

# **JUEGO DE EQUIPOS FANTASY**

**LOGO PENDIENTE**

**2º DESARROLLO DE APLICACIONES WEB**

**Centro: CPIFP LOS ENLACES**



**Alumno: JORGE MATEO MORAZ**

**Tutor: DAVID KEN VALLEJO**

**ÍNDICE****1. Documento Descripción del proyecto ..... (3)****1.1. Contexto del proyecto**

## 1.1.1. Ámbito y entorno

## 1.1.2. Análisis de la realidad.

## 1.1.3. Solución y justificación de la solución propuesta

## 1.1.4. Destinatarios.

**1.2. Objetivo del proyecto****2.2. Objetivo del proyecto en lengua extranjera.****2. Documento de Acuerdo del proyecto.****2.1. Requisitos funcionales y no funcionales /Historia de usuario****2.2. Tareas****2.3. Metodología a seguir para la realización del proyecto.****2.4. Planificación temporal de tareas.****2.5. Presupuesto (gastos, ingresos, beneficio)****2.6. Análisis de riesgos****2.7. Contrato/Pliego de condiciones****3. Documento de análisis y diseño****4.**

## **1. Descripción del proyecto**

### **1.1. Contexto**

#### **1.1.1. Ámbito del proyecto**

Este proyecto surge por motivación propia. Todos los años mis amigos y yo participamos en ligas virtuales fantasy sobre distintos deportes, ya que somos grandes aficionados de estos y sirve de incentivo para seguir al día la competición.

Sin embargo, las aplicaciones existentes que usamos para jugar no ofrecen todas las funcionalidades que nos gustaría (más en el apartado 1.1.2)

Creo que con los conocimientos que he adquirido en el grado durante estos 2 últimos años, soy capaz de crear una aplicación con más funcionalidades y otras características que la diferenciarán del resto.

#### **1.1.2. Análisis de la realidad**

Como he especificado en el apartado 1.1.1. ya existen aplicaciones similares en el mercado, pero ninguna tiene todas las características que la harían perfecta.

Algunas son solo accesibles desde la aplicación móvil, sin poder realizar operaciones desde un ordenador, y viceversa, no existe aplicación móvil o su página web no está bien adaptada.

La mayoría está repleta de anuncios molestos o ventanas pop-up.

Solo existe un único modo de juego, cuyas reglas son iguales todos los años, que dura toda la temporada. Al no actualizarse durante la temporada se puede perder el interés de los usuarios.

#### **1.1.3. Solución y justificación de la solución propuesta**

La solución propuesta es crear una aplicación web que pueda ser accesible desde cualquier tipo de dispositivo (móviles, portátiles, tablets...), que sea intuitiva y fácil de usar, pero a la vez tenga distintas funcionalidades más complejas que las diferencie del resto de aplicaciones similares (distintos modos de juego, reglas...).

#### **1.1.4. Destinatarios**

Esta aplicación irá dirigida a cualquier persona a la que le interese el concepto de crear sus propios equipos y competir contra sus amigos para demostrar quien domina más conocimientos sobre el deporte.

En el ámbito comercial, cualquier liga profesional que quiera contar con su propio juego personalizado, podría tenerlo, debido a que el modelo que seguiré para crear la aplicación es adaptable a cualquier liga e incluso de cualquier deporte.

Además, en caso de que cualquier marca que desee invertir en el proyecto dispondría de un espacio en la página reservado para publicitarse (banner, logo...).

### 1.2. Objetivo

El objetivo es desarrollar una aplicación web en la que los usuarios puedan crear y gestionar sus propios equipos fantasy con sus jugadores de baloncesto favoritos.

Podrán enfrentarse en ligas de distintos formatos a sus amigos y al resto de usuarios, para ver quién consigue el máximo número de puntos cada semana.

Estas puntuaciones dependerán de las estadísticas que consigan sus jugadores aquella jornada en la vida real. Para calcularlas se usará la siguiente fórmula: (puntos + rebotes + asistencias + robos + tapones + faltas recibidas – faltas realizadas – tiros fallados – pérdidas).

Todas estas estadísticas las irá introduciendo al finalizar cada partido.

Una de las características del juego será que cada jugador tendrá un precio asignado, directamente proporcional a sus promedios de valoración.

A la hora de crear un equipo se dispondrá de un presupuesto limitado. Cada equipo deberá estar compuesto por un número de jugadores específico por posición (bases, aleros y pívots). Entre jornadas se podrán realizar cambios de jugadores.

En cuanto a los enfrentamientos, los usuarios podrán crear sus propias ligas privadas protegidas por una contraseña que compartirán con sus amigos.

Acciones como la de introducir estadísticas o modificar precios las realizaré desde un panel de administrador al que solo yo tendré acceso, y que tendrá una interfaz distinta a la que verán los usuarios.

### 1.3. Objetivo en inglés

The objective is to develop a web application where our users can create and manage their own teams using their favourite basketball players.

They will be able to face their friends and the other users in different format leagues, to see who can score as many points as possible each week.

These scores will depend of the player's ratings each round in real life. To calculate the final scores I will use the following algorithm (points + rebounds + assists + steals + blocks + fouls drawn – fouls made – missed shots – turnovers).

I will introduce these stats at the end of every game.

Each players will have a different price (value on the market), which will be related to his averages.

When you're creating your team, you'll have a limited budget. Each team will be formed by a specific number o players per position (guards, forwards and centers).

You can substitute players of your team between rounds.

Users will be able to create their own leagues to face his friends. These leagues will be protected by a password.

Some actions like input the scores or change players prices on the market, will only be made by myself through an admin panel. This panel will have a different interface from the users one.

## 2. Documento de Acuerdo del Proyecto

### 2.1. Requisitos funcionales y no funcionales

- Requisitos funcionales

Requisito: RF1 Identificación			
Descripción	El usuario se encontrará con una página de login para identificarse o en caso de no tener cuenta, registrarse		
Tipo	Funcional	Prioridad	Baja
Versión Alta	xx/xx/2021	Versión Alta	xx/xx/2021

Requisito: RF2 Formulario de registro			
Descripción	En caso de no estar registrado, el usuario será redirigido a este formulario		
Tipo	Funcional	Prioridad	Baja
Versión Alta	xx/xx/2021	Versión Alta	xx/xx/2021

Requisito: RF3 Usuarios registrados			
Descripción	Todos los usuarios registrados tendrán acceso a la página de inicio		
Tipo	Funcional	Prioridad	Baja
Versión Alta	xx/xx/2021	Versión Alta	xx/xx/2021

Requisito: RF4 Página de inicio			
Descripción	Estará formada por una barra de navegación (lateral o en la parte superior), y un contenido central		
Tipo	Funcional	Prioridad	Baja
Versión Alta	xx/xx/2021	Versión Alta	xx/xx/2021

Requisito: RF5 Descripción de la barra de navegación			
Descripción	Estará formado por: <ul style="list-style-type: none"> <li>Enlace a la página de inicio</li> <li>Equipos</li> <li>Mercado de jugadores</li> <li>Ligas</li> <li>Reglas del juego</li> </ul>		
Tipo	Funcional	Prioridad	Baja
Versión Alta	xx/xx/2021	Versión Alta	xx/xx/2021

**Requisito: RF6 Visualizar equipos**

<b>Descripción</b>	El usuario podrá visualizar una lista de sus equipos.		
<b>Tipo</b>	Funcional	<b>Prioridad</b>	Baja
<b>Versión Alta</b>	xx/xx/2021	<b>Versión Alta</b>	xx/xx/2021

**Requisito: RF7 Crear equipos**

<b>Descripción</b>	El usuario podrá crear nuevos equipos.		
<b>Tipo</b>	Funcional	<b>Prioridad</b>	Baja
<b>Versión Alta</b>	xx/xx/2021	<b>Versión Alta</b>	xx/xx/2021

**Requisito: RF8 Realizar cambios en equipos**

<b>Descripción</b>	El usuario podrá editar sus equipos existentes (siguiendo las normas del juego).		
<b>Tipo</b>	Funcional	<b>Prioridad</b>	Baja
<b>Versión Alta</b>	xx/xx/2021	<b>Versión Alta</b>	xx/xx/2021

**Requisito: RF9 Ver reglas**

<b>Descripción</b>	Existirá una página con las reglas del juego y preguntas más corrientes (FAQ).		
<b>Tipo</b>	Funcional	<b>Prioridad</b>	Baja
<b>Versión Alta</b>	xx/xx/2021	<b>Versión Alta</b>	xx/xx/2021

**Requisito: RF10 Visualizar ligas**

<b>Descripción</b>	El usuario podrá visualizar una lista con las ligas a las que está inscrito.		
<b>Tipo</b>	Funcional	<b>Prioridad</b>	Baja
<b>Versión Alta</b>	xx/xx/2021	<b>Versión Alta</b>	xx/xx/2021

**Requisito: RF11 Crear ligas**

<b>Descripción</b>	El usuario podrá crear nuevas ligas, con distintas características (limite de jugadores, limite de equipos por usuario...).		
<b>Tipo</b>	Funcional	<b>Prioridad</b>	Baja
<b>Versión Alta</b>	xx/xx/2021	<b>Versión Alta</b>	xx/xx/2021

Requisito: RF12 Acceder a ligas existentes			
<b>Descripción</b>	El usuario podrá entrar en ligas existentes (introduciendo código).		
<b>Tipo</b>	Funcional	<b>Prioridad</b>	Baja
<b>Versión Alta</b>	xx/xx/2021	<b>Versión Alta</b>	xx/xx/2021

- Requisitos no funcionales

Requisito: RNF1 Accesibilidad			
<b>Descripción</b>	La aplicación web seguirá los principios de accesibilidad marcados en la WCAG 2.0		
<b>Tipo</b>	No funcional	<b>Prioridad</b>	Baja
<b>Versión Alta</b>	xx/xx/2021	<b>Versión Alta</b>	xx/xx/2021

Requisito: RNF2 Responsive			
<b>Descripción</b>	La aplicación web será totalmente responsiva, adaptándose a los tamaños de los dispositivos desde los que se acceda (portátiles, tablets...).		
<b>Tipo</b>	No funcional	<b>Prioridad</b>	Baja
<b>Versión Alta</b>	xx/xx/2021	<b>Versión Alta</b>	xx/xx/2021

Requisito: RNF3 Compatibilidad			
<b>Descripción</b>	La aplicación web será compatible con los navegadores web más usados (Google Chrome, Firefox...)		
<b>Tipo</b>	No funcional	<b>Prioridad</b>	Baja
<b>Versión Alta</b>	xx/xx/2021	<b>Versión Alta</b>	xx/xx/2021

## 2.2. Tareas

- 1) Especificar requisitos funcionales y no funcionales
- 2) Escoger metodología de trabajo y realizar un listado de tareas
- 3) Análisis y diseño de la base de datos
- 4) Normalización de la base de datos
- 5) Diseño de la interfaz gráfica
- 6) Prueba de la interfaz
- 7) Diseño lógico del funcionamiento del backend
- 8) Creación del código
- 9) Realización de pruebas (unitarias y completas)
- 10) Implementación final

### **2.3. Metodología a seguir para la realización del proyecto**

Se seguirá una metodología ágil basada en 3 sprints.

El primero tratará sobre la interfaz gráfica de la aplicación, para darle al cliente una vista previa de como será el diseño, y poder así obtener feedback para realizar cambios y mejoras con tiempo.

El segundo abarca el análisis, diseño, normalización... de la base de datos que se usará.

El último sprint consistirá en la creación del código back, y con la base de datos y la interfaz gráfica ya listas, realizar pruebas para comprobar si la implementación de todas las partes ha sido correcta.

### **2.4. Planificación temporal de tareas**

Siguiendo el diagrama de Gantt

### **2.5. Presupuesto (gastos, ingresos, beneficios)**

Diferenciamos entre costes variables y costes fijos

Costes Fijos	
Luz	60€
Gastos de internet + teléfono	70 €
Salario	800 €
Cuota autónomos	50 €
Alojamiento web	3 €
<b>TOTAL</b>	<b>983€</b>

Suponiendo que se trabajará durante 3 meses en el proyecto:

$$983 \times 3 = \mathbf{2.949€}$$

En cuanto a costes variables encontraremos los programas informáticos y sus licencias, que rondarán los **30€** aproximadamente.

Por tanto el coste total del proyecto será de unos 2.980€