



Desarrollo de página web e implementación de un servicio de  
visualización de videos de los partidos para un club de futbol

Administracion de Sistemas Informaticos en Red

Saúl Nebreda Martínez

Tutor del TFG

## DEDICATORIA (OPCIONAL)

## ÍNDICES

De contenido, tablas e ilustraciones. Se recomienda realizarlos de manera automática.

## ABSTRACT

### Español

Este proyecto consiste en desarrollar una página web con un menú de navegación para los aficionados. Cada apartado será una página web distinta y estará alojada en un servidor local con su propia ip.

Se configurará un servidor DNS para poder acceder mediante un nombre y no con la ip. Habrá una base de datos con información sobre jugadores, competiciones, equipos, socios y usuarios.

Se incluirá un servicio para visualizar videos de los partidos en cualquier momento. Para gestionar el club y la web, habrá un apartado de administración, al cual se podrá acceder solamente mediante contraseña

### Ingles

This project consists of developing a website with a navigation menu for fans. Each section will be a separate webpage and will be hosted on a local server with its own IP address.

A DNS server will be configured to allow access using a name instead of the IP address. There will be a database containing information about players, competitions, teams, members, and users.

A service will be included to view match videos at any time. To manage the club and the website, there will be an administration section, which can only be accessed via a password.

## JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Mediante un menú el aficionado puede acceder fácilmente a la información que necesite sobre jugadores, competiciones, clasificación y si lo cree necesario, de los socios también. El acceso a la página se le facilita tras crear un servidor DNS para que acceda mediante un nombre en vez de introducir una ip.

Una base de datos centralizada almacenará información importante sobre jugadores, equipos, competiciones, socios y usuarios. Esta base de datos tendrá un diagrama en el que se podrá visualizar todos los campos necesarios y sus relaciones correspondientes.

Un servicio de visualización de videos bajo demanda que permite a los aficionados enterarse de todos los resultados de todos los partidos que ya ha jugado el club en caso de no haber podido verlo en directo. Con este servicio el aficionado siempre sabrá la situación del club en todo momento.

Con la parte de administración lo que se quiere conseguir es garantizar una gestión eficiente tanto del club como de la página web. Por eso, a esta parte solamente podrán acceder aquellos usuarios que tengan conocimientos técnicos y que estén autorizados. Esos usuarios estarán almacenados en la base de datos para asegurarnos de qué usuarios están autorizados y quién no.

Otra cosa que asegura el acceso a la administración es el de solicitar usuario y contraseña, lo cual, facilita aún más el control de quien puede acceder y quién no. Todo usuario autorizado tendrá un usuario y una contraseña, quien no tenga nada de eso, no podrá acceder.

## INTRODUCCIÓN

### Funciones

- Menu de navegación para facilitar al aficionado navegar por la web
- Base de datos centralizada que almacenara información importante sobre jugadores, equipos, competiciones, etc.
- Servicio de visualización de videos bajo demanda con contenido exclusivo de todos los videos de los partidos
- Para la parte de administración habrá un sistema de autenticación que permitirá solamente el acceso a usuarios autorizados
- Un servidor web para almacenar la pagina web
- Configuración de servidor DNS para que el aficionado solamente tenga que memorizar un nombre y no la ip

## OBJETIVOS

R01 – Al área de administración solamente pueden acceder usuarios autorizados

R01F01 – El usuario debe registrarse

R01F01T01 – Crear tabla usuarios en la base de datos

R01F01T01P01 – Crear usuario de prueba

R01F01T02 – Diseñar página web con formulario de registro

R01F01T02P01 – Visualización del login para acceder

R01F02 – El usuario debe introducir el usuario y la contraseña para acceder

R01F02T01 – Crear un script para comprobar si el usuario existe

R01F02T01P01 – Visualización del panel de administración

R01F02T02 – Crear un texto que muestre un error

R01F02T02P01 – Visualizar mensaje de que ese usuario ya existe

R02 – Acceso a los videos de los partidos exclusivo para socios

R02F01 – Los socios deben registrarse

R02F01T01 – Crear tabla socios en la base de datos

R02F01T01P01 – Crear socio de prueba

R02F02 – El usuario debe introducir el usuario y la contraseña para acceder

R02F02T02 – Crear un script para comprobar si el socio existe

R02F02T02P1 – Visualización de los enlaces

R02F02T03 – Crear un texto que muestre un error

R02F02T03P01 – Visualizar mensaje de que ese socio ya existe

R02F03 – Los socios podrán ver todos videos

R02F03T01 – Diseñar una web para ver los videos

R02F03T01P01 – Visualizar la página web

R02F03T02 – Crear una canal de YouTube para subir los videos

R02F03T02P01 - Subir un video de prueba y comprobar que se visualiza correctamente

R03 – Se podrán visualizar los resultados actualizados

R03F01 – El usuario podrá buscar por equipo o por competición

R03F01T01 – Crear tabla competiciones en la base de datos

R03F01T01P01 - Crear competición de prueba

R03F01T02 – Crear tabla equipos en la base de datos

R03F01T02P01 – Crear equipo de prueba

R03F01T03 – Diseñar buscador

R03F01T03P01 – Hacer búsqueda de prueba

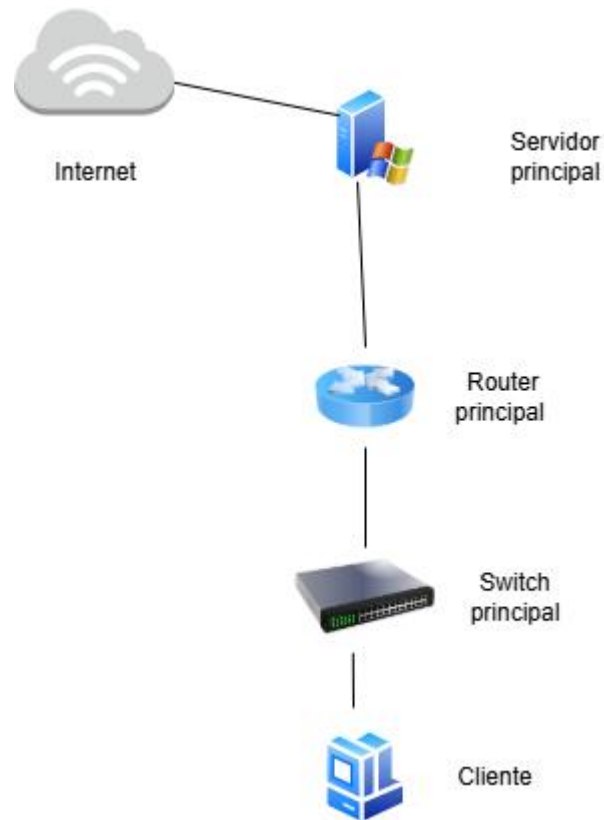
R03F02 – El usuario podrá acceder a una página para ver los resultados

R03F02T01 – Diseñar página web de las clasificaciones

R03F02T01P01 – Visualizar la pagina

## DESCRIPCIÓN





Esquema red proyecto



Esquema página web

Caso de uso. Acceder área de administración

<b>DESCRIPCIÓN:</b> Acceder área de administración	
<b>PRECONDICIONES:</b>  Usuario registrado	<b>POSTCONDICIONES:</b>  Confirmación de usuario registrado
<b>DATOS ENTRADA</b>  Usuario o correo electrónico  Contraseña	<b>DATOS SALIDA</b>  Panel de administración  Datos de usuarios (nombre y correo)  Datos del equipo  Mensaje confirmación usuario registrado  Mensaje de error usuario existente
<b>TABLAS:</b>  Usuarios  Equipos	<b>CLASES:</b>
<b>INTERFACES:</b>  Loginusuario.html	

Tabla 1 Acceder área de administración

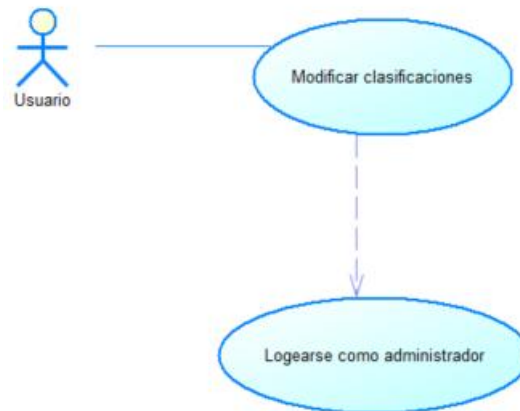


Ilustración 1 Acceso área de administración

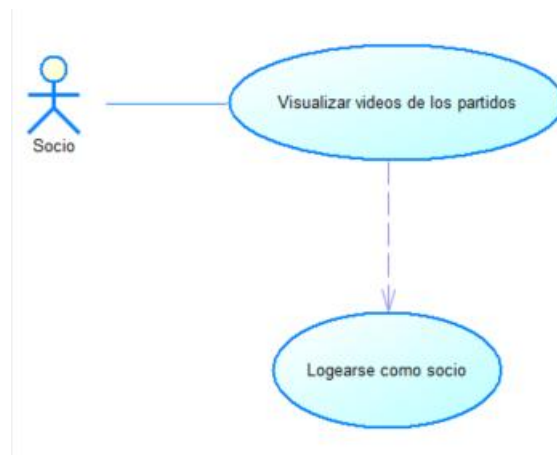
#### Caso de uso. Acceso a los videos

<b>DESCRIPCIÓN:</b> Acceder a los videos	
<b>PRECONDICIONES:</b> Socio registrado	<b>POSTCONDICIONES:</b> Confirmación de socio registrado
<b>DATOS ENTRADA</b> Usuario Contraseña	<b>DATOS SALIDA</b> Enlaces de los videos Mensaje confirmación socio registrado Mensaje de error socio existente
<b>TABLAS:</b> Socios	<b>CLASES:</b> ESPECIALISTA.PHP USUARIO NORMAL.PHP CHAT.PHP

**INTERFACES:**

Login socio.html

Tabla 2 Acceso a los videos



*Ilustración 2 Acceso enlaces videos*

Caso de uso. Mantener actualizadas las competiciones

**DESCRIPCIÓN:** Mantener actualizadas las competiciones

<b>PRECONDICIONES:</b>  Equipos y competiciones introducidos en la base de datos	<b>POSTCONDICIONES:</b>  Confirmación de socio registrado
<b>DATOS ENTRADA</b>  Nombre del equipo  Nombre de la competición	<b>DATOS SALIDA</b>  Resultados búsqueda
<b>TABLAS:</b>  Equipos  Competiciones	<b>CLASES:</b>  ESPECIALISTA.PHP  USUARIO NORMAL.PHP  CHAT.PHP
<b>INTERFACES:</b>  clasificacion.html  competiciones.html	

*Tabla 3 Actualización competiciones*

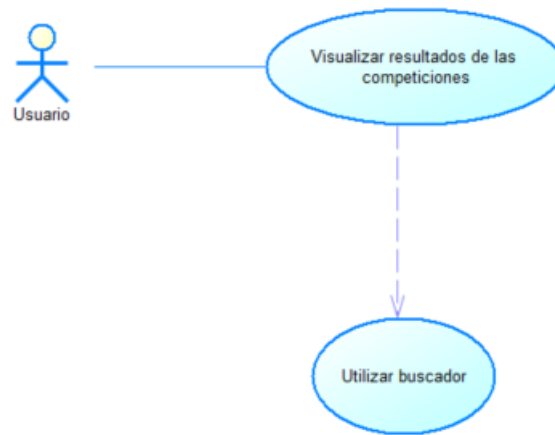


Ilustración 3 Actualización de las competencias

## DISEÑOS

### Diagrama E/R (Entidad - Relación)

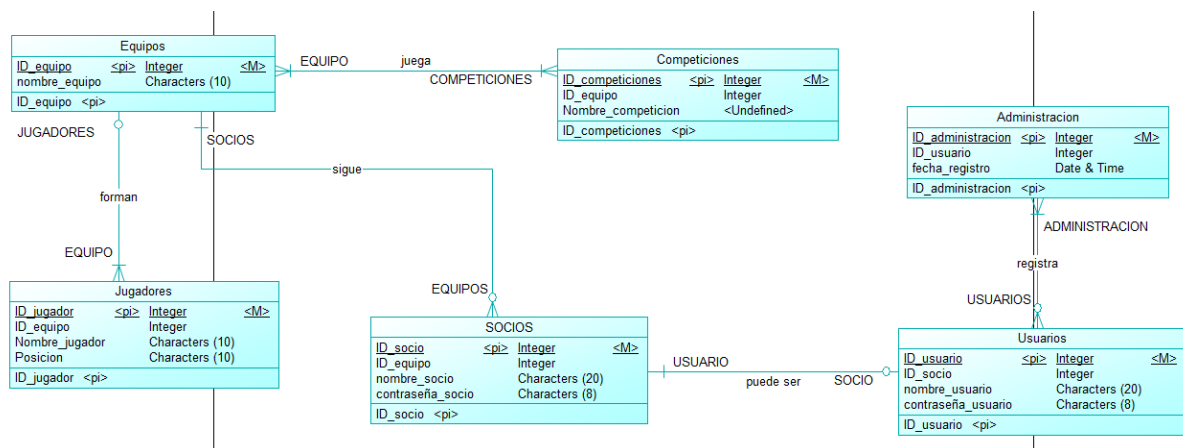
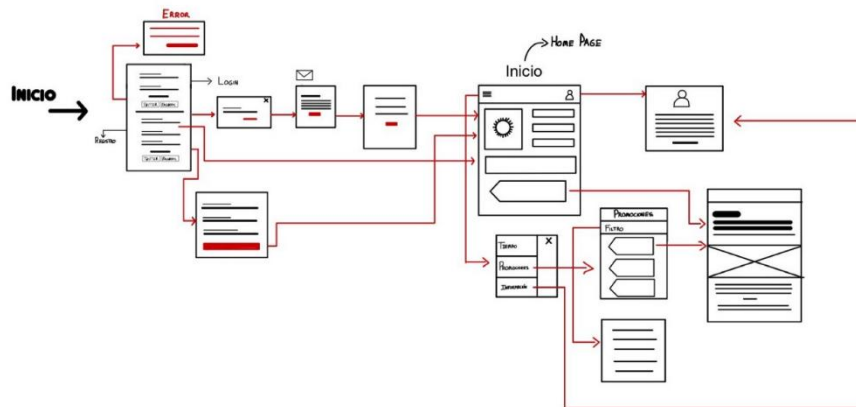
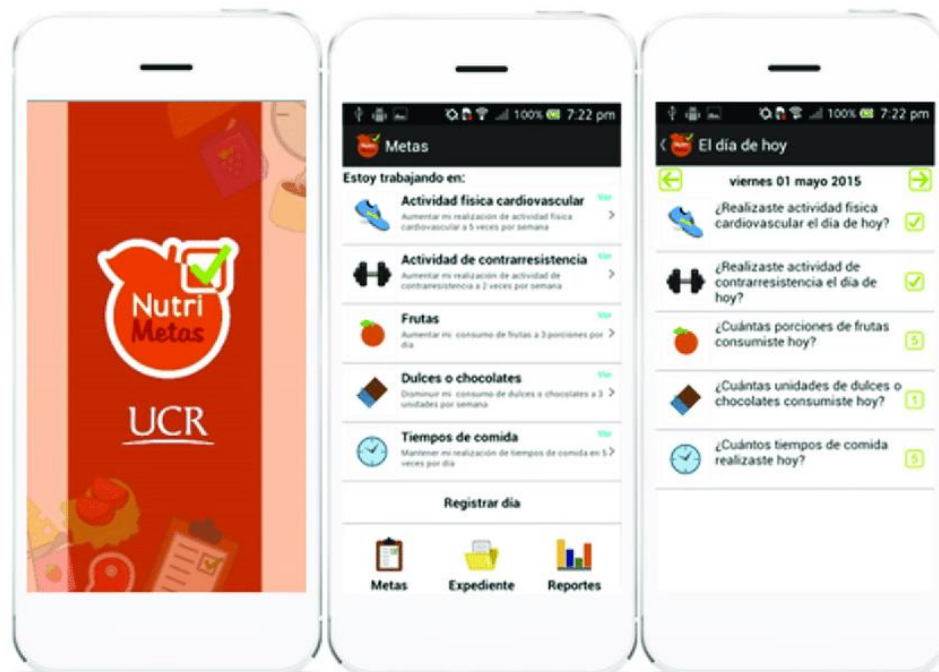


Ilustración 1 Modelo E/R

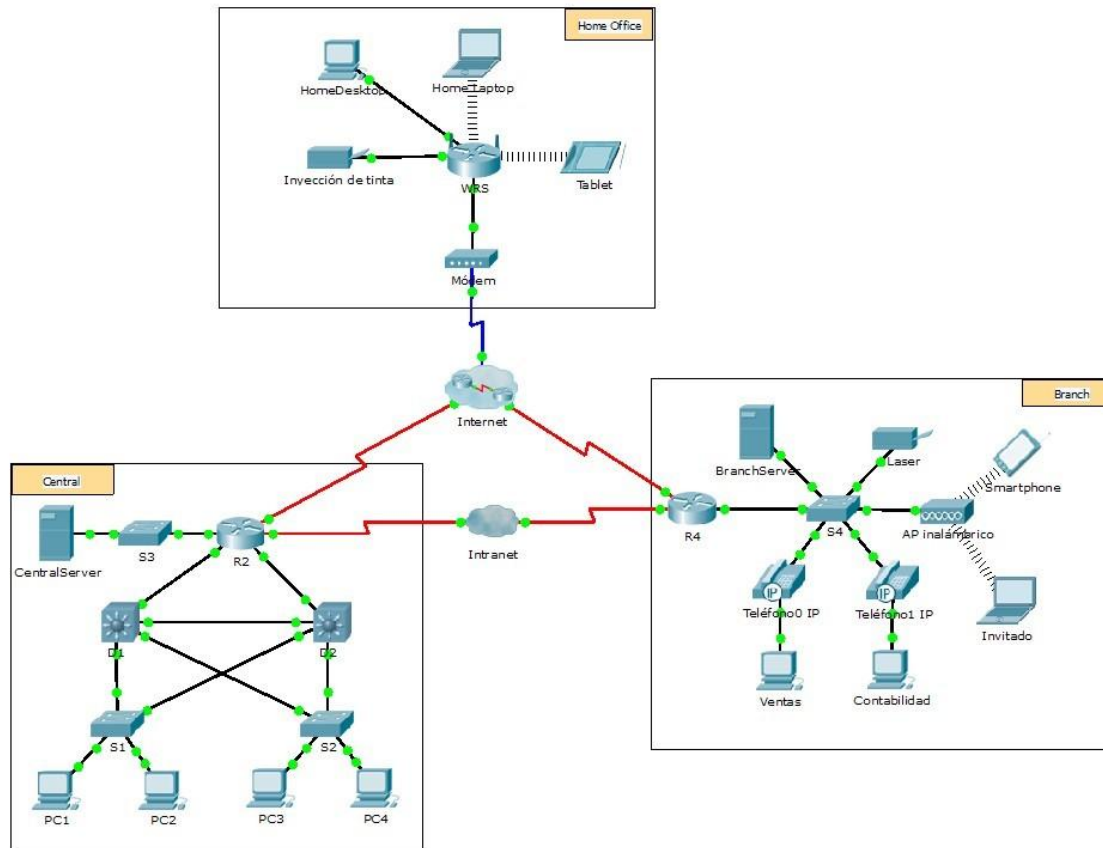
**Diagrama de flujo de navegación.** Esquemático. Debe incluirse en la propuesta.



**Interfaces.** Interesa ver la solución en diferentes tamaños o dispositivos.



**Diagrama de red.**





## TECNOLOGÍA



PowerDesigner

Este programa lo he utilizado para realizar el modelo E/R de la base de datos

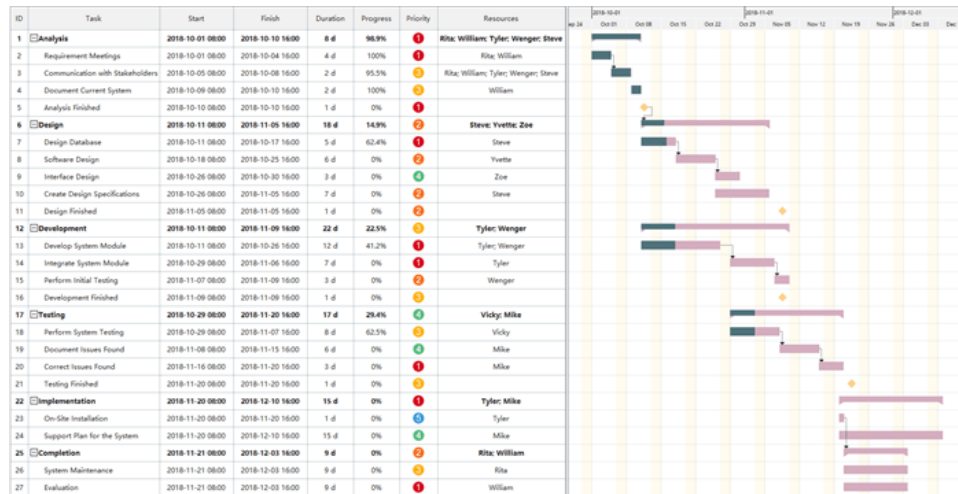
## METODOLOGÍA

**Metodología usada** y justificación de la misma.

Se presentarán dos planificaciones, una valoración inicial y previa a la implementación del proyecto y otra final con el tiempo real dedicado a cada parte del RFTP. Se analizarán las desviaciones.

El tiempo se expresará en horas. Debe existir una totalización final.

**Diagrama de Gantt** (Microsoft Project o similar). Real, contrastable con GIT, RFTP y Casos de uso.



**Presupuesto.** Con detalle de horas, indispensable si se realiza en grupo, y coste total del desarrollo por cada requisito.

**README y GIT.**

## TRABAJOS FUTUROS

Trabajos de ampliación y mejora proyectados.

## CONCLUSIONES

Conclusión profesional del proyecto.

## REFERENCIAS

Según las normas APA.

Cada referencia se acompañará de un texto descriptivo con el apartado del proyecto asociado.

### **Formato:**

Autor, A. A. (Año de publicación). Título de la página. Recuperado de URL

### **Ejemplo:**

*Aplicado en la investigación del tema de la web.*

Smith, J. (2023). La importancia del reciclaje en la conservación del medio ambiente.  
Recuperado de <https://www.ejemplodepagina.com/>

### **Otro ejemplo:**

*Aplicado para realizar las vistas de la base de datos.*

Oracle Corporation. (s. f.). Oracle Database 19c Documentation. Recuperado de  
<https://docs.oracle.com/en/database/oracle/oracle-database/index.html>