**4.1. Resumen del proyecto.**

Nuestro proyecto en principio va a partir de una estructura MVVM (Modelo Vista Vista Modelo).

Va a constar de dos entidades, una entidad padre que va a ser Equipos, de la cual vamos a poder añadir, editar y eliminar objetos padre (esta es una parte opcional pero la vamos a hacer) y una entidad Jugadores que serán la entidades hijo y que dependerán de cada uno de los Equipos.

En principio se van a poder editar, eliminar y añadir toda clase de objetos, tanto de la clase padre como los hijos, que van a ir referenciados por medio de un array de Ids en el objeto padre para poder mostrar cada hijo con su padre.

Vamos a usar entidades con pocos campos para simplificar al máximo la interfaz y la usabilidad del proyecto por lo que vamos a optar por que los Equipos solo tengan dos propiedades, nombre y URL del escudo, además del array de ids antes mencionado pero este no será modificable por el usuario. Los Jugadores solo tendrán nombre, sobrenombre y posición.

El formulario para introducir dichos datos constará de sus validaciones correspondientes.

**4.3. Especificación de requisitos.**

Para la primera implementación del proyecto, el cuál va a recoger los datos desde un json server, necesitaremos instalarlo y arrancarlo en nuestra máquina con el json correspondiente.

Para el acceso a los datos de este servidor, primero usaremos Retrofit y luego Volley, para los cuales usaremos el patrón Data Source.

Cuando esta parte esté acabada, procederemos a cambiar el json server por el Backend del proyecto, que estará hecho con MongoDB por lo que necesitaremos un contenedor Docker y una base de datos Mongo con las colecciones correspondientes.