

PROYECTO TRANSVERSAL

The logo for COACHX is centered within a dark blue rectangular area. The word "COACH" is written in a bold, white, sans-serif font. The letter "X" is written in a bold, orange, sans-serif font, positioned to the right of "COACH".

José Carlos Mora

17/02/2026

2ºDAM

Proyecto

Definición del Proyecto

CoachX es una aplicación web desarrollada con Spring Boot que permite la gestión integral de equipos de fútbol, sus jugadores y los partidos disputados. El sistema proporciona una interfaz web intuitiva mediante Thymeleaf y una API RESTful que permite realizar operaciones CRUD sobre las entidades principales.

Objetivo

El objetivo principal de CoachX es ofrecer a entrenadores y gestores deportivos una herramienta centralizada para:

- Gestionar equipos de fútbol (alta, consulta, modificación y filtrado por categoría).
- Administrar el registro de jugadores asociados a cada equipo (alta, consulta, filtrado por posición).
- Registrar y consultar partidos disputados, incluyendo resultado y estadísticas básicas.

Requisitos Funcionales

- El sistema permitirá dar de alta equipos con nombre, categoría, entrenador y estado activo.
- El sistema mostrará un listado completo de equipos en una vista HTML.
- El sistema permitirá consultar el detalle de un equipo por su identificador, incluyendo sus jugadores.
- El sistema permitirá filtrar equipos por categoría.
- El sistema permitirá actualizar el nombre de un equipo existente.
- El sistema permitirá dar de alta jugadores asociados a un equipo.
- El sistema permitirá filtrar jugadores por posición.
- El sistema permitirá registrar partidos con resultado (VICTORIA / DERROTA / EMPATE).
- El sistema permitirá filtrar partidos por resultado.

Relaciones:

- **Equipo → Jugador: Relación 1:N**
- **Equipo → Partido: Relación 1:N**