

Trabajo Práctico de Teoría de Lenguajes de Programación

El trabajo práctico consiste en el desarrollo de una plataforma web que permita a los usuarios registrarse para organizar y participar en partidos de fútbol en canchas alquiladas por otros usuarios.

El sistema está orientado a que los usuarios interactúen con otros usuarios para facilitar la coordinación y organización de manera práctica, eficiente y accesible para todos los participantes.

Los usuarios una vez registrados podrán:

- Publicar sus propias canchas alquiladas para organizar partidos e invitar a otros usuarios a unirse.
- Buscar canchas disponibles y unirse a partidos ya organizados por otros usuarios.
- Modificar o cancelar sus inscripciones a partidos.
- Acceder a un historial completo de sus publicaciones e inscripciones anteriores.

Features a implementar:

- **Sistema de calificación a partidos**, los usuarios podrán calificar los partidos en los que hayan participado según el comportamiento de los participantes, el desarrollo del encuentro y el estado de la cancha.
- **Mapa**, se integrará un mapa que permitirá buscar canchas disponibles cercanas a la ubicación del usuario o a una dirección ingresada.
- **Notificaciones**, el sistema enviará recordatorios y alertas cuando un partido esté por empezar o si falta un jugador para completar un equipo.
- **Integración del clima**, en caso de lluvia, se priorizará en las recomendaciones a las canchas que cuenten con techo o espacios cerrados. Para ello, cada cancha contará con una categoría que indique su tipo.
- **Filtro por nivel de juego**, los usuarios podrán buscar las canchas según el nivel de competitividad que busquen, pudiendo elegir entre partidos amistosos, intermedios o de nivel profesional.
- **Categorías**, cada partido contará con una serie de categorías que lo caractericen, como puede ser el tipo de piso, si la cancha está techada o es al aire libre, entre otras.