**1. Introducción**

El objetivo de la aplicación es proporcionar al usuario una experiencia que le permita ver información actual de los pilotos y circuitos de la temporada 2025 de la Formula 1, comprar cartas de sus pilotos y circuitos favoritos para luego poder competir en una tabla general por ver que usuario consigue coleccionar más cartas. Además, también pueden crear su propia carta y que todos los usuarios puedan ver las cartas personalizadas de los demás. Aparte de poder ver las cartas personalizadas del resto de usuarios también pueden ver las colecciones de los demás.

El público objetivo de la aplicación son usuarios normales, con interés en el deporte de motor y sobre todo el gran circo de la Formula 1.

Las tecnologías utilizadas para este proyecto son:

1. Spring Boot con Java.
2. Angular con Typescript, HTML, y CSS.
3. MySQL.
4. Railway y Vercel.
5. Github.

**2. Arquitectura del Sistema**

Frontend:

* Angular: es un Framework web de código abierto creado por Google. El gran punto fuerte respecto a su competencia como React o Vue es que es una solución completa, te ofrece todo lo necesario, por lo que, aunque existen herramientas externas esas funcionalidades ya las cubre Angular. Cabe destacar que no todo son ventajas, si Angular tiene algo malo es su curva de aprendizaje, mucho mayor que la de su competencia. En el proyecto si se ha hecho uso de librerías externas como:
  + PrimeNG: es una biblioteca de componentes para la interfaz de usuario. Específicamente en el proyecto se ha implementado para mostrar las validaciones de las contraseñas, filtros para bloquear ciertos caracteres y espacios en algunos inputs, iconos a lo largo de toda la aplicación, o botones entre otros.
  + SweetAlert: es una biblioteca para mostrar ventanas emergentes. Específicamente en el proyecto se ha implementado en el momento de registrar una cuenta, iniciar sesión, y crear tu carta personalizada, tanto para mostrar que ha funcionado correctamente o el error que ha sucedido.
* Typescript: se puede denominar la versión avanzada de JavaScript, desarrollado por Microsoft. Su éxito radica en que mejora a JavaScript con múltiples funcionalidades extra, pero destacando sobre todo el tipado estático, lo que mejora la seguridad y calidad de código, detectando errores antes de la ejecución y no causándolos durante la misma. Typescript es culpable en gran medida de lo bueno y malo que tiene Angular como su curva de aprendizaje, que es mayor a la de JavaScript.
* HTML: es el lenguaje de marca estándar en el desarrollo web, está conformado por etiquetas que describen la estructura de la página web, y destaca por su gran facilidad. Pero por si solo se le puede denominar como “inútil” ya que carece de estilos e interactividad, el corazón de una página web.
* CSS: lenguaje de estilos utilizado para definir la apariencia del contenido HTML de una página web, resolviendo esa carencia de estilos. Destaca por su flexibilidad e infinidad de posibilidades para estilizar una página web. Aunque para aplicar estilos básicos parece inofensivo a nivel avanzado su curva de aprendizaje se puede volver muy grande. Cabe destacar que es en gran parte el limitante en la tabla de compatibilidad detallada en la guía del usuario, muchas características solo funcionan en navegadores muy actuales.
* Visual Studio Code: entorno de desarrollo, diseñado por Microsoft. Destaca por su gran compatibilidad, no solo a nivel de Sistemas Operativos, también a nivel de lenguajes de programación, dispone de extensiones para cualquier lenguaje de programación medianamente conocido.

Backend:

* Spring Boot: es un framework de código abierto para desarrollo de APIS y páginas web. Es una extensión de Spring Framework pensada para facilitar la configuración inicial de la aplicación. Es un framework muy potente, pero por lo tanto pesado. Cuenta con un gran ecosistema de funcionalidades como Spring Data, Spring Security o Spring Cloud, que, si bien a la larga son muy útiles, para un desarrollador nuevo al no estar familiarizado con las peculiaridades de Spring supone una gran curva de aprendizaje.
* Java: lenguaje de programación orientado a objetos, propiedad de Oracle. Destaca por la famosa JVM la cual hace que los programas Java puedan ejecutarse de forma nativa en cualquier plataforma gracias a que ejecuta el bytecode generado por el compilador, el cual es un formato independiente de la plataforma. Si bien la JVM está excepcionalmente optimizada al límite de sus posibilidades sigue haciendo a Java un lenguaje mas lento y pesado que aquellos compilados directamente a código máquina.
* MySQL: sistema de gestión de bases de datos relacionales, también propiedad de Oracle. Utiliza el lenguaje de consulta estructurado (SQL) que organiza los datos en tablas compuestas de filas y columnas. Se caracteriza por su facilidad de uso al contar con herramientas gráficas, buen rendimiento y compatibilidad multiplataforma. El esquema fijo en tablas de SQL ofrece ventajas, pero en temas de consultas complejas se queda corto comparado con las bases de datos NoSQL gracias a su flexibilidad. Además, comparado con otros sistemas de gestión relacionales carece de funciones avanzadas, mientras que en MySQL para la generación de claves automáticas hay que conformarse con el AUTO\_INCREMENT en otros sistemas como PostgreSQL existen las secuencias, que aumentan la personalización al definir saltos específicos, valores mínimos y máximos, reinicios automáticos y un mejor rendimiento.
* JWT: es un estándar que define una forma segura de transmitir información haciendo uso de tokens, que están firmados digitalmente para garantizar su integridad y autenticidad, y contienen los datos en forma de JSON. Los tokens contienen toda la información del usuario como correo, nombre de usuario o sus permisos lo que facilita el flujo de la aplicación, y gracias a que son compactos se pueden transmitir fácilmente. Si cabe destacar algo es que los tokens JWT no están cifrados, tan solo firmados para verificar su integridad, lo que significa que si cualquier persona se hace con un token que no sea suyo puede ver todo su contenido como el correo o los permisos del usuario. Además, estos tokens son válidos hasta que llegue su fecha de expiración, para conseguir revocarlos sería necesario almacenarlos en el servidor por ejemplo en una base de datos, lo cual desvirtúa en gran parte la naturaleza y el propósito de JWT.
* Eclipse: es un entorno de desarrollo, principalmente pensado para el desarrollo de aplicaciones en C, C++ y Java. Cuenta con una gran comunidad, gran cantidad de extensiones y compatibilidad multiplataforma. El gran obstáculo de Eclipse es su consumo de recursos y su interfaz más tradicional. La elección de Eclipse por ejemplo sobre otros entornos como IntelliJ ha sido por su facilidad para integrarlo con Spring Boot, con una extensión prácticamente “Plug & Play”, mientras que IntelliJ presentaba más problemas.

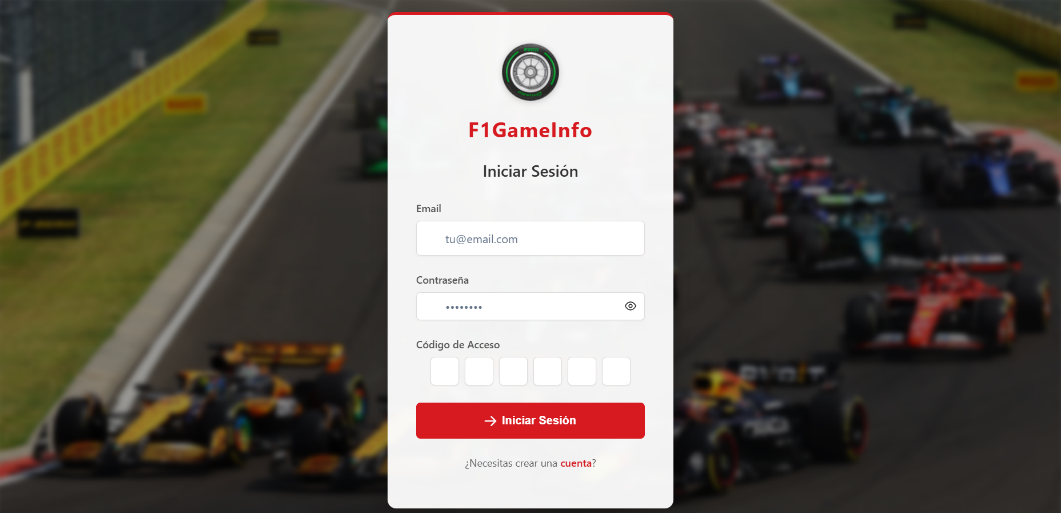
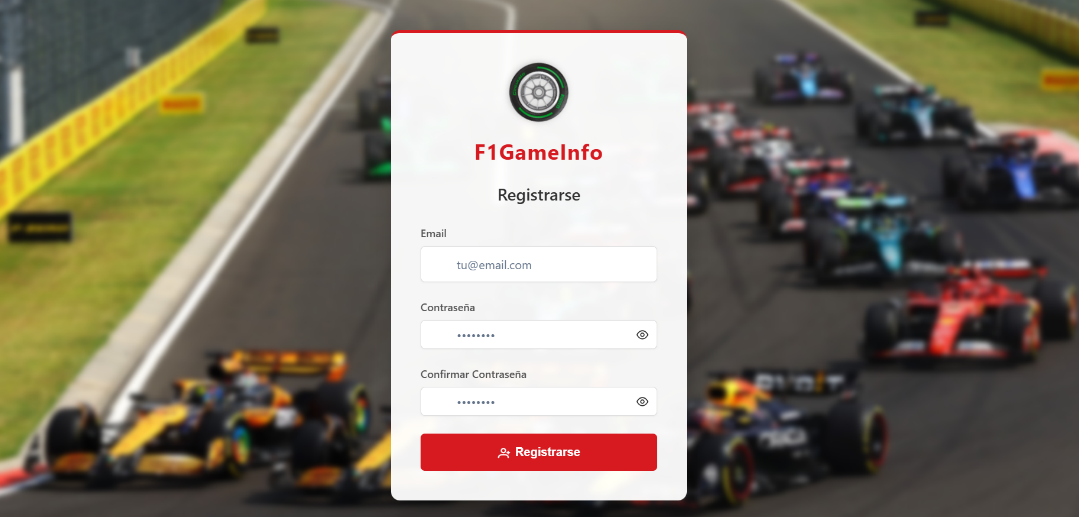
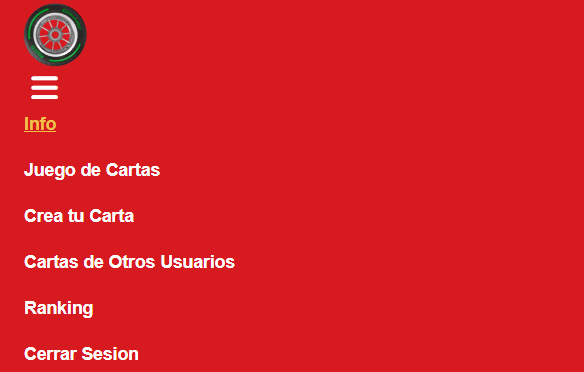
**3. Tipos de usuario**

La aplicación cuenta con un usuario general que puede realizar las siguientes funciones:

1. Visualizar información detallada sobre las estadísticas de los pilotos de la parrilla de 2025 de la Formula 1 y también sobre los circuitos pertenecientes al calendario de 2025 de la Formula 1. Pudiendo filtrar los pilotos según carreras disputadas y victorias, y circuitos según más modernos o antiguos.
2. Obtener monedas para después poder comprar con esas monedas cartas de esos mismos pilotos y circuitos cuyo precio está basado en la valoración del piloto o calidad del circuito y así coleccionarlas.
3. Crear una carta propia y personalizada, con una imagen a su elección y la valoración que desee.
4. Visualizar las cartas personalizadas que han creado el resto de usuarios dentro de la aplicación.
5. Competir en una tabla global por ver quien es el usuario que más cartas ha conseguido coleccionar, pudiendo filtrar según el número de pilotos, circuitos o el total de cartas coleccionadas.
6. Visualizar las colecciones del resto de usuarios con las cartas que han comprado mediante el juego.

**4. Interfaz general y navegación**

La aplicación está dividida en 7 componentes distintos cuya navegación consiste en:

1. Inicio de sesión: el usuario puede navegar al registro haciendo clic en el hipervínculo donde pone “¿Necesitas crear una cuenta?”
2. Registro: una vez registrada una nueva cuenta, además del QR y secreto mencionados anteriormente aparecerá un botón para navegar de vuelta al inicio de sesión.
3. Al iniciar sesión aparecerá el siguiente menú de navegación, que está presente en toda la aplicación y mediante el cual el usuario puede navegar a todas las distintas funcionalidades de la aplicación, también el menú incluye la opción de cerrar sesión. El lugar de la aplicación donde se encuentra el usuario estará en todo momento resaltado en color amarillo.



**5. Funcionalidades del usuario general**

1. Visualizar información detallada sobre las estadísticas de los pilotos pertenecientes a la parrilla de 2025 de la Formula 1. Dispone de dos filtros, el primero según la cantidad de carreras disputadas, y el segundo según la cantidad de victorias conseguidas, por defecto no aplica ningún filtro.
2. Visualizar información detallada sobre los circuitos pertenecientes al calendario de 2025 de la Formula 1. Dispone de la opción de filtrarlos según más modernos o más antiguos, por defecto no aplica ningún filtro.
3. Participar en un juego de colección de cartas, de los pilotos y circuitos de la temporada 2025 de la Formula 1. El usuario consigue monedas, y si tiene monedas suficientes para comprar la carta del piloto o circuito, puede coleccionarla. El usuario dispone de un contador de sus monedas, y las cartas tienen indicadas claramente el número de monedas que cuesta hacerse con ella, además, arriba cuenta con dos barras de progreso, una para las cartas de los pilotos y otra para la de los circuitos que indican el progreso en porcentaje que va del 0% al 100% de las cartas que han coleccionado.
4. Crear una carta personalizada y propia del usuario, el usuario puede seleccionar la imagen que más le guste, ya sea una suya propia o de algo que le guste, le parezca gracioso, y luego seleccionar la valoración que tendrá su carta que debe estar comprendida de 1 a 99.
5. Visualizar además de su carta propia, el resto de cartas que han creado la comunidad de usuarios y poder ver que carta es la más divertida.
6. Competir en una tabla global que muestra las cartas que tienen compradas todos los usuarios, pudiendo filtrar por el número de circuitos comprados, pilotos comprados, o la suma de ambos que será el filtro aplicado por defecto. Los usuarios así ven incentivado su progreso para intentar ser el que más cartas tenga y mostrárselo al resto.
7. En la tabla global al pinchar sobre un usuario, aparecerá a la izquierda de la pantalla la colección de ese usuario, con todas las cartas de pilotos y circuitos que tenga coleccionadas.