**Escuela de Ingenierías**

**Industrial, Informática y Aeroespacial**

**GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA**

Sistemas de Información de Gestión y Bussiness Intelligence

Memoria de la aplicación web: FutbolFichajes

Nombre del Alumno:

Aitor Del Río Ferreras

Resumen

Debido a la situación actual vivida por la pandemia, el mundo del futbol, al igual que en otros campos, sufre los estragos del virus en el tema económico. Muchos equipos se ven en la situación de tener que mirar mucho su situación económica para realizar nuevas incorporaciones en sus plantillas y para mantener la plantilla que tiene por lo que ofrecemos un sistema que ayudará a poder buscar jugadores de varias formas para poder utilizar mejor sus presupuestos.

Índice

[Glosario de símbolos o Terminología 4](#_Toc57453681)

[Introducción 5](#_Toc57453682)

[Desarrollo 6](#_Toc57453683)

[*1.* *DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA* 6](#_Toc57453684)

[*2.* *HERRAMIENTAS UTILIZADAS* 7](#_Toc57453685)

[*3.* *COMPOSICIÓN DE LA APLICACIÓN* 9](#_Toc57453686)

[*4.* *ANÁLISIS DE RESULTADOS* 9](#_Toc57453687)

[*5.* *DAFO* 9](#_Toc57453688)

[*6.* *LÍNEAS DE FUTURO* 10](#_Toc57453689)

[*7.* *LECCIONES APRENDIDAS* 10](#_Toc57453690)

[*8.* *COMPOSICION APLICACIÓN* 10](#_Toc57453691)

[Conclusión 11](#_Toc57453692)

[Bibliografía y referencias 12](#_Toc57453693)

# Glosario de símbolos o Terminología

# Introducción

En este documento se expondrá el trabajo realizado para lograr terminar la aplicación web de recomendación de fichajes.

Primero se realizará una exposición detallada del problema que intentaremos resolver con nuestra aplicación y posteriormente daremos una explicación de su composición y funcionamiento.

La explicación se realizará desde abajo a arriba, es decir, empezaremos explicando la parte de persistencia de datos, donde analizaremos como hemos utilizado la tecnología neo4j.

Seguidamente explicaremos como hemos utilizado la tecnología node js para realizar el backend, que será la capa que hará de intermediario recibiendo peticiones del frontend y trasladándolas a la base de datos y después, cuando reciba los datos. Se los devolverá al frontend.

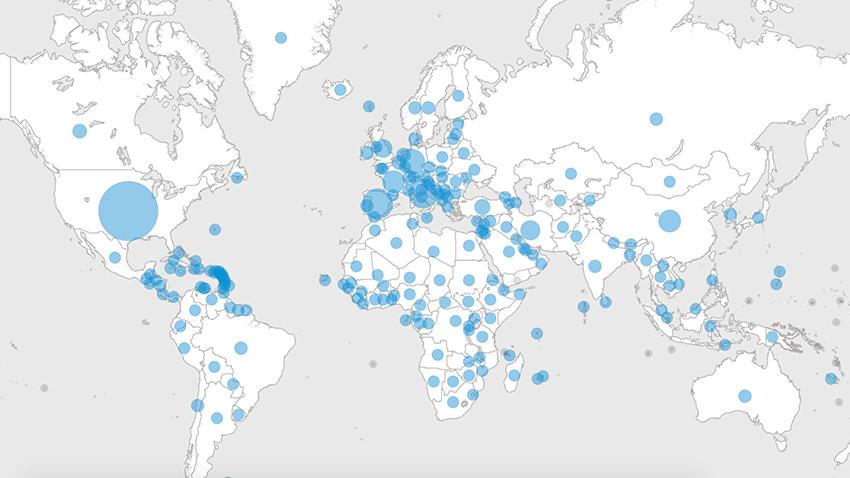
Acto seguido explicaremos como hemos utilizado la tecnología Vue js y en particular Vuetify para implementar una interfaz de usuario.

Para finalizar, explicaremos el funcionamiento de varios casos de uso de la aplicación web, explicando el recorrido tanto fuera de la aplicación (es decir, las acciones que hacemos y los datos que se nos muestra) y también por dentro (haremos un breve recorrido desde por ejemplo la pulsación de un botón hasta la obtención de los datos).

# Desarrollo

1. *DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA*

Debido a la pandemia que esta asolando a cualquier rincón del planeta, tanto en el tema sanitario, por la perdida de tantas vidas humanas, como en lo económico, con las terribles consecuencias que esta trayendo como puede ser perdidas de trabajo, salarios mas bajos o economías mas bajas a nivel global. En nuestro caso nos vamos a centrar en los estragos que esta sufriendo el mundo del deporte, mas concretamente el mundo del futbol.



En el mundo del futbol, solo la ausencia de publico en las gradas de los estadios ha producido que los equipos vean que su nivel económico ha caído drásticamente hasta el punto de que numerosos equipos han acabado sus años con balances económicos en negativo con números negativamente altos. Debido a esto, los equipos necesitan rentabilizar mas el dinero que tienen, ya que es poco y, por otra parte, necesitan cada año hacer proyectos nuevos para poder reinar tanto en su país, como en su continente y a nivel mundial y para ello, una parte muy importante de estos proyectos son la salida y entrada de nuevos jugadores.

Gracias a nuestra aplicación, permitiremos a los clubes poder consultar datos sobre jugadores los cuales ellos mismos podrán introducir las características que quien que ellos tengan para que puedan ficharlo pudiendo observar tanto sus características personales como las económicas.

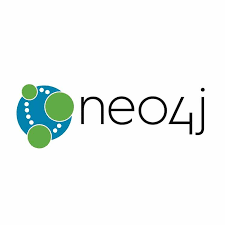
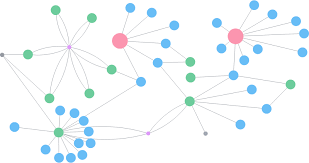
1. *HERRAMIENTAS UTILIZADAS*

Para realizar la aplicación, se nos otorgaba una gran libertad a la hora de elegir lenguaje y tipo de programación (ya sea una aplicación de escritorio o una aplicación web) pero había una sola condición, se debía utilizar el sistema de gestión de bases de datos de grafos NEO4J.

NEO4J permite crear y gestionar bases de datos en forma de grafos, unas bases de datos muy utilizadas en el ámbito empresarial y cada vez mas utilizadas a nivel global.

Estas bases de datos nos permiten crear nodos de un tipo de datos, en mi caso nodos de tipo jugador y equipo, y relacionar los nodos por medio de relaciones, aristas que unen dos nodos dándole un significado a la relación. Los nodos pueden tener propiedades, datos que otorgan datos a los nodos con los que luego poder diferenciarlos o para trabajar con los nodos.

Las bases de datos por grafos, a diferencia de las que son relacionales que utilizan tablas para relacionarse con otras tablas, los nodos no tienen que estar relacionados con otros estrictamente solo por el tipo de nodo que sea, algo que ocurre con las bases de datos relacionales.

Para usar correctamente NEO4J en nuestro programa, se realizó una búsqueda exhaustiva en una pagina web denominada Kaggle. Kaggle es una pagina que posee una gran cantidad de datos para proporcionar a los concursantes de las competiciones que propone que suelen basarse en machine learning o en el campo de la ciencia de datos en su mayor medida. Obtuve una base de datos de un popular videojuego denominado “FIFA 21”. Es un archivo con extensión .csv donde los jugadores tenían los datos que necesitaba sin tener campos vacíos o nulos.

Tabla

Descripción generada automáticamente

Aquí tenemos un pequeño ejemplo de los datos que utilizamos para trabajar en la aplicación. El archivo csv viene con datos separados por el separador “;”.

Para poder “jugar” con los datos, esto es, manipularlos y trabajar adecuadamente con ellos, teníamos que introducir los datos del archivo en la base de datos, para ello utilizamos el lenguaje que entiende NEO4J, CYPHER. Este lenguaje nos permite trabajar con las bases de datos de NEO4J de una forma muy cómoda debido a que nos ahorra mucho código respecto a, por ejemplo, sql y además nos proporciona un lenguaje muy similar al lenguaje natural, lo que hace que sea un lenguaje mas sencillo de aprender.

Después de haber hablado de lo referente a la base de datos y las herramientas que conlleva, hablaremos de las herramientas utilizadas en el backend de la aplicación. Para realzar el backend de la aplicación, además de utilizar el lenguaje JavaScript, hemos utilizado NodeJs, que es un entorno de programación en tiempo real utilizado para crear backend en aplicaciones web. Dentro de node js hemos utilizado las siguientes herramientas:

1. Express Js: entorno de programación que nos permite realizar todas las funciones propias de HTTP (get,put,post y delete).
2. Neo4j driver: driver que permite la conexión del backend desde nodejs con la base de datos neo4j y realizar peticiones a datos de la base de datos.

El backend de la aplicación se compone de todo el código necesario para recibir consultas por parte del cliente y se las traslada a la base de datos, realiza la petición y le devuelve los datos la base de datos al backend, que posteriormente se le devolverá al cliente. Para realizar esta aplicación, se utiliza la técnica de programación MVC que después explicaremos mas profundamente.

El frontend este compuesto del código que proporciona una vista con la que el usuario se comunica y le realiza peticiones que posteriormente irán al backend para ser procesadas. Para realizar el frontend se utilizan las siguientes herramientas:

1. VUE js: Framework que permite la creación, de forma sencilla, de aplicaciones web proporcionando gran facilidad de introducción de diferentes librerías para trabajar juntamente con Vue js.
2. Vuetify: Framework que combina vuejs con la estética de material design para poder crear la interfaz de usuario.
3. Axios: Librería de JavaScript que nos permite realizar peticiones HTTP desde el cliente. Lo utilizaremos desde el frontend para realizar las peticiones al backend.
4. *COMPOSICIÓN DE LA APLICACIÓN*
5. *ANÁLISIS DE RESULTADOS*
6. *DAFO*
7. *LÍNEAS DE FUTURO*
8. *LECCIONES APRENDIDAS*
9. *COMPOSICION APLICACIÓN*

# Conclusión

# Bibliografía y referencias

Graph database: bases de datos para una interconexión eficiente: <https://www.ionos.es/digitalguide/hosting/cuestiones-tecnicas/graph-database/#:~:text=A%20diferencia%20de%20las%20de,con%20diferentes%20valores%20de%20atributo>

Plataforma para hacer competiciones de inteligencia artificial: <https://inlab.fib.upc.edu/es/blog/plataforma-para-hacer-competicions-de-inteligencia-artificial>

Qué es NodeJS y para qué sirve: <https://openwebinars.net/blog/que-es-nodejs/>