



Página web LigaJF

Autor: Méndez Torrero, Juan José

9 de enero de 2017

NOMBRE DE EMPRESA

ÍNDICE

1.ENTORNO Y ALCANCE DE LA WEB

2.NORMAS Y PROCEDIMIENTOS PARA SU IMPLEMENTACIÓN

3.DESCRIPCIÓN DE LAS APPS

1. ENTORNO Y ALCANCE DE LA WEB

LigaJF es una versión bastante prematura de lo que podría llegar a ser, ya que le faltan ciertas funcionalidades que sí tienen otras páginas de la misma índole, aunque en futuras versiones podrías implementarse. Con las funcionalidades que posee actualmente podría identificarse como una especie de liga de jugadores propiamente dicha.

El diseño de la web se ha realizado mediante HTML5, CSS y el framework Bootstrap.

2. NORMAS Y PROCEDIMIENTOS PARA SU IMPLEMENTACION

La web ha sido realizada bajo el framework Django en su última versión. Se puede utilizar en cualquier navegador disponible.

Para poner en marcha en un localhost con fin de hacer una prueba, hay que ejecutar el comando `python manage.py runserver` en el directorio del proyecto.

El comando posee una base de datos con un usuario para poder gestionar los equipos y jugadores de los equipos. Para entrar, basta con loguearse con el nombre de usuario "usuario" y con la password "pepepepe123". O también, se podría crear un nuevo usuario para poder gestionarla.

3. DESCRIPCIÓN DE LAS APPS

El proyecto contiene 3 apps, en las cuales se realizan las vistas, modelos y formularios necesarios para poder tanto editar la plantilla de un equipo como poder hacer una compra aleatoria de un jugador. A continuación se enumerarán las apps y se explicará cuál es su función:

- JuEq: Esta app se encarga de la gestión de la información tanto de los equipos como de los jugadores. Además, también se encarga de la gestión del apartado de las instrucciones de juego.

- Clasificación: Se encarga de la planificación de una clasificación donde aparecen todos los jugadores con sus respectivos datos, la creación de un partido aleatorio y la aplicación de los resultados a la tabla de clasificación.

- Mercado: Ésta se encarga de la gestión de los jugadores y sus equipos. Tanto la creación de una lista de jugadores cuya apuesta es aleatoria, como la compra de un jugador aleatorio de dicha lista de jugadores.
