Universidad de Oriente

Núcleo de Anzoátegui

Escuela de Ingeniería y Ciencias Aplicadas

Departamento de Computación y Sistemas

Desarrollo de Software Avanzado



Proyecto Asociación de Fútbol Grupo #1

Profesor: Bachilleres: C.I:

Víctor Mujica Víctor Luces, 27.213.542

Luis Cordova, 25.687.658

Diego Cedeño 24.520.435

Barcelona, 05 marzo de 2024

Introducción

En el apasionante mundo del fútbol, la eficiencia, organización y seguimiento preciso son elementos clave para el éxito de cualquier asociación deportiva. Con el objetivo de optimizar la gestión y el control de todas las actividades relacionadas con una asociación de fútbol, nos complace presentar nuestra innovadora aplicación diseñada para facilitar el control y seguimiento integral de todos los aspectos que competen una asociación.

Nuestra aplicación ha sido desarrollada pensando en las necesidades específicas de las asociaciones de fútbol, ofreciendo herramientas intuitivas y poderosas que permitirán a los usuarios gestionar de una manera eficaz. Nuestra aplicación se presenta como la solución completa para un control exhaustivo y un seguimiento detallado de cada detalle involucrado en la vida de una asociación deportiva.

Con un enfoque en la simplicidad de uso, nuestra aplicación para el control y seguimiento de una asociación de fútbol está destinada mejorar la forma en que se gestionan las actividades deportivas a nivel local.

Instalación de Programas

Python

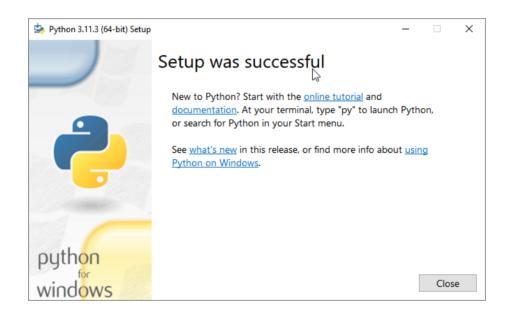
Para la instalación del lenguaje Python se necesita ir a la dirección: (https://www.python.org/downloads/) y dar click en "Download Python".



Instalación

En la ventana de instalación que aparece a continuación, pulsamos la opción de "Install Now" para realizar una instalación completa en el directorio predefinido y con todos los complementos, como opción se recomienda marcar el botón "Add Python.exe to PATH" para permitir que el intérprete Python pueda ser llamado desde cualquier directorio en la consola de comandos. Es posible personalizar los complementos y el directorio de instalación de Python usando la opción "Customize installation" pero no es una práctica realmente necesaria para la mayoría de los usuarios.

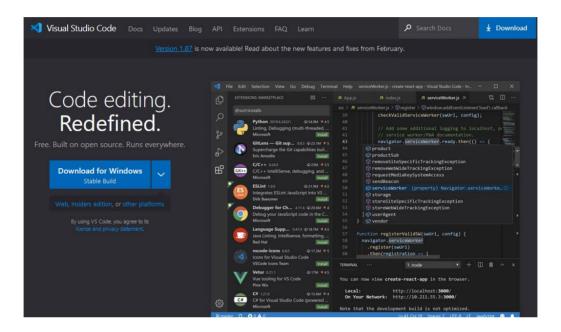




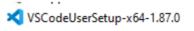
La instalación de Python se completó con éxito.

Visual Studio Code

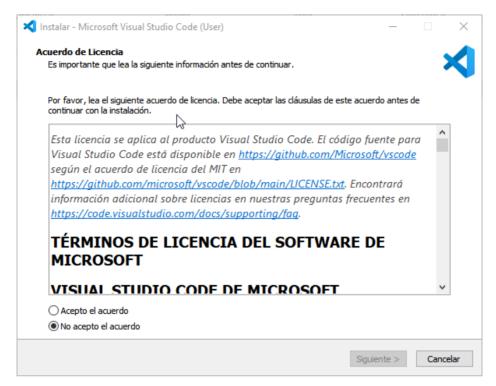
 En primer lugar, se debe descargar el ejecutable de instalación para eso nos dirigimos a la página web oficial https://code.visualstudio.com o al enlace suministrado en el grupo de estudio.



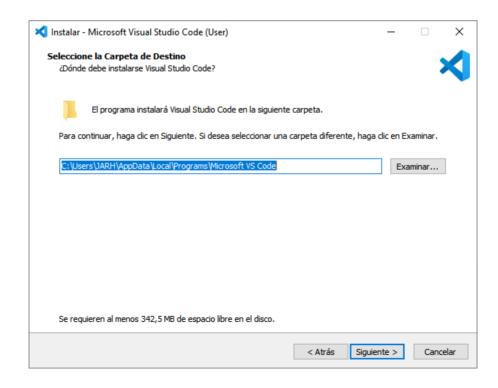
2. Nos dirigimos al directorio donde se encuentra el archivo de instalación y hacemos doble clic sobre el ejecutable de Visual Code.



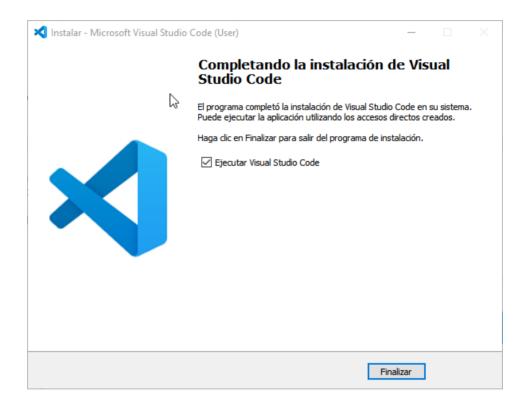
3. En la ventana de instalación que aparece a continuación, aceptamos los términos de servicio y le damos clic al botón siguiente



 Se nos solicita indicar el directorio de instalación, si no queremos instalarlo en un directorio particular distinto simplemente podemos darle siguiente.

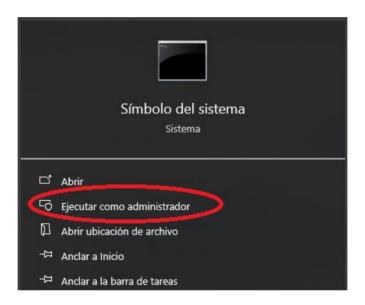


5. Una vez haya terminado la copia de archivos la instalación habrá finalizado y aparecerá la siguiente pantalla, el último paso es pulsar el botón finalizar para cerrar el asistente de instalación, se puede desmarcar el botón de "Ejecutar Visual Studio Code" si no se desea ejecutar el mismo inmediatamente apenas se cierre el asistente de instalación.



<u>Flask</u>

- Ingresar a la página de flask (https://flask.palletsprojects.com/en/3.0.x/installation/) donde le proporcionará el comando que deberá ingresar.
- 2. Ingresar a la consola del sistema presionando simultáneamente las teclas (Windows + R).



3. Iniciar el símbolo del sistema como administrador.



4. Luego digitar el siguiente comando "-pip install flask".

```
Est Administradon Simbolo del sistema — 

C:\Users\solve\Documents\flask_app>py -m venv env

C:\Users\solve\Documents\flask_app>pnv\Scripts\activate

(env) C:\Users\solve\Documents\flask_app>env\Scripts\activate

(env) C:\Users\solve\Documents\flask_app>pip install flask

collecting flask
Downloading Flask-1.1.2-py2.py3-none-any.whl (94 kB)

| 94 kB 777 kB/s |
| 10 lecting click-5.1.1 |
| 10 molloading click-7.1.2-py2.py3-none-any.whl (28 kB) |
| 10 molloading derkzeug>=0.15 |
| 10 molloading derkzeug>=0.15 |
| 10 molloading linday-2.11.2-py2.py3-none-any.whl (25 kB) |
| 125 kB 1.1 MB/s |
| 125 kB 1.1 MB/s |
| 126 kB 1.1 MB/s |
| 126 kB 1.1 MB/s |
| 127 kB 1.1 MB/s |
| 128 kB 1.1 MB/s |
| 128 kB 1.1 MB/s |
| 129 kB 1
```

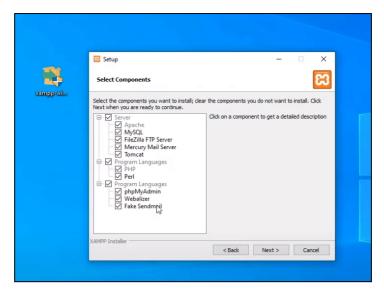
5. Al finalizar la descarga e instalación, ya tendrá el flask instalado.

XAMPP

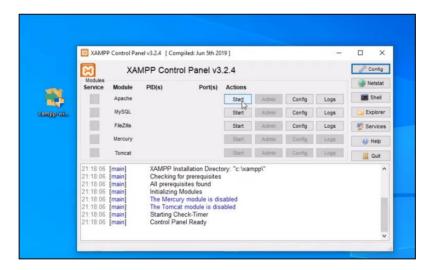
1. Ingresar a la página https://www.apachefriends.org/es/download.html y elegir la versión de XAMPP.



- 2. Luego de haber descargado el instalador de XAMPP, debe ejecutarlo como administrador.
- Aquí le damos en siguiente y seleccionamos los componentes que deseamos agregar durante la instalación, puedes instalarlo todo o solo las que necesites.



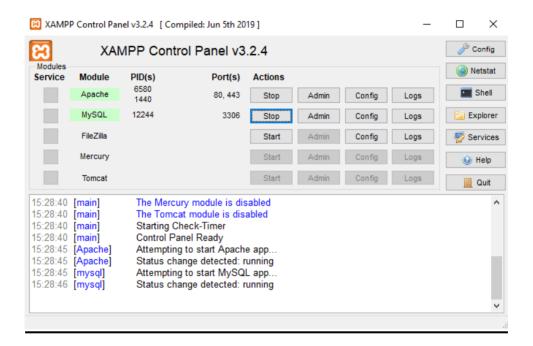
- 4. Luego le damos en siguiente, siguiente y seleccionamos el idioma, le ponemos inglés y luego en siguiente, siguiente y comenzara la instalación.
- 5. Una vez haya terminado la instalación le damos en finish y se nos abrirá el panel de administración de XAMPP.



6. Aquí lo primero que haremos será inicializar APACHE, luego abriremos nuestro navegador para verificar que todo este correcto, y aquí escribimos http://localhost/dashboard/



7. Carga el dashboard de XAMPP, desde aquí también podemos abrir PHPMyAdmin, pero antes debemos inicializarla desde nuestro panel de control de XAMPP y luego ingresar a: http://localhost/phpmyadmin/



8. Vamos a nuestro panel y le damos START, luego refrescamos la página, como pueden ver ahora si carga correctamente, y ya estaría lista para ser utilizada.

Instalación de Requerimientos

 Una vez haya descargado el proyecto, navega hasta la carpeta dónde se encuentra el proyecto y ejecuta los siguientes comandos en el cmd para crear un ambiente virtual de Python. Para ello deberá tener instalado en su computador cualquier versión de Python v3.0 o superior.

Cd:\ProyectoAsociacion de Futbol\venv\Scripts\activate

2. Con el ambiente virtual creado, instalar las dependencias del proyecto que se encuentran en el archivo requirements.txt. Utiliza el siguiente comando:

pip install -r requirements.txt

Página Web

Página de Inicio



Contenido de la página de inicio:

- Logo de la Asociación y bienvenida
- Botón de inicio.
- Botón sobre nosotros.
- Botón de iniciar Sesión.
- Botón de Registrar.

Página Sobre Nosotros



Muestra las fotos de los desarrolladores de la página.

Página de Iniciar Sesión

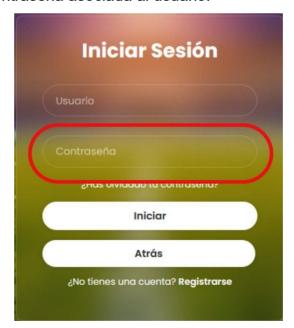


Pasos para Iniciar Sesión:

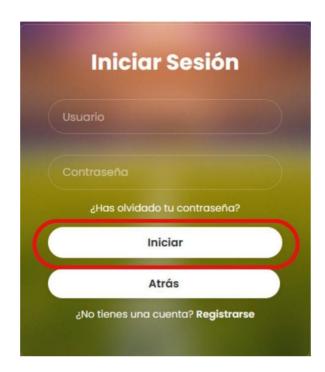
1. Ingresar el nombre de la cuenta registrada del usuario.



2. Introducir la contraseña asociada al usuario.



3. Botón para Iniciar sesión en la cuenta.



4. Botón de regreso a la ventana principal.

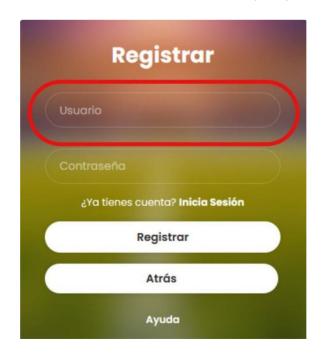


5. Si no posee una cuenta, cliqueando aquí podrá registrarse una cuenta.

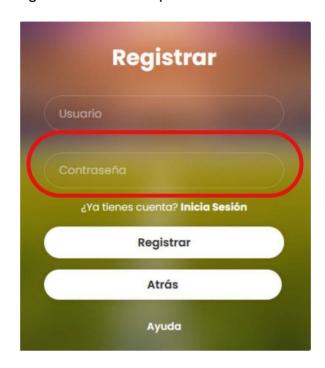


Pasos para Registrar una cuenta:

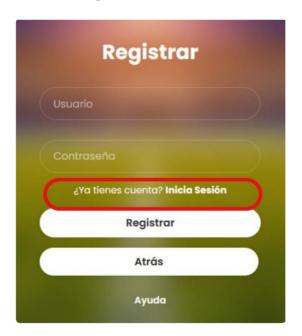
1. El usuario introduce el nombre de la cuenta que quiere registrar.



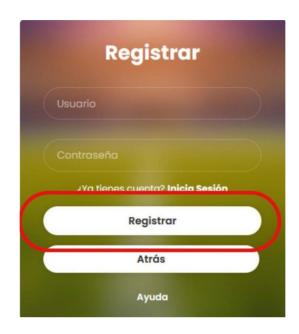
2. El Usuario digita la contraseña para su cuenta.



3. Si el usuario ya posee una cuenta al dar click "¿Ya tienes una cuenta? Inicia Sesión" será redirigido a la ventana de "Inicio de Sesión".



4. Al dar click sobre el botón de registrar se confirmará la creación de la cuenta.



5. Haciendo click en el botón "Atrás" regresara a la ventana anterior.



Página de Inscripción



Pasos para la Inscripción del Atleta:

1. Se ingresa el nombre del atleta.



2. Se ingresa el apellido.



3. Se ingresa la dirección.



4. Se establece la fecha de nacimiento.



5. Se selecciona el género.



6. Se ingresa el nombre del representante asociado al atleta.



7. Se ingresa el apellido del representante asociado al atleta.



8. Se ingresa el número de teléfono del representante.



9. Se ingresa la cedula del representante.



10. Se ingresa el email del representante.



11. Botón "Atrás" para regresar a la ventana representante.



12. Botón "Siguiente" para continuar el proceso de inscripción.



Página de Registrar Pago de Inscripción.



Pasos para el registro de pago.

1. Se ingresa el número de referencia de la transacción realizada por el cliente en el banco.



2. Selecciona el banco desde donde se realizó el pago para registrar la inscripción.



3. Se selección la fecha en la que se realizó el pago.



4. Botón para regresar a la ventana de inscripción (realizara el proceso de relleno de la planilla de inscripción nuevamente).

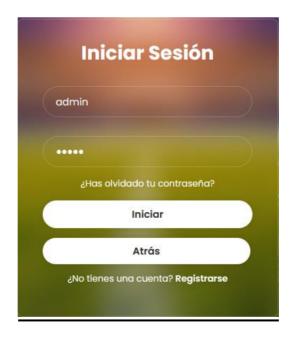


5. Botón para guardar y confirmar el pago realizado para la inscripción del atleta.



Página de la Administración.

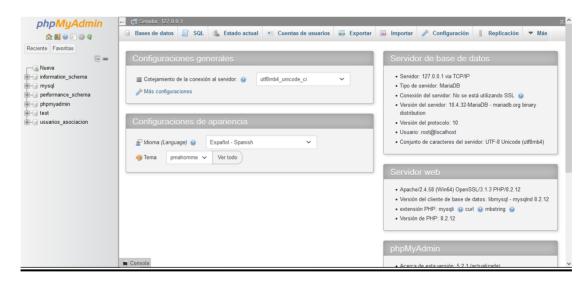
Inicio de Sesión del Administrador.



Página Inicial del Administrador.



Administrador Ingresando a la base de datos



Pagina Visualización de Pagos



Página de la Secretaria.

Inicio de Sesión de la Secretaria.



Página del Secretario mostrando todos los atletas registrados



Página del Secretario mostrando todos los atletas registrados



Página Representante.

Inicio de Sesión del Representante.



Página Inicial del Representante (recién creada la cuenta)



Representante ingresando los datos de un atleta



Representante registrando el pago de inscripción.



Página inicial del representante con atleta ya inscrito.

