútbol



<b>Objetivo del Proyecto:</b>	<b>2</b>
De que trata el proyecto:	2
<b>Arquitectura:</b>	<b>2</b>
Componentes Principales y Organización de estos:	2
UML:	3
<b>Requisitos para el uso del programa:</b>	<b>3</b>
Comandos para hacer que funcione:	3
<b>Flujo de Ejecución:</b>	<b>4</b>

# Objetivo del Proyecto:

## De que trata el proyecto:

El proyecto trata sobre la gestión de una liga en la que se trabaja con equipos y partidos que ya cuentan con datos precargados. Estos datos permiten simular o gestionar el desarrollo de la competición sin necesidad de introducir la información desde cero.

A lo largo del proyecto, se tiene en cuenta la relación entre los partidos disputados y los equipos participantes, de manera que los resultados de los encuentros influyen directamente en la situación de cada equipo dentro de la liga, especialmente en los puntos obtenidos.

Uno de los aspectos principales del proyecto es la utilización de gráficos por equipos, cuyo objetivo es mostrar de forma visual y clara la evolución de los puntos de cada equipo conforme avanza la liga. Gracias a estos gráficos, se puede observar cómo cambia el rendimiento de cada equipo a lo largo del tiempo y cómo los puntos van aumentando o manteniéndose según los resultados de los partidos.

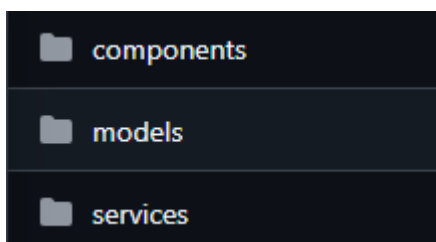
En conjunto, el proyecto se centra en organizar la información de la liga y presentar la evolución de los equipos de manera visual, facilitando la comprensión del progreso de cada uno dentro de la competición.

# Arquitectura:

## Componentes Principales y Organización de estos:

Para hacer funcionar esta aplicación, vamos a dividir y organizar los componentes, los modelos y los servicios en tres carpetas.

Cada una llamada **components** , **models** y **services**:



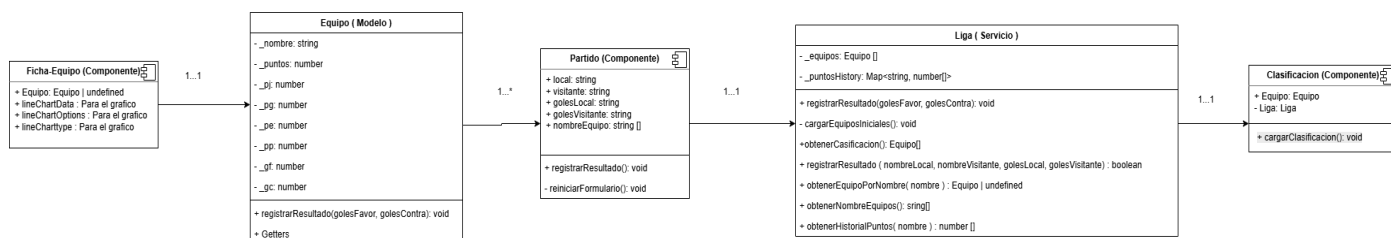
Dentro de la carpeta **models** es donde guardaremos el modelo del equipo. En esta carpeta estará el **equipo.ts**. En este archivo es donde está la clase **Equipo** con el constructor y los getters. También en esta clase tendremos la función encargada de registrar los resultados.

Después, en la carpeta **Services**, se encuentra el **servicio de la liga**, que es el encargado de gestionar toda la lógica de la competición descrita anteriormente.

Y por último tenemos la carpeta de **Componentes**, donde tenemos varias carpetas de los componentes que vamos a mostrar en la página. Tenemos las carpetas de clasificación, ficha del equipo y partido. Cada una de ellas organiza las funciones de los componentes que se van a mostrar en la app.



UML:



# Requisitos para el uso del programa:

## Comandos para hacer que funcione:

Lo primero que tenemos que hacer es bajarnos el proyecto del repositorio, para ello tenemos que es clonar el repositorio de github: [Repositorio de Github](#).

Podemos clonar el repositorio con el siguiente comando:

**git clone <URL\_DEL\_REPOSITORIO>**

Cuando tengamos el repositorio clonado en nuestra máquina, tenemos que navegar a la carpeta del repositorio, podemos ir con el siguiente comando:

**cd clasificacion-la-liga**

Ahora que estamos dentro de la carpeta, tenemos que instalar todas las dependencias que usa nuestro proyecto, para ello usamos el siguiente comando para instalarlo:

**npm install**

Ahora que tenemos las dependencias instaladas vamos a iniciar el servidor de desarrollo:

**npm start**

Una vez que te hemos arrancado el proyecto, abrimos el navegador y tenemos que ir a:

**http://localhost:4200/**

Y una vez aquí ya hemos accedido al proyecto y lo tenemos funcionando.

## Flujo de Ejecución:

Una vez tenemos el programa listo para que funcione, el flujo de ejecución es el siguiente:

En la página principal podemos ver la tabla con la clasificación de los diferentes equipos. También podemos ver el formulario para registrar los partidos. Podemos hacer dos cosas, o registrar un partido. Si registramos un partido podemos elegir el equipo local, el equipo visitante y los puntos tanto local como visitante. Una vez tengamos los datos puestos y si no hay ningún problema, los datos se habrán añadido correctamente.

Una vez tengamos nuevos datos metidos, podemos darle al botón de actualizar la tabla de clasificación para ver como suben tanto los datos como los nombres de los equipos en la clasificación.

También podemos hacer click en los nombres de los equipos para acceder a las estadísticas individuales y al final de la página podemos ver un gráfico con las estadísticas de los puntos. Cuanto más datos de partidos metamos en la tabla de clasificación y más se mueva la tabla, más fluctuaciones va a tener el gráfico individual de los equipos