



I E S   A L B A R R E G A S

TÉCNICO SUPERIOR EN DESARROLLO DE  
APLICACIONES WEB

Departamento de Informática

PROYECTO

DataBasket

**Manual Desarrollo**



## Índice

Título y descripción general del proyecto.....	3-4
Identificación del proyecto.....	4
Justificación y objetivos.....	4-5
Contenidos y aspectos principales.....	5
Medios que se utilizarán.....	5
Áreas del ciclo formativo.....	6

## 1. Título y descripción general del proyecto

La aplicación está desarrollada sobre el baloncesto, esta es específicamente está desarrollada con datos de la NBA, pero en líneas generales sirve para cualquier liga o campeonato de baloncesto siempre y cuando se respete el modelo de la BD.

En primer lugar, la información a mostrar no es real ya que los datos actuales de estadísticas sobre jugadores y partidos no es gratuita.

Por lo cual está desarrollada con datos ficticios sobre todo en la parte de estadísticas de jugadores.

En la BD almacenaremos toda la información de quipos partidos, jugadores y las estadísticas de dichos jugadores por partido. Posteriormente estos datos son mostrados dinámicamente en las diferentes pantallas de la aplicación.

La aplicación cuenta con las siguientes funcionalidades:

**-Partidos:** Visualizamos los partidos jugados entre los equipos y su resultado, pudiendo así buscar un equipo en específico, mostrando así todos los jugados por dicho equipo.

**-Equipos:** Visualizamos la información de los equipos y los de los jugadores si tiene equipo asignado.

**-Estadísticas:** Visualiza los máximos anotadores, reboteadores, asistentes y taponadores de la BD, además puede ver las estadísticas individuales de 1 jugador con graficas representativas para ver sus números en cada partido, igualmente esto podemos hacerlo con 2 jugadores pudiendo compararlos y ver las estadísticas de cada uno en los diferentes partidos jugados.

Tanto en las estadísticas individuales de los jugadores y las comparaciones entre 2 jugadores podemos ver sus medias por partido de cada una de sus estadísticas, las puntuaciones totales, los triples-Dobles y Dobles-Dobles realizados por dicho jugador/jugadores.

Posterior mente se detallarán las funcionalidades específicas dependiendo del rol del usuario.

La aplicación también cuenta con 3 roles de usuario.

**-Administrador:** tiene acceso a todas las funcionalidades de la aplicación (estadísticas, partidos y equipos). Por otro lado, tiene funciones específicas del rol (listado de todos los usuarios de la aplicación, crear un nuevo equipo y crear un nuevo jugador.)

-**Usuario**: tiene acceso a todas las funcionalidades de la aplicación (estadísticas, partidos y equipos). Por otro lado, tiene funciones específicas del rol (visualizar los datos de tu perfil y poder modificar tus datos de usuario).

-**Invitado**: tiene acceso solo a los partidos y equipos, para poder acceder al resto de funcionalidades del usuario, deberá registrarse.

## 2. Identificación del proyecto

- Participante: Jose Pablo Fernández Novoa
- Ciclo formativo: Desarrollo de Aplicaciones Web
- Centro educativo: IES Albarregas, Mérida.

## 3. Justificación y Objetivos

El motivo por el que elegí desarrollar una aplicación sobre el baloncesto, en este caso enfocado a NBA, aparte de que soy bastante fan porque no tengo ninguna constancia de que existan una aplicación que te muestre datos sobre equipos, jugadores y partidos al menos de uso libre.

Las únicas que hacen una función parecida son las típicas páginas deportivas como Marca, As, etc. Pero en estas solo sacan las estadísticas globales de cada jugador con un gran listado de todos ellos, por esta razón desde mi punto de vista con la falta de una aplicación de este estilo, decidí desarrollar una aplicación enfocada a dicho tema.

Uno de los objetivos principales era crear un apartado que se dedicase solo a las estadísticas de jugadores donde se pudiesen comparar viendo así la diferencia entre ellos partido por partido, o pudiendo verlas individualmente, contado así con gráficos interactivos que fuesen más atractivos a la vista del cliente además de que son mejores interpretables por parte de estos, no solo simple números que se hacen bastante pesados a la vista.

Otro objetivo a llevar a cabo era crear una aplicación con roles dependiendo de los usuarios, demostrando así lo aprendido durante este curso, además de dotar a la aplicación de más funciones para el usuario.

## 4. Contenidos y aspectos principales

Los requisitos funcionales son:

- Consultar toda la información de partidos, equipos, jugadores y sus estadísticas además de otros datos
- Roles dependiendo del usuario.
- Gráficos interactivos en el listado de datos.

Requisitos no funcionales:

- La aplicación tiene un diseño responsivo.
- La aplicación será para todos los navegadores
- Cookies, política de privacidad, etc.

## 5. Medios que se utilizarán

- Para todas las plataformas

Medios en Entorno Servidor

- Netbeans, Java, JavaEE. Hibernate

Medios en Entorno Cliente

- Visual Code, JQuery y JavaScript.

Medios en Despliegue de aplicaciones

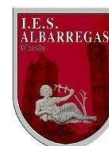
- Tomcat

Medios en diseño de aplicaciones web

- Bootstrap, HTML y CSS

Medios en bases de datos

- Mysql



## 6. Áreas del ciclo formativo

Las principales áreas de trabajo que se involucran en el desarrollo del proyecto han sido Diseño de Interfaces Web, Desarrollo en Entorno Servidor y Cliente, Despliegue aplicaciones web, bases de datos, lenguaje de marcas.

.