**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](#_Toc56882111)

[Introducción 5](#_Toc56882112)

[Desarrollo 6](#_Toc56882113)

[*1.* *PROBLEMA* 6](#_Toc56882114)

[*2.* *CAPA DE PERSISTENCIA.* 6](#_Toc56882115)

[*3.* *BACKEND* 6](#_Toc56882116)

[*4.* *FRONTEND* 6](#_Toc56882117)

[Conclusión 7](#_Toc56882118)

[Bibliografía y referencias 8](#_Toc56882119)

# 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.

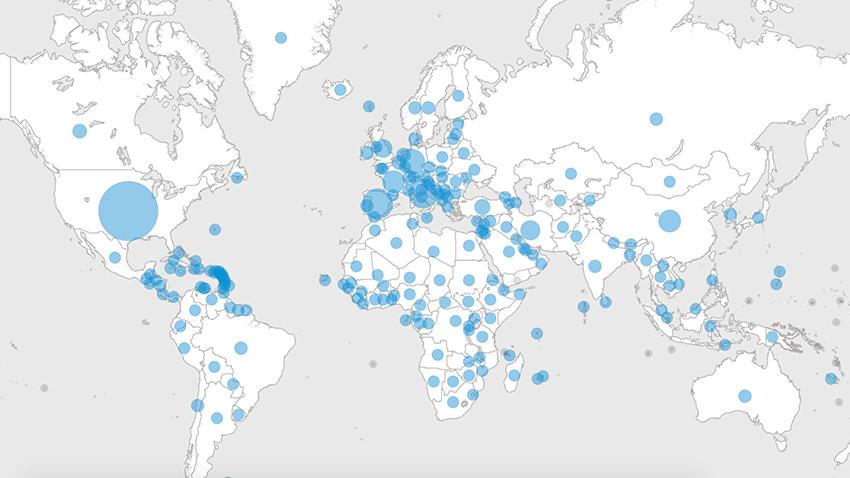
Acto seguido explicaremos como hemos utilizado la tecnología Vue js y en particular Vuetify para implementar una interfaz de usuario.

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. *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. *CAPA DE PERSISTENCIA.*
2. *BACKEND*
3. *FRONTEND*

# Conclusión

# Bibliografía y referencias