

# Manual Administrador

Reto: Consultoría E-Sport

Equipo 1

Sergio Zulueta  
Sebastián Zawisza  
Jon Maneiro

<b>Primeros Pasos</b>	<b>2</b>
<b>Base de Datos</b>	<b>2</b>
<b>Conexión con la Base de Datos</b>	<b>2</b>
<b>Interfaz Administrador</b>	<b>3</b>
Parte Central	3
Parte Superior	4
Parte Inferior	4

## Primeros Pasos

Antes de proceder con la puesta en marcha de la aplicación, hay que asegurarse que se dispone de los siguientes recursos:

- Un servidor de Base de Datos Oracle SQL
- El entorno de Java instalado en aquellos dispositivos en los que se desee utilizar

**Antes de nada:**

**Se debe mover la carpeta XML, encontrada dentro de SuperProyecto, a la raíz del usuario para que el programa funcione correctamente.**

Una vez comprobado eso podemos proceder con la ejecución de los Scripts de base de datos.

## Base de Datos

Antes de proceder con la ejecución de los scripts hay que tener en cuenta que en una primera puesta en marcha de la aplicación TODOS son necesarios para un correcto inicio, más adelante, dentro de la misma aplicación, se podrán modificar los valores.

Si se quieren modificar los valores fuera de la aplicación , únicamente será necesario crear un administrador en la tabla DBADMIN y habrá que introducirlo un usuario y una contraseña.

El orden de ejecución de los scripts es el siguiente, primero DDL.sql, segundo PL/SQL.sql y por último Inserts.sql.

Se recomienda ejecutar los bloques de cada script por separado para evitar conflictos y errores.

Una vez ejecutados todos los scripts podemos pasar a la parte del código.

## Conexión con la Base de Datos

Estando la Base de Datos iniciada y en funcionamiento normal, habrá que cambiar unos valores en un fichero .java cuya ruta es SuperProyecto/build/classes/DB/DBController.java ahí, dentro del método createConnection, en la línea que comienza con:

*Connection con = DriverManager.getConnection(\*\*\*\*\*)*;

Habrà que cambiar los siguientes valores:

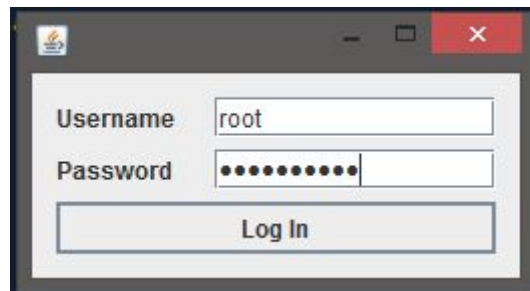
Donde ponga '@SrvOracle' hay que poner el nombre del servidor o la ip mediante la cual se accede a la base de datos, sin quitar la @.

Donde ponga 'orcl' habrá que poner el nombre de la base de datos como tal.

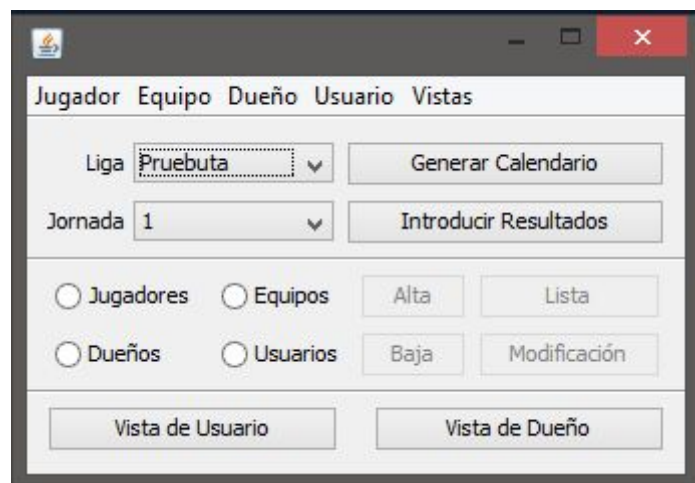
Finalmente donde pone 'eqdaw01' y 'eqdaw01' pondrán respectivamente el nombre de usuario y la contraseña de acceso del usuario de la base de datos que se quiere utilizar para conectarse a la base de datos.

## Interfaz Administrador

Una vez finalizada la instalación y puesto en marcha el programa lo primero será introducir el nombre de usuario del administrador y su respectiva contraseña, si son correctos se iniciará la interfaz destinada al administrador.



A screenshot of a login window. It has a title bar with a small icon and standard window controls. The window contains two input fields: 'Username' with the text 'root' and 'Password' with masked characters (dots). Below the fields is a 'Log In' button.



A screenshot of the administrator interface. It has a title bar with a small icon and standard window controls. The window contains a table with columns: 'Jugador', 'Equipo', 'Dueño', 'Usuario', and 'Vistas'. Below the table are several controls: a 'Liga' dropdown menu with 'Prueba' selected, a 'Generar Calendario' button, a 'Jornada' dropdown menu with '1' selected, an 'Introducir Resultados' button, four radio buttons for 'Jugadores', 'Equipos', 'Dueños', and 'Usuarios', and four buttons for 'Alta', 'Lista', 'Baja', and 'Modificación'. At the bottom are two buttons: 'Vista de Usuario' and 'Vista de Dueño'.

Nada más iniciar veremos que algunos botones no están disponibles(aunque en la imagen estén disponibles), esto sucede porque aún no hay ninguna liga creada, pero antes de nada vamos a centrarnos en los botones que tenemos disponibles, pues antes de crear una liga hay que hacer ciertas acciones.

Primero que nada, en la parte inferior hay dos botones, uno nos mostrará la vista de usuario y otro la vista de dueño, con todas las funcionalidades disponibles.

## Parte Central

En la parte central a la derecha estarán 4 botones que permitirán realizar acciones en la selección que se haya hecho a la izquierda, en los botones circulares.

Las acciones posibles son dar de Alta, dar de Baja, Listar los existentes y Modificar uno en específico.

Cada uno de esos botones abrirá una nueva ventana muy simple y fácil de entender;

Esta ventana es la de Modificación de Jugadores, por ser la opción más completa, pero, dependiendo de cuál se seleccione habrá más o menos elementos en pantalla.

Todas las ventanas funcionan de manera similar, con lo que la explicación sería la siguiente:

De arriba hacia abajo, el primer botón desplegable permitirá escoger en este caso el Jugador a modificar, después, en el caso de la modificación, se mostrarán los datos para que sean modificados, en el alta, la ventana estará vacía, en baja, no podrán modificarse los datos y en lista tampoco estarán disponibles de modificación.

Finalmente tenemos los botones de aceptar y cancelar.

El botón de aceptar ejecutará la acción pertinente y el de cancelar cerrará la ventana.

## Parte Superior

Ahora queda la parte superior de la ventana veremos que únicamente hay un botón disponible, que se llama Generar Calendario, el cual al apretarlo, mostrará una pantalla para crear una liga y su respectivo calendario.(La fecha se debe introducir en el formato yyyy-MM-dd)

ATENCIÓN{

Antes de crear el calendario será necesario que los Dueños de equipo seleccionen y den por fijos sus equipos, para que estos puedan participar en la liga, de lo contrario, no serán añadidos a la clasificación y no jugarán en ningún partido

}

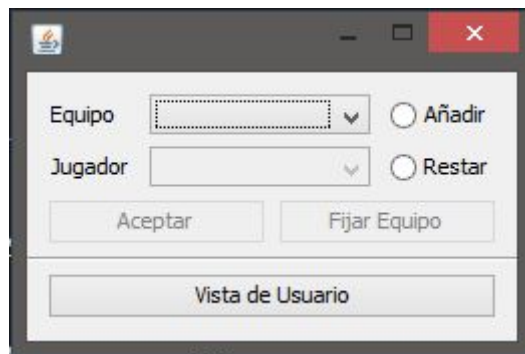
Una vez creada la liga, estará disponible el botón Introducir resultados, con el cual se podrá seleccionar una jornada y introducir los resultados de los partidos.

## Parte Inferior

Además, al crear la liga, será posible acceder a la vista de usuario, la cual vendrá explicada en el manual de usuario, pero que consta de dos listas desplegables, para seleccionar liga y jornada, a la derecha tendrá un panel que únicamente mostrará la clasificación de los equipos en la liga actual y en la parte inferior se mostrará una tabla con los datos de los partidos de la jornada seleccionada.

Finalmente queda mencionar que éstas mismas funcionalidades serán accesibles desde el menú que se encuentra en el borde superior de la ventana.

El antes mencionado botón de Vista de Dueño será lo que verán los dueños.



La vista es bastante autoexplicatoria pero aún así, a grandes rasgos la lista Equipo permitirá seleccionar el equipo en el cual se quieren hacer operaciones, después se seleccionará añadir o restar y esto cambiará el contenido de la lista desplegable de jugador, si pulsamos añadir, se mostrarán los jugadores que no tienen ningún equipo asignado, y si pulsamos restar se mostrarán los jugadores que forman parte de equipo seleccionado.

Finalmente, si pulsamos fijar equipo, el equipo en cuestión dejará de estar disponible a modificaciones hasta que termine la liga en la que participe y no se mostrará en la lista desplegable. Todos los equipos que quieran participar en una liga deberán de estar fijados o no serán tomados en cuenta.