# UNIVERSIDAD NACIONAL DE LUJÁN PROGRAMACIÓN EN AMBIENTES WEB PLATAFORMA WEB PARTIDOS DE FUTBOL



## **DOCENTES**

Javier Echaiz Pablo Chale Satiango Ricci

## **INTEGRANTES**

Juan Ignacio Sacco Facundo Viola

2019





#### Motivación

Hay fulbito' es una web que surge de la idea de fusionar una plataforma de administración de canchas de futbol reducido (gestionar turnos, cobranzas y cuestiones administrativas) y una plataforma abierta al publico general para concretar partidos en dicha cancha con diferentes equipos registrados en la web.

## Funcionalidades que el sistema ofrecerá

- Registro de usuarios en el sitio
  - Simple por email
  - Asociación de terceros (Gmail, Facebook, Instagram)

#### Registro de turnos

- Solicitud de partido con una preferencia de día y horario. Quedará en un estado de lista de espera.
- Concretar turno con un equipo en estado de solicitud. El equipo desafiante enviará una solicitud de partido y el equipo que estaba en lista de espera podrá responderla con una confirmación o rechazarla. Si la confirma se concluirá la solicitud y se notificaran todos los usuarios registrados en ambos equipos

#### Registro de equipos con sus respectivos jugadores

- Un usuario podrá registrar su equipo de al menos 5 jugadores colocando: el nombre, la edad y (opcionalmente) el nombre de usuario de este sitio (para vincularlo al equipo). El usuario será el capitan de este equipo y podrá administrarlo pudiendo agregar o quitar jugadores, cambiarle el logo o el nombre al equipo.
- Un usuario puede ser capitán de solo un equipo y puede pertenecer a otros equipos como jugador.





## Pantalla Mi Equipo

- Creación equipo
- Administración equipo
- Solicitudes de partidos pendientes de responder.

#### Pantalla Buscar Partido

 Se mostrarán todos los equipos que se encuentren en lista de espera de concertar un partido.

#### Pantalla Mis Turnos

- Solicitudes de partidos pendientes de responder (Igual a la info mostrada en Mi Equipo → Mis solicitudes de partido).
- Turnos registrados por disputarse próximamente con Mi equipo.
- Turnos registrados por disputarse próximamente como Jugador.
- Registrar turnos
  - Simple (se registrará el turno a nombre del usuario). Este turno se confirma automáticamente)
  - Contra un equipo existente (se pedirá confirmación del capitán del otro equipo, una vez confirmado se registrará el turno, cada solicitud tiene 48 horas para ser confirmada o cancelada)
  - Contra un equipo invitado (equipo no registrado en el sistema). Este turno se confirma automáticamente)

## • Pantalla de registro/ingreso al sistema.

Log con user/password o aplicaciones de terceros.

## • Panel administrativo

- Listar y gestionar turnos
- Determinar el resultado de partidos disputados
- Gestion de canchas
- Gestion de anuncios

Hay Fulbito!



# Modelo de interfaces

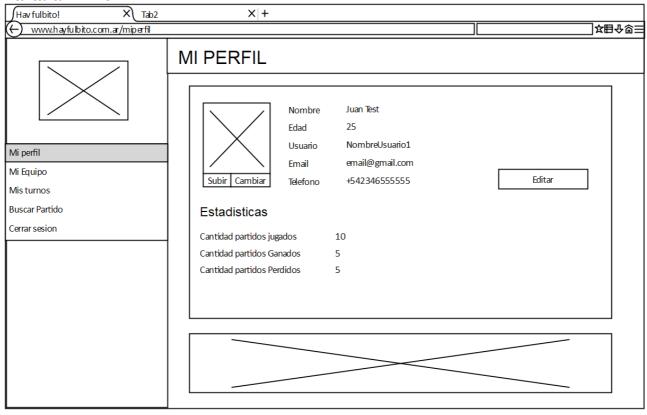
# Pantalla de ingreso



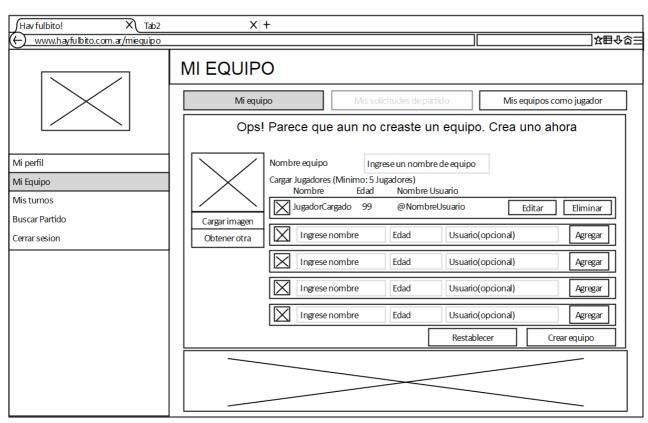




#### Pantalla "Mi Perfil"



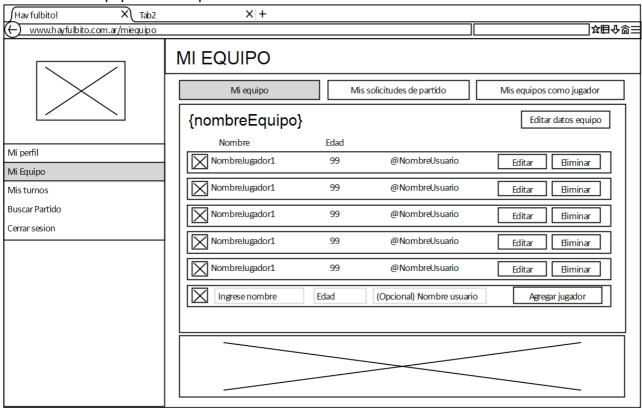
# Pantalla "Mi equipo" - Sin tener un equipo Registrado



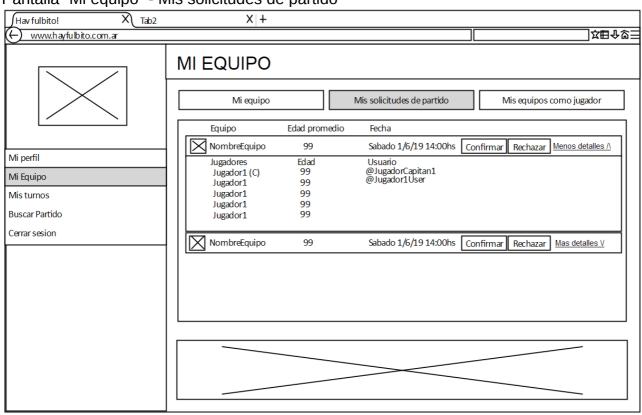




## Pantalla "Mi equipo" - Principal



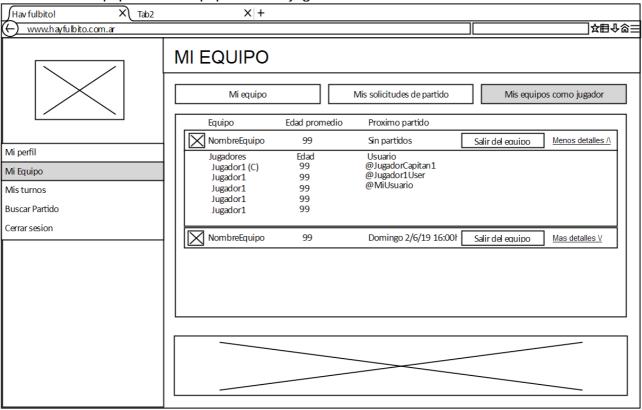
## Pantalla "Mi equipo" - Mis solicitudes de partido



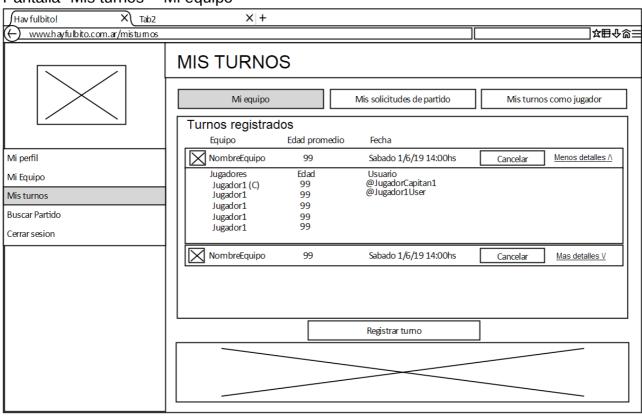




Pantalla "Mi equipo" - Mis equipos como jugador



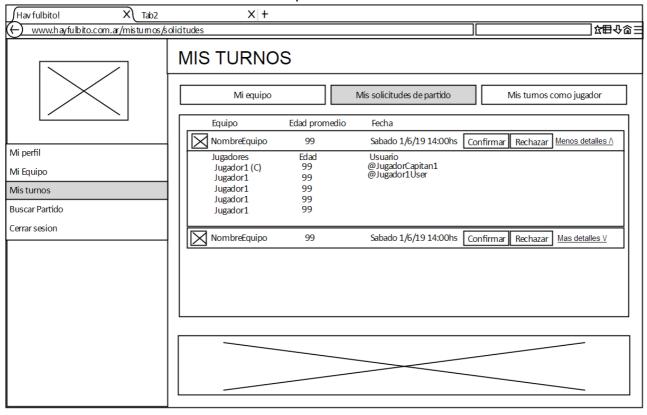
## Pantalla "Mis turnos" - Mi equipo



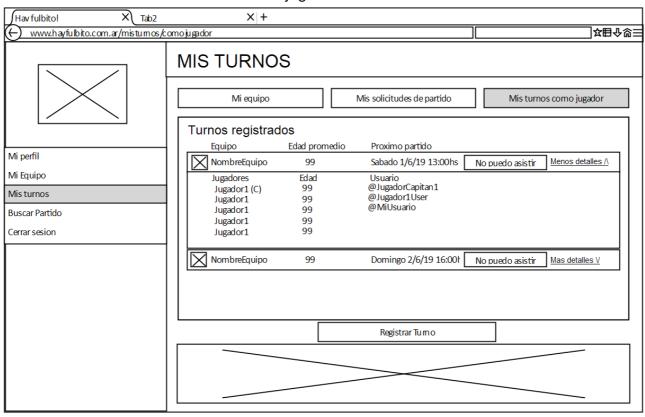




## Pantalla "Mis turnos" - Mis solicitudes de partido



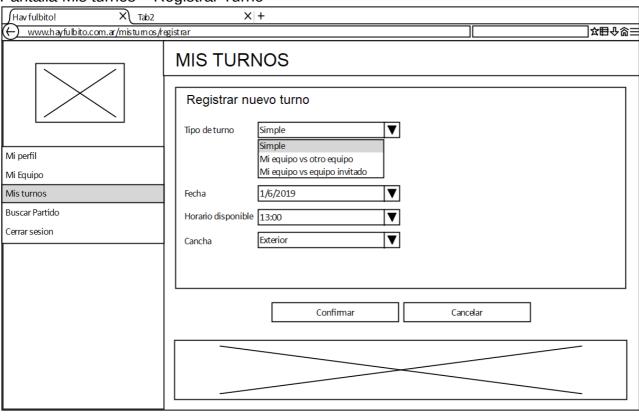
## Pantalla "Mis turnos" - Mis turnos como jugador

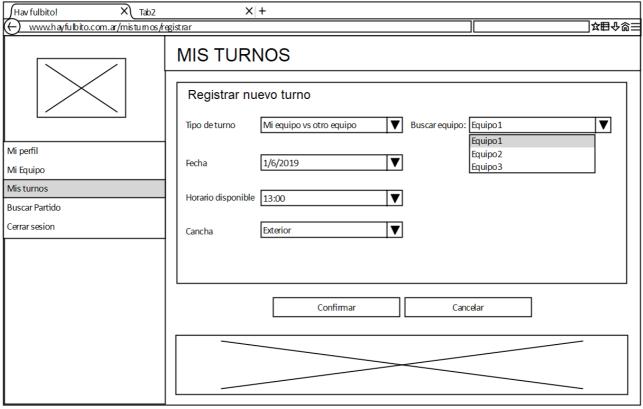






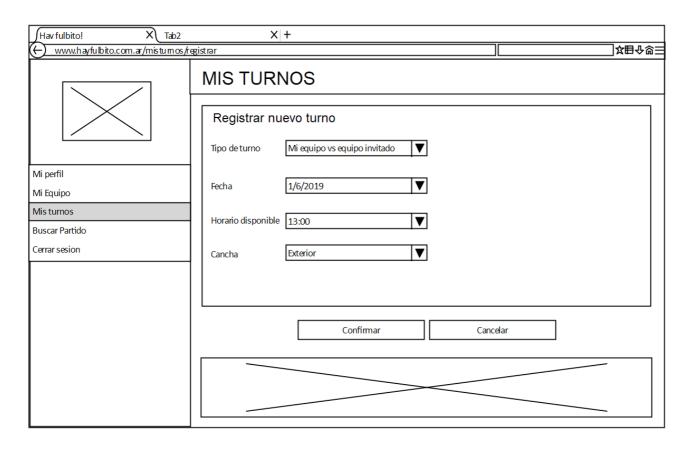
Pantalla Mis turnos – Registrar Turno



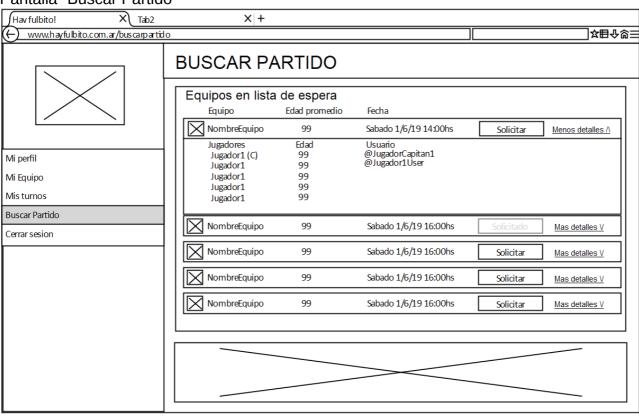








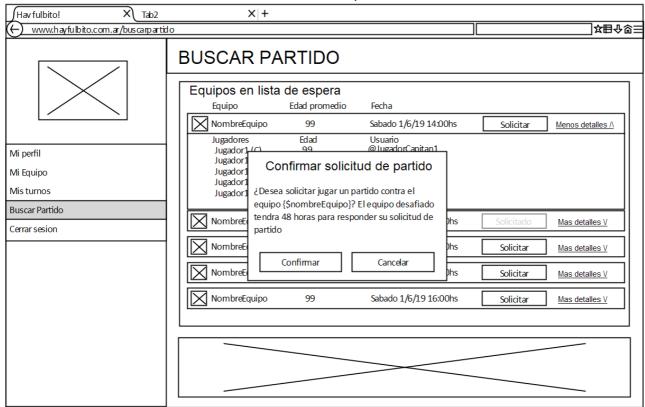
#### Pantalla "Buscar Partido"







## Pantalla "Buscar Partido" - Confirmar solicitud de partido



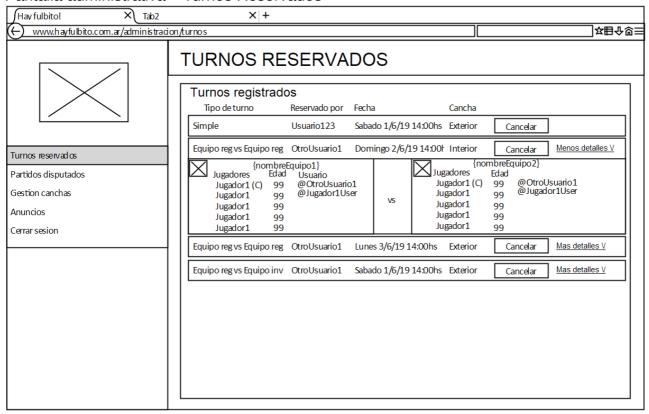
# Pantalla administrativa – Login



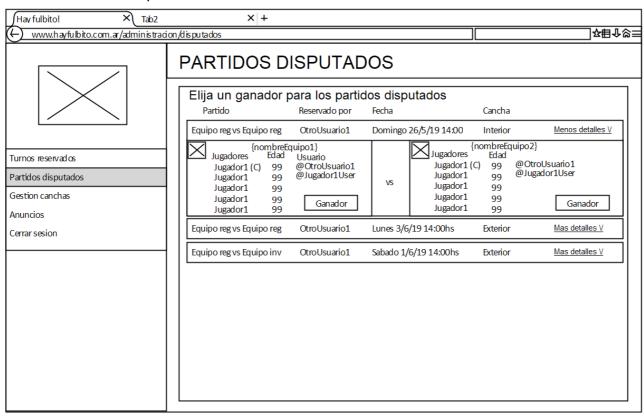




## Pantalla administrativa – Turnos Reservados



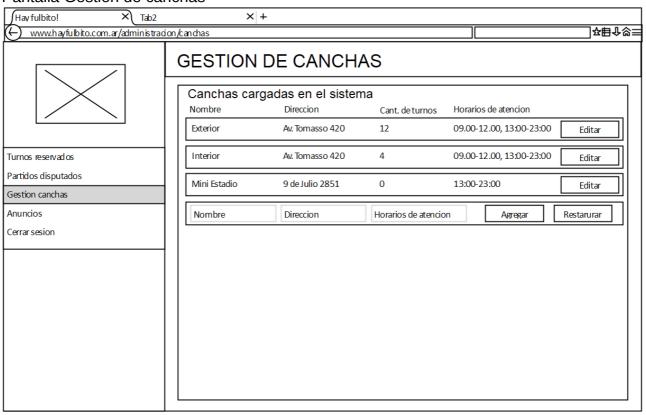
## Pantalla Partidos disputados



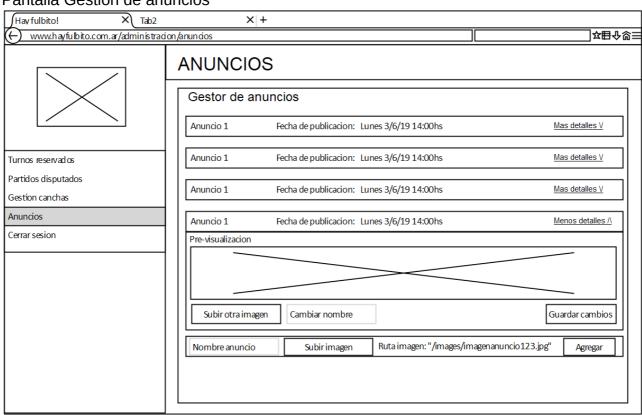




## Pantalla Gestión de canchas



#### Pantalla Gestión de anuncios

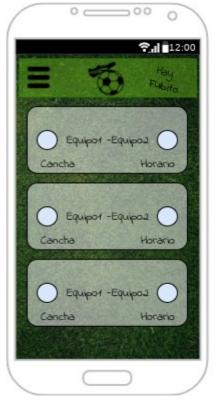






# Modelo de estilo y diseño







Hay Fulbito!



## Presupuesto funcional y temporal

Se entregara la web completa, con diseño responsive. Para el Back-End se utilizara PHP, mientras que para el Front-End HTML/JS/CSS. Como Sistema de Gestion de Base de Datos se utilizara MySQL.

Como sistema de autenticación se utilizara la API de Google, para facilitar el registro en la web.

Tambien se utilizara Telegram Bot API para en envio de notificaciones a los usuarios mediante la aplicación de Mensajeria Telegram.

Entregas	Horas de desarollo
1° Entrega Registro de usuarios en el sitio Gestión de turnos Gestión de equipos Administración equipo	Front-End: 30 horas Back-End: 40 horas
2° Entrega Búsqueda de partidos Solicitudes de partidos Notificaciones de Partidos Registro por asociación de tercetos	Front-End: 30 horas Back-End: 40 horas
3° Entrega Panel administrativo Gestion de canchas Gestion de anuncios Notificacion a usuarios mediante Mails y Telegram bot	Front-End: 20 horas Back-End: 40 horas