

INSTITUTO TECNOLÓGICO AUTÓNOMO DE
MÉXICO



DESARROLLO DE APLICACIONES
INFORMÁTICAS

Proyecto “Retas”

Primavera 2018

Andrea de Anda Kuri 173347

Rodrigo Aguado 173348

Luis Javier Fernández 174660

Tabla contenido

I.- Introducción

Objetivo(s)

Descripción del problema

II.- Análisis

Requerimientos funcionales (¿qué debe hacer?)

Restricciones

III.- Diseño (¿cómo se hace?)

Modelo de datos (entidad – vínculo, relacional y script)

Estándares

Solución planteada

IV.- Impacto global, económico, social, ambiental

V.- Conclusiones

Manual de usuario

1. Introducción

El objetivo del siguiente trabajo es crear una aplicación que logre que múltiples usuarios sean capaces de acceder a retas deportivas que ocurrirán o están ocurriendo cerca de su comunidad por medio de una aplicación móvil desarrollada en Android Studio.

En primer instancia, el usuario deberá crear una cuenta que utilizará para ingresar al sistema. Una vez dentro del sistema, el usuario será capaz de crear, modificar o eliminar retas. En cada reta es necesario especificar el lugar, la hora y el deporte. Asimismo, se pueden buscar retas creadas por otros usuarios.

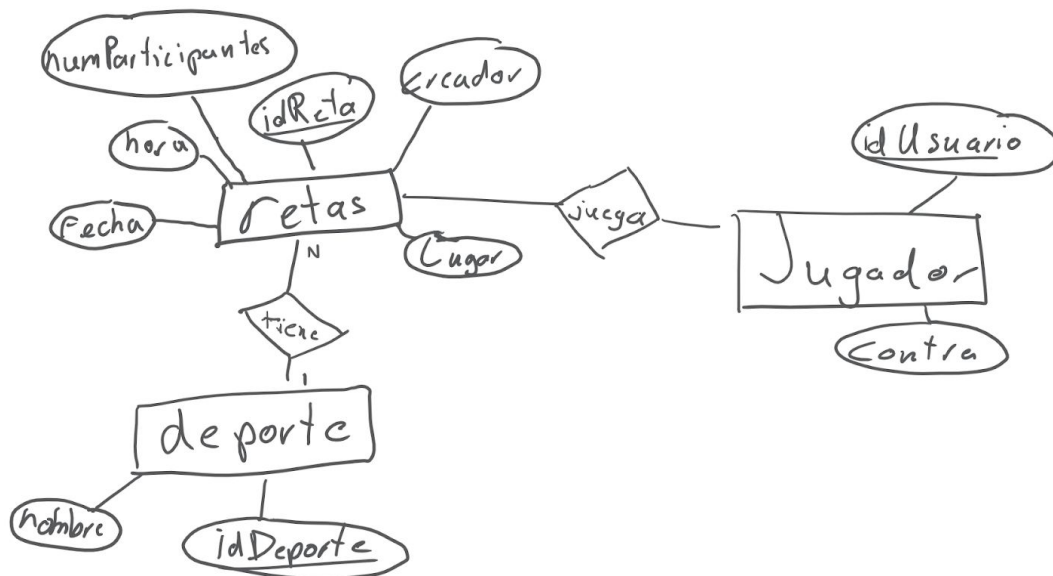
La idea de esta aplicación surge debido a que muchas veces niños, niñas y jóvenes no encuentran con quien salir a realizar una actividad deportiva y recreativa. Es común salir al parque del vecindario y no encontrar a nadie jugando en este. Con esta aplicación para Android, este fenómeno dejará de suceder, debido a que ahora el usuario podrá mantenerse actualizado sobre las retas que están ocurriendo a su alrededor y seguir disfrutando de las actividades recreativas y sociales.

2. Análisis

La página web que desarrollamos deberá de dar de alta a los usuarios en la base de datos, decir si el usuario ya está en uso o si se hizo la alta exitosamente. También un usuario debe poder dar de alta una reta en donde quiera y cuando el desee, a esta misma deben poder inscribirse otros usuarios, con un botón de búsqueda que muestre las retas disponibles para el deporte especificado, a parte debe poder eliminar una reta en la que esté inscrito.

El idReta utiliza un folio que estará programado en Visual Studio. Además el usuario podrá administrar las retas que él creó eliminándolas o modificándolas.

3.



Entidad Vínculo:

retas(idReta, numParticipantes, creador, fecha, lugar, hora, idDeporte(FK))

deporte(idDeporte, nombre)

jugador(idUsuario, contra)

juega(idUsuario, idDeporte)

```
--create database Retas
```

```
use Retas;
```

```
create table jugador
```

```
(idUsuario varchar(30) primary key,  
contra varchar(30));  
create table deporte  
(idDeporte smallint primary key,  
nombre char(30));  
create table reta  
(idReta int primary key,  
numParticipantes smallint,  
hora int,  
fecha date,  
lugar varchar(40),  
creador varchar(30),  
idDeporte smallint references deporte);  
create table juega  
(idUsuario varchar(30) references jugador,  
idReta int references reta,  
primary key(idUsuario,idReta));  
insert into jugador values('juan','hola1');  
insert into jugador values('daniel','dan2');  
insert into deporte values(1,'futbol');  
insert into deporte values(2,'basquetbol');  
insert into reta values(1,1,1200,'2018-10-10','Calle 1','daniel',1);  
insert into reta values(2,1,1800,'2018-08-11','Pedregal Calle 38','juan',2);  
insert into juega values('juan',2);  
insert into juega values('daniel',1);
```

4.

El impacto social que tendrá será en realidad muy grande, pues hasta el momento no existe aplicación capaz de conseguir que jóvenes encuentren solución al problema del ocio. Además la aplicación fomentará el deporte y la comunicación social. Es bien sabido que en el mundo de hoy, menos niños salen a jugar y creemos que la razón es que no hay una forma eficaz de realizar este tipo de actividades. Antes era claramente más sencillo salir a jugar pero ahora es necesario que exista un apoyo y justo eso hicimos.

5.

En conclusión podemos decir que aprendimos claramente a crear una aplicación web enfocada a un cliente que desee comprar la aplicación y principalmente también aprendimos a darle funcionalidad a un sitio web. Fuimos capaces de registrar a un usuario así como editar varios aspectos de este y también las posibles retas que él puede crear, modificar o eliminar.

Por último creemos que la aplicación es útil y más que nada importante, pues fomenta el ejercicio y la actividad colectiva de una manera rápida y sencilla.

MANUAL DE USUARIO

Esta aplicación android permite dar de alta retas al usuario, modificar estas retas creadas o darlas de baja. Para ingresar el usuario necesitará tener un folio y una contraseña, en caso contrario el usuario podrá crear una nueva cuenta. Para crearla tendrá que ingresar un nombre de usuario, un folio y una contraseña. Ya creada la cuenta podrá ingresar al menú principal.

La primer opción es para crear una reta, se redirecciona a una nueva página donde el usuario tendrá que introducir el folio de la reta, el lugar, la hora y seleccionar el deporte. Para verificar solo introduce el folio de la reta y aparecerá un toast con los datos.

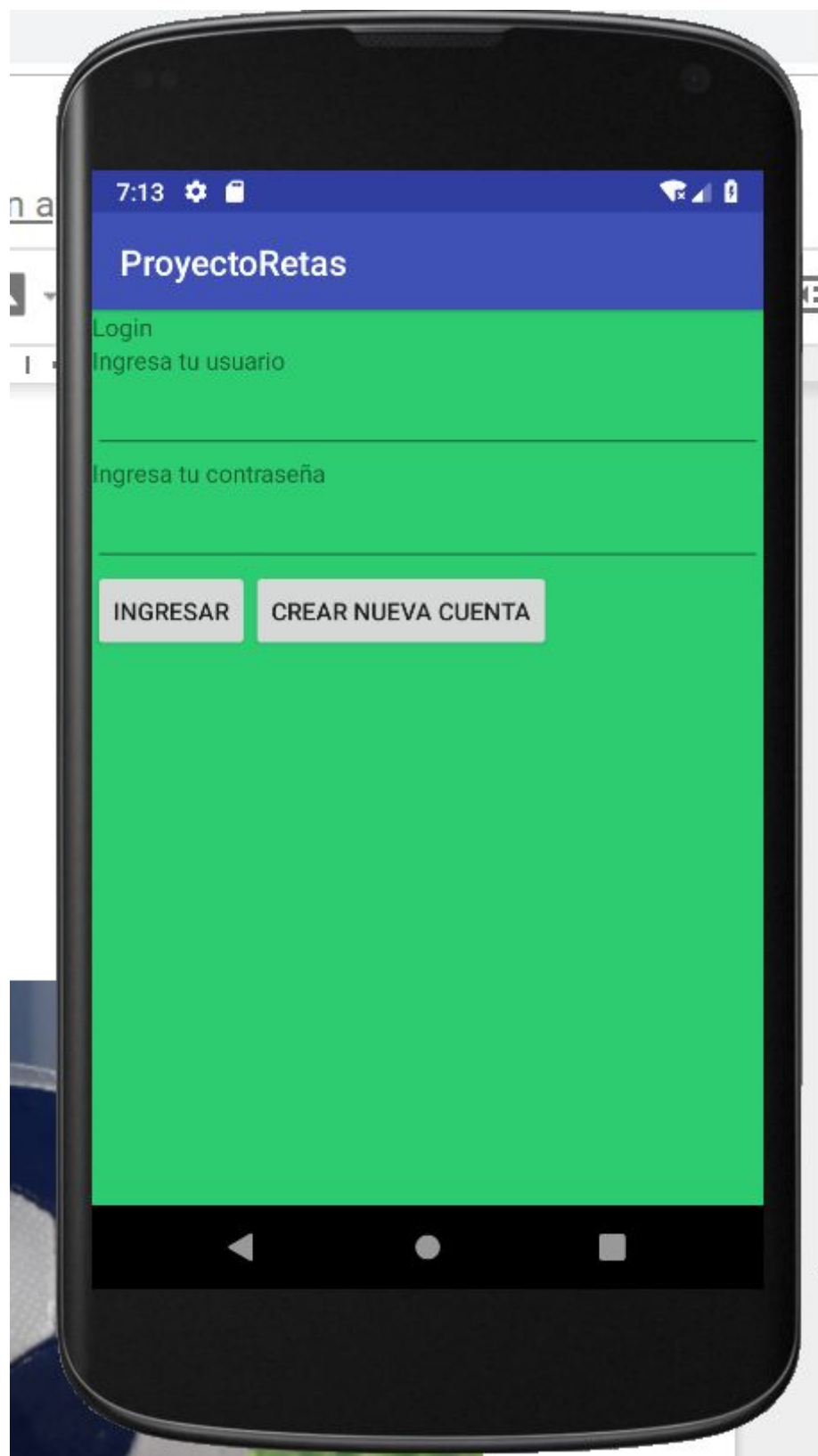
La segunda opción es para eliminar una reta. En esta página hay un spinner con las retas del usuario, para eliminar alguna reta sólo tendrá que escribir el folio y dar click en el botón de elimina.

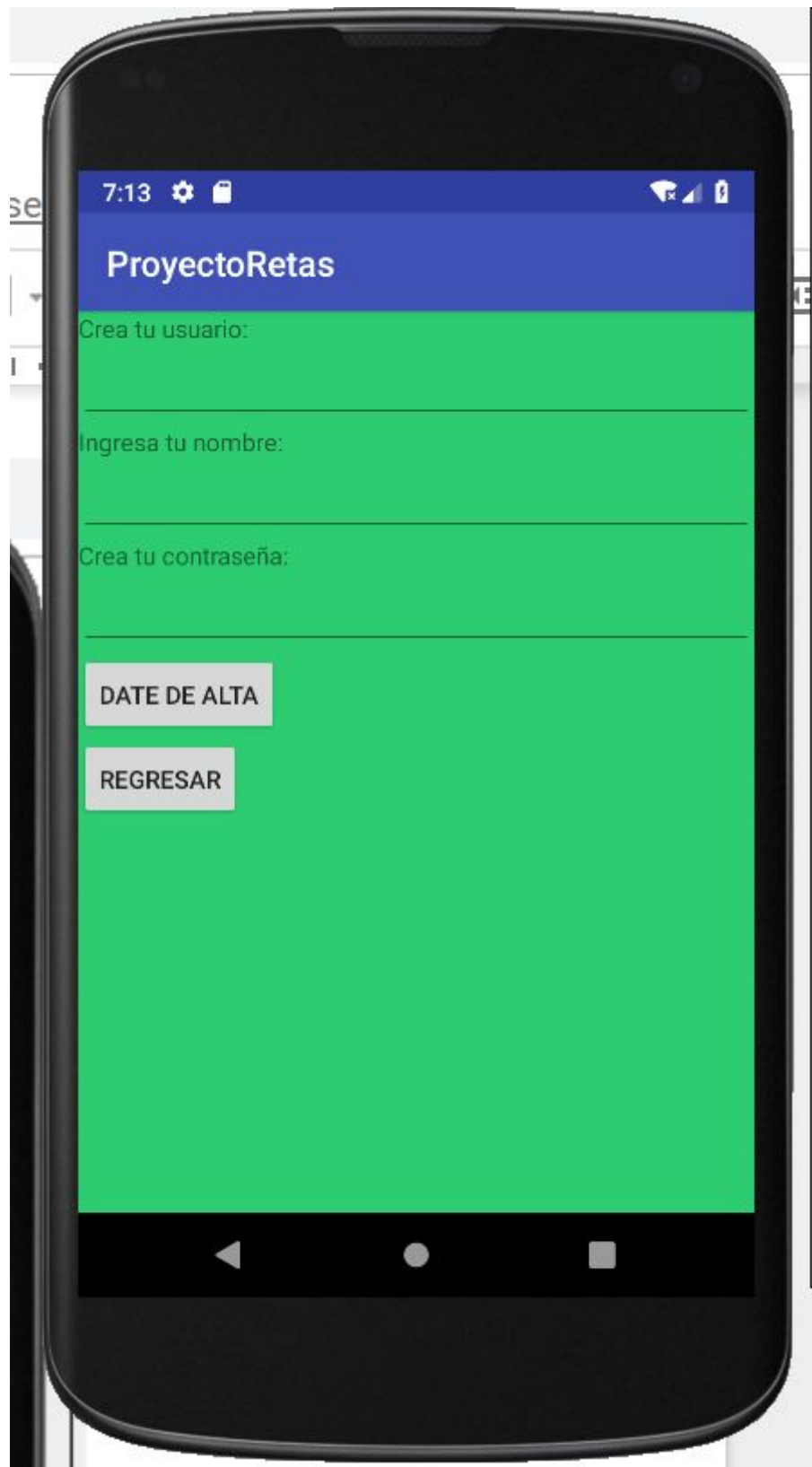
La tercera opción es para modificar la reta. Aparecerá un spinner con las retas a modificar, para modificarla tendrá que escribir el folio de la reta a modificar, la nueva hora y el nuevo lugar.

La cuarta opción es para buscar una reta ya sea por deporte o por lugar el usuario debe introducir el nombre del deporte o el del lugar, correspondientemente. Aparecerá un spinner con las retas con esas especificaciones. Y con esta información puedas acudir a la reta.

El quinto te lleva a la página FIFA en caso de que tengas alguna duda de las reglas del fútbol.

Y por último el botón que dice consulta datos, te devolverá tus datos en caso de que los hayas olvidado.







7:15



ProyectoRetas

Escribe un id para la reta:

Escribe el lugar de la reta:

Escoge el deporte de la reta



Futbol



Basquetbol



Volleyball



Handball

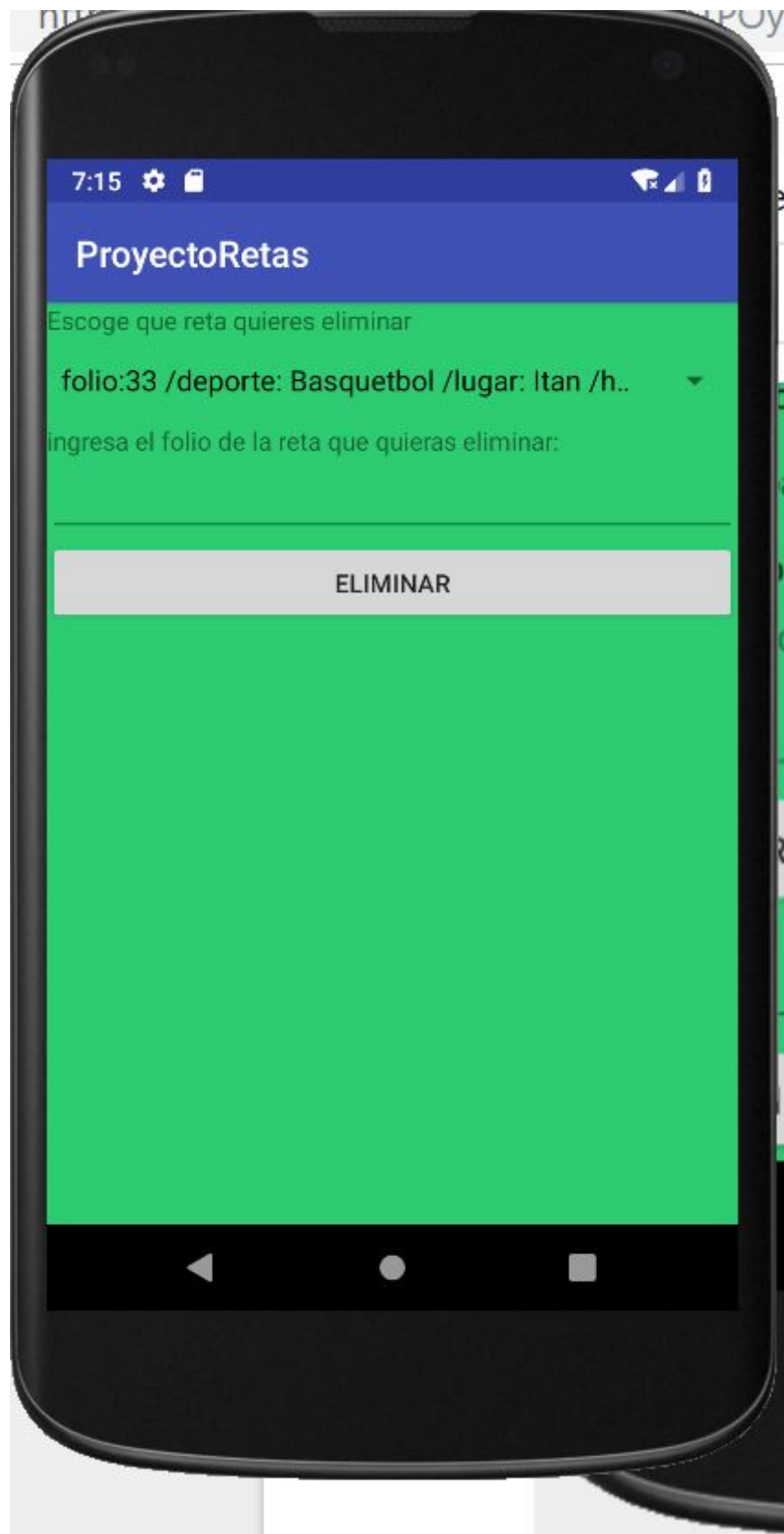


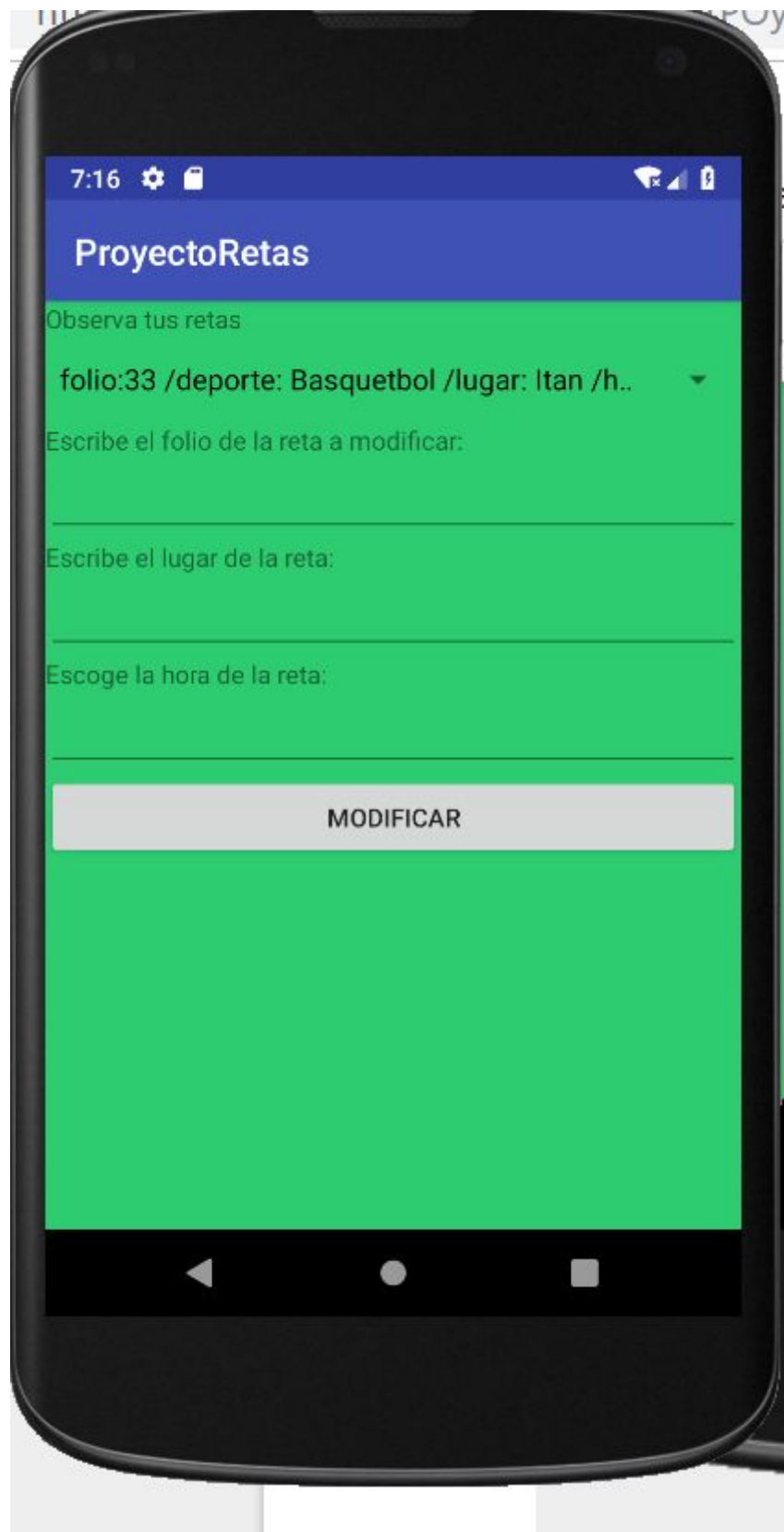
Beisbol

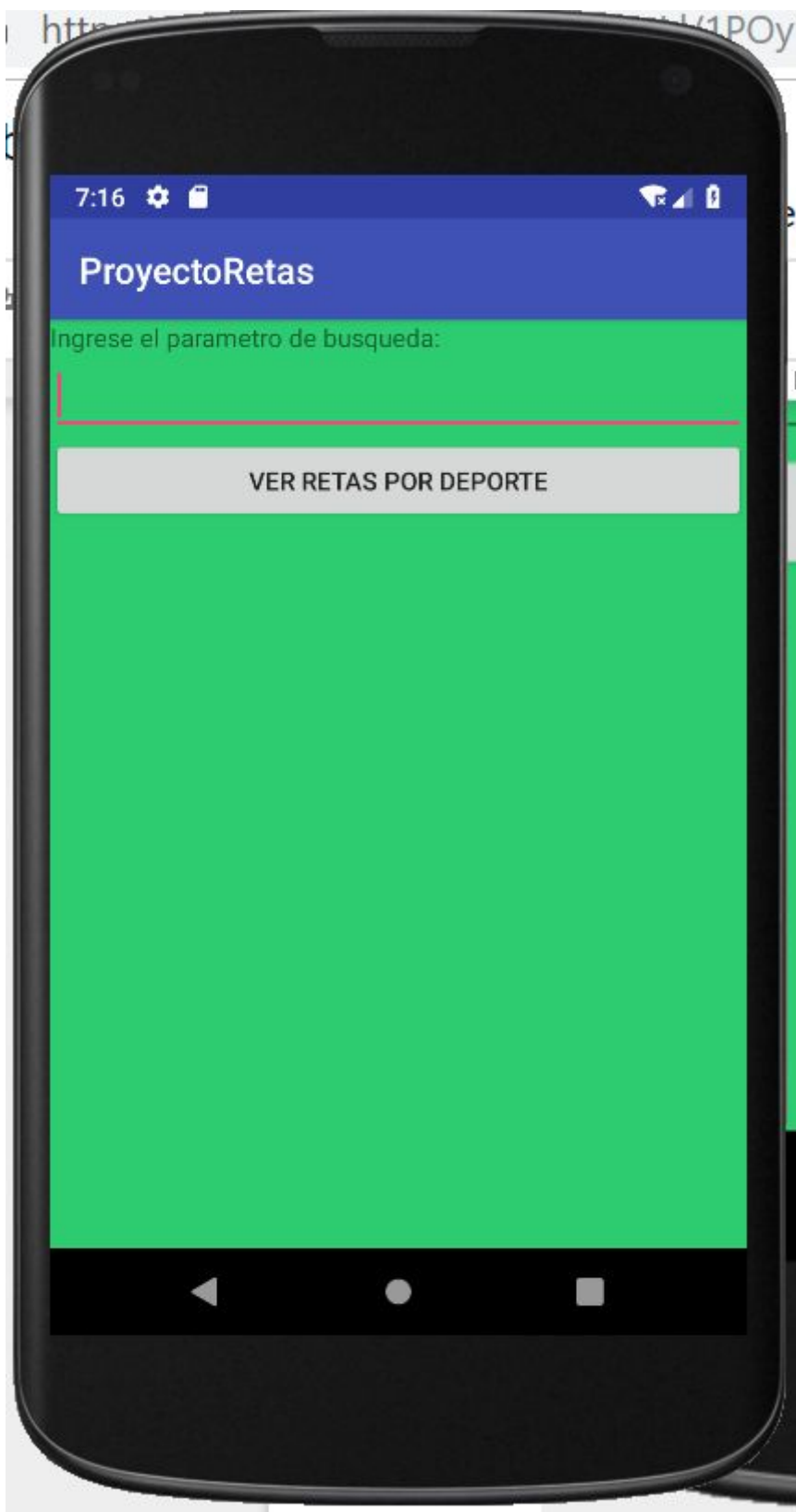
Escoge la hora de la reta:

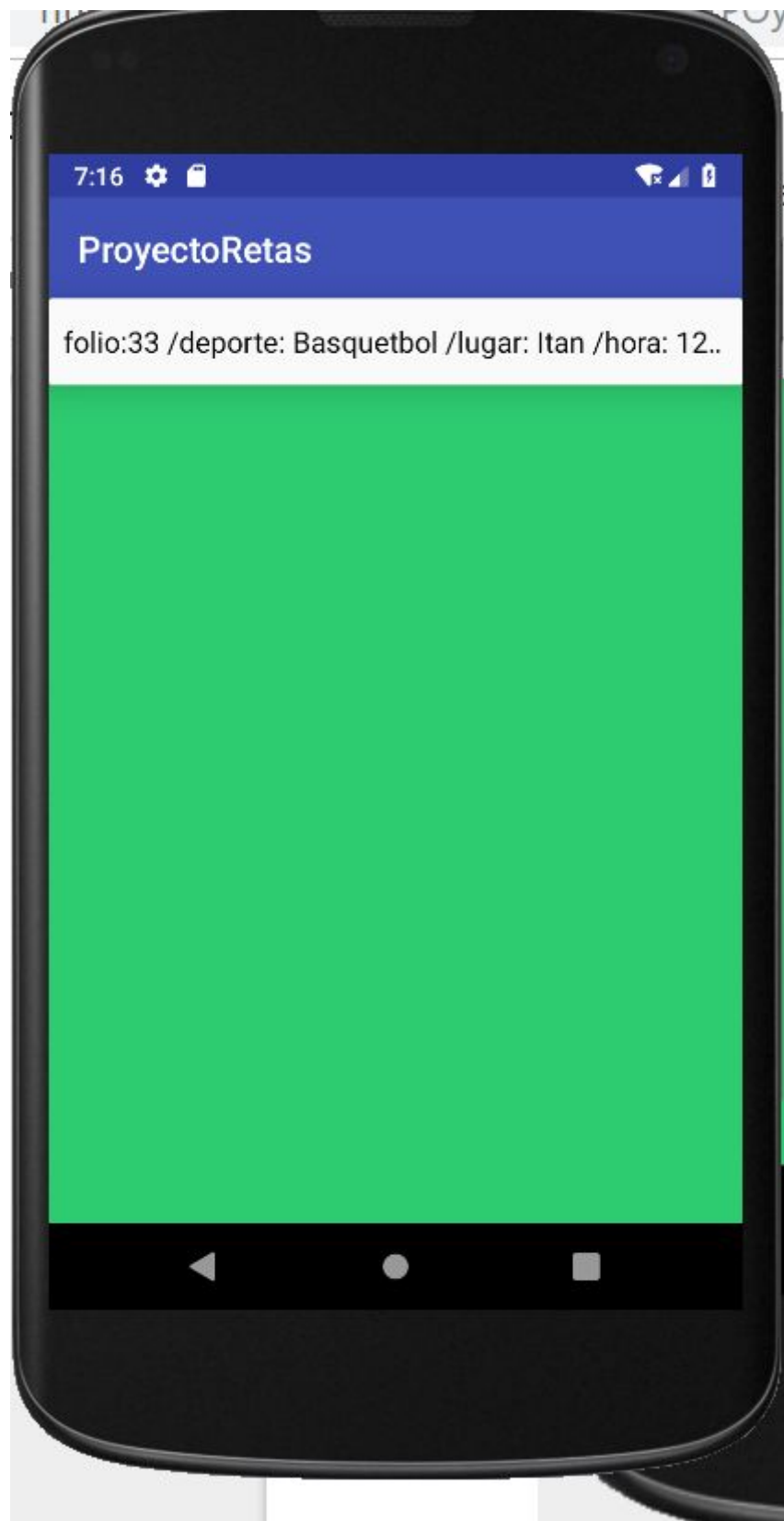
AGREGAR

CHECA SI SE AGREGÓ









solo para comprobar datos

CONSULTA TUS DATOS

usuario: 23, contra: a