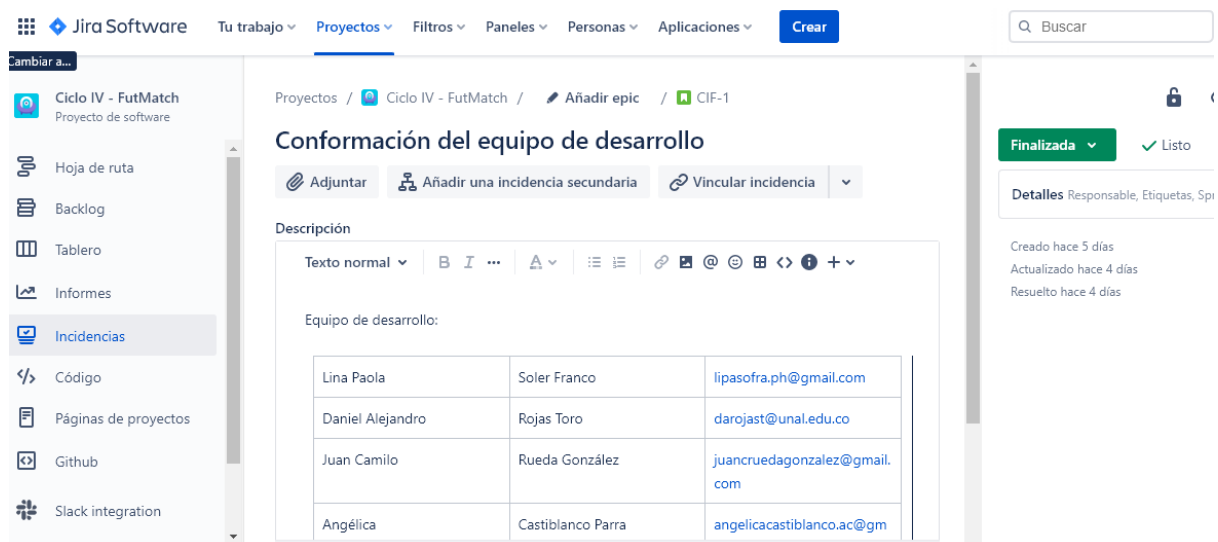


# FUTMATCH

Este proyecto busca conectar a las personas para organizar convocatorias de partidos de fútbol 5. Los usuarios deben crear un perfil con su información básica para poder crear o unirse a convocatorias de partidos existentes. El jugador podrá estar activo en una sola convocatoria a la vez. Las convocatorias podrán filtrarse por localidad o por posición de jugador requerida. Para confianza de la aplicación, el perfil público del jugador podrá verse por otros usuarios en dónde aparecerá la cantidad de convocatorias de las que ha participado.

## JIRA

Se creó el correspondiente espacio de trabajo en Jira, y se añadieron a todos los integrantes del equipo:



Proyectos / Ciclo IV - FutMatch / Añadir epic / CIF-1

### Conformación del equipo de desarrollo

Adjuntar Añadir una incidencia secundaria Vincular incidencia

Descripción

Equipo de desarrollo:

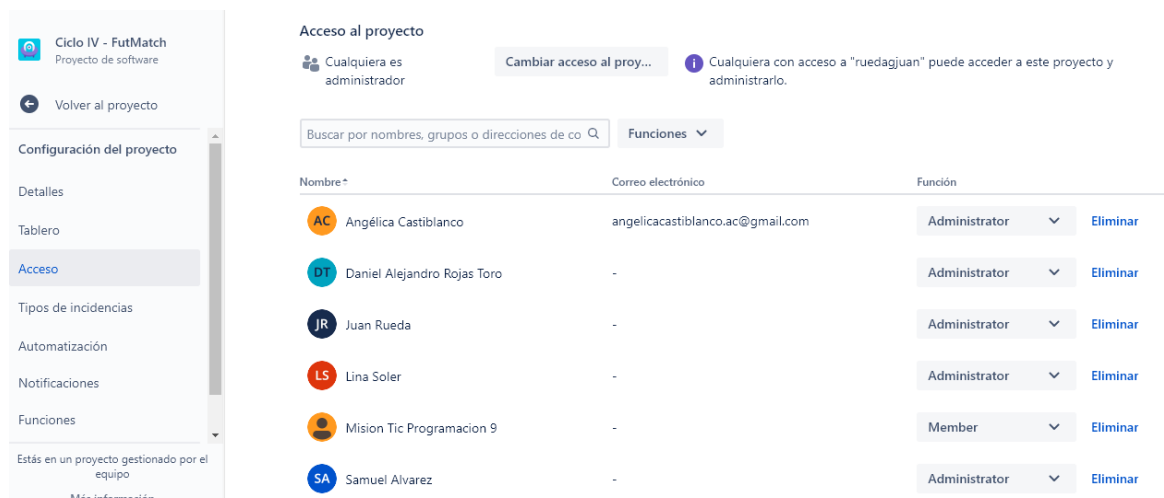
Lina Paola	Soler Franco	lipasofra.ph@gmail.com
Daniel Alejandro	Rojas Toro	darojast@unal.edu.co
Juan Camilo	Rueda González	juancruedagonzalez@gmail.com
Angélica	Castiblanco Parra	angelicacastiblanco.ac@gmail.com

Finalizada Listo

Detalles Responsable, Etiquetas, Spr

Creado hace 5 días  
Actualizado hace 4 días  
Resuelto hace 4 días

De la misma forma, se brindó acceso al proyecto al formador Edwin Andrés Arias Baquero (invitación enviada al correo mticpro9fi\_bog@unal.edu.co) :



Acceso al proyecto

Cualquiera es administrador Cambiar acceso al proy... Cualquiera con acceso a "ruedaguan" puede acceder a este proyecto y administrarlo.

Buscar por nombres, grupos o direcciones de co Funciones

Nombre	Correo electrónico	Función
AC Angélica Castiblanco	angelicacastiblanco.ac@gmail.com	Administrador Eliminar
DT Daniel Alejandro Rojas Toro	-	Administrador Eliminar
JR Juan Rueda	-	Administrador Eliminar
LS Lina Soler	-	Administrador Eliminar
Mision Tic Programacion 9	-	Member Eliminar
SA Samuel Alvarez	-	Administrador Eliminar

Haciendo uso de la metodología Scrum, se eligió como Scrum Master a Juan Rueda y se creó el primer Sprint del proyecto FutMatch, que incluía las siguientes incidencias, a la fecha finalizadas:

Proyectos / Ciclo IV - FutMatch

### Incidencias

Compartir Exportar incidencias Ir a búsqueda avanzada VISTA DE LISTA

Buscar incidencias Proyecto Tipo Estado Persona asignada Más + Guardar filtro

Tipo	Clave	Resumen	Persona asignada	Informador	Pr	Estado
A	CIF-4	Diseño preliminar de la arquitectura del aplicativo web	Sin asignar	JR Juan Rueda	=	FINALIZADA
A	CIF-3	Creación de canal de comunicación en Slack	Sin asignar	JR Juan Rueda	=	FINALIZADA
A	CIF-2	Creación de repositorio en Github	Sin asignar	JR Juan Rueda	=	FINALIZADA
A	CIF-1	Conformación del equipo de desarrollo	Sin asignar	JR Juan Rueda	=	FINALIZADA

## GITHUB

Se realizó la creación del repositorio en línea, para ello se utilizó la plataforma de GitHub ([link](#)). Dentro de este repositorio se organiza en la carpeta Proyecto el código existente de la aplicación (desarrollado en el ciclo 3), y fuera de ella, los documentos útiles para la gestión del desarrollo. El repositorio creado, fue asociado también al proyecto creado en Jira.

Search or jump to... Pull requests Issues Marketplace Explore

RuedaGJuan / 4a-futmatch-g24 Public Watch 1 Star 0 Fork 0

< Code Issues Pull requests Actions Projects Wiki Security Insights

main 2 branches 0 tags Go to file Add file + Code + About

lipasofra Historias de usuario 93c7e2c 27 seconds ago 8 commits

- Proyecto organize en carpetas 4 days ago
- Historias de usuario.txt Historias de usuario 27 seconds ago
- README.md se agregaron los integrantes 1 hour ago
- reunion 1.txt subo documento de la reunion 1 4 days ago
- reunion 2.txt doc de reunion 2 4 days ago

README.md

### 4a-futmatch-g24

Proyecto que busca conectar personas para organizar partidos de futbol 5. Los usuarios deben crear un perfil y tienen la opción de crear o unirse a una convocatoria existente. Proyecto para el Ciclo IV de Misión TIC UNAL.

Integrantes del equipo:

Lina Paola Soler Franco [lipasofra.ph@gmail.com](mailto:lipasofra.ph@gmail.com) Juan Camilo Rueda González [juancruedagonzalez@gmail.com](mailto:juancruedagonzalez@gmail.com) Daniel Alejandro Rojas Toro [darojast@unal.edu.co](mailto:darojast@unal.edu.co) Angélica Castiblanco Parra [angelicacastiblanco.ac@gmail.com](mailto:angelicacastiblanco.ac@gmail.com)

About

Repositorio del proyecto para Ciclo IV - MisiónTic UNAL

Readme

Releases

No releases published  
[Create a new release](#)

Packages

No packages published  
[Publish your first package](#)

Contributors 2

- lipasofra
- RuedaGJuan Juan Rueda González

Languages

Se subió un documento con las historias de usuario y requerimientos que aplican para la aplicación que se busca desarrollar este ciclo.

```

24 lines (12 sloc) | 1.28 KB
1
2 1. Como jugador de futbol quiero tener acceso a una aplicación donde pueda encontrar gente para organizar partidos de futbol en mi zona cercana.
3
4 Descripción: Desarrollar un login para que los usuarios se puedan registrar en la aplicación
5
6 2. Como usuario quiero crear mi perfil de jugador para poder ingresar en la aplicación.
7
8 Descripción: Desarrollar el Signup
9
10 3. Como jugador quiero poder ver las convocatorias existentes para poder unirme a un partido para jugar.
11
12 Descripción: Desarrollar una petición que traiga las convocatorias creadas para que el usuario las pueda ver. Y poder entrar a una para escoger a cual quiere pertenecer, una
13
14 4. Como jugador quiero poder crear convocatorias de partidos para que otros jugadores se unan.
15
16 Descripción: Desarrollar la capacidad de que un jugador cree una convocatoria a la vez.
17
18 5. Como usuario de la aplicación quiero poder ver alguna información de los jugadores de la convocatoria para sentir confianza de los usuarios con quienes jugaré.
19
20 Descripción: Que los perfiles sean públicos y puedan verse la cantidad de convocatorias jugadas.
21
22 6. Como jugador quiero poder filtrar las convocatorias existentes (localidad, fecha o posición solicitada) para facilidad al escoger una.
23
24 Descripción: Desarrollar filtro en convocatorias.

```

Para el primer sprint, realizamos dos reuniones: En la primera se definían los integrantes del equipo, y se definió el objeto del proyecto y de la aplicación.

```

24 lines (17 sloc) | 770 Bytes
1 Reunión del 5 noviembre del 2021
2
3 proponemos una reunión los viernes para inicio de sprint.
4 otras dos reuniones por ahí los lunes y miercoles, para conocer avance al medio y al final del sprint.
5 (quedan horarios por definir según disponibilidad)
6
7 Usaremos slack para comunicarnos.
8 Usaremos github como repositorio remoto.
9
10 Queda por definir el Scrum Master (Daniel no, Juan depronto, Lina depronto, falta Angélica y Samuel por definir)
11
12 Haremos bien robuta la app de FutbolTinder (al que se le cambiará el nombre)
13 opción 1: FutDate
14 opción 2:
15 opción 3:
16
17 Correos y nombre de los integrantes:
18
19 Juan Rueda Gonzalez : juancruedagonzalez@gmail.com
20 Daniel Alejandro Rojas Toro : darojast@unal.edu.co
21 Lina Paola Soler Franco : lipasofra.ph@gmail.com
22 Angélica
23 Samuel
24

```

En la segunda reunión se definió a Juan Rueda como Scrum Master, definimos horarios y días de reuniones por sprint, y decidimos cambiar el nombre de la aplicación de FutbolTinder (nombre escogido en el ciclo 3) a FutMatch.

Reunión del 8 noviembre del 2021

proponemos una reunión los viernes para inicio de sprint.  
 otras dos reuniones por ahí los lunes (6pm) y miercoles (6pm), para conocer avance al medio y al final del sprint.

Scrum Master: Juan Rueda.

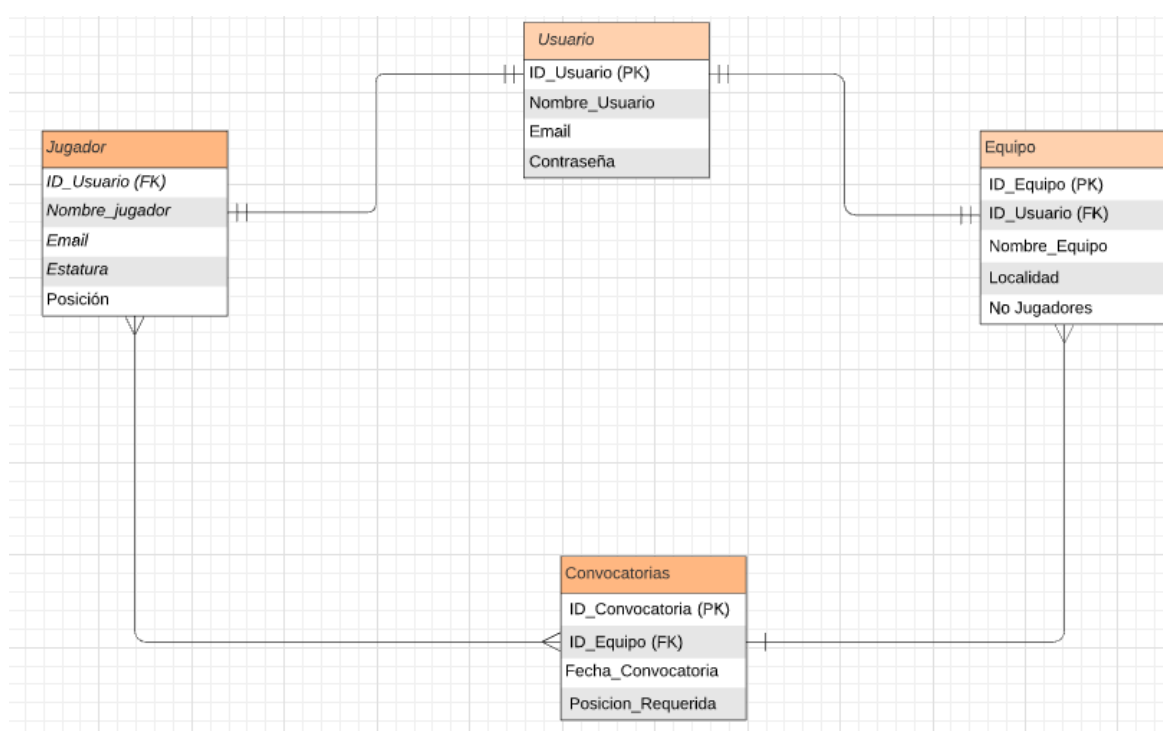
Haremos bien robuta la app de FutbolTinder (al que se le cambiará el nombre)

opción 1: FutDate  
 opción 2: FutFriends  
 opción 3: Ball...  
 opción 4: FutMatch  
 opción 5: MatchMatch !  
 opción 6: Match

ESCOGIDA OPCIÓN 4 ! --- FUTMATCH ---

## LÓGICA

A partir del diagrama UML que ser diseñó en el tercer ciclo:



Se dialogó sobre la organización de cada modelo, al final, se decidió quitar el modelo de equipo, dado que podría complicarse la idea de generar equipos con los usuarios, sino que cada usuario pueda generar su equipo de acuerdo a las personas que ya tenga confirmadas. Esto se hizo para mayor simplicidad de la aplicación y para acortar las pruebas.

Por lo tanto hicimos un esquema en excel para poder ver de manera dinámica en el manejo de la aplicación con algunos ejemplos, como los que se ve a continuación:

Autenticación			
ID	Usuario	email	contraseña
1	Juan23	<a href="mailto:Juan@gmail.com">Juan@gmail.com</a>	1234
2	Daniel15	<a href="mailto:daniel@unal.edu.co">daniel@unal.edu.co</a>	1100
3	Angelica95	<a href="mailto:angeli@gmail.com">angeli@gmail.com</a>	contraseña12
4	Lina94	<a href="mailto:lina@gmail.com">lina@gmail.com</a>	1590

Jugador			
Id(FK)	Nombre	fechaNacimi	ConvJug
1	Juan	1/01/1996	5
2	Daniel	2/11/1996	2
3	Angelica	5/09/1995	1
4	Lina	12/01/1994	1

Convocatorias					
id	ids equipo 1	ids equipo 2	fecha	localidad	posiciones
1	1,2,3,id4,id5	[4,id7,id8,id9,id10]	10/11/2021	Ciudad Bolivar	[mediocampistas]

A partir de hacer esta dinámica y la discusión de cómo iban a relacionar las tablas, generamos un nuevo diagrama UML a partir de anterior:

## DIAGRAMA ENTIDAD-RELACIÓN

### FutMatch



## ARQUITECTURA

Después de desarrollar el diagrama entidad-relación definimos la arquitectura de microservicios.

Para el componente web decidimos desarrollar la capa de presentación con Vue.js.

Usaremos el Api Gateway(Orquestador) para recibir las solicitudes de la capa de presentación y direccionarlas al respectivo microservicio.

Definimos tres microservicios para la gestión de la aplicación:

1. **Servicio de autenticación:** Microservicio desarrollado con Django Restframework para gestionar el inicio y el registro de los usuarios, con su email y contraseña
2. **Servicio de creación de jugador:** Microservicio (Lenguaje aún no definido) para la creación y gestión de perfil de jugador para acceder a convocatorias y exponer su perfil de forma pública para generar confianza
3. **Servicio de gestión de convocatorias:** Microservicio (Lenguaje aún no definido) para la creación y gestión de convocatorias, donde los jugadores puedan crear convocatorias y ver la lista de las convocatorias de forma general o mediante filtros.

### FutMatch – Arquitectura de Microservicios

