

1. Introducción

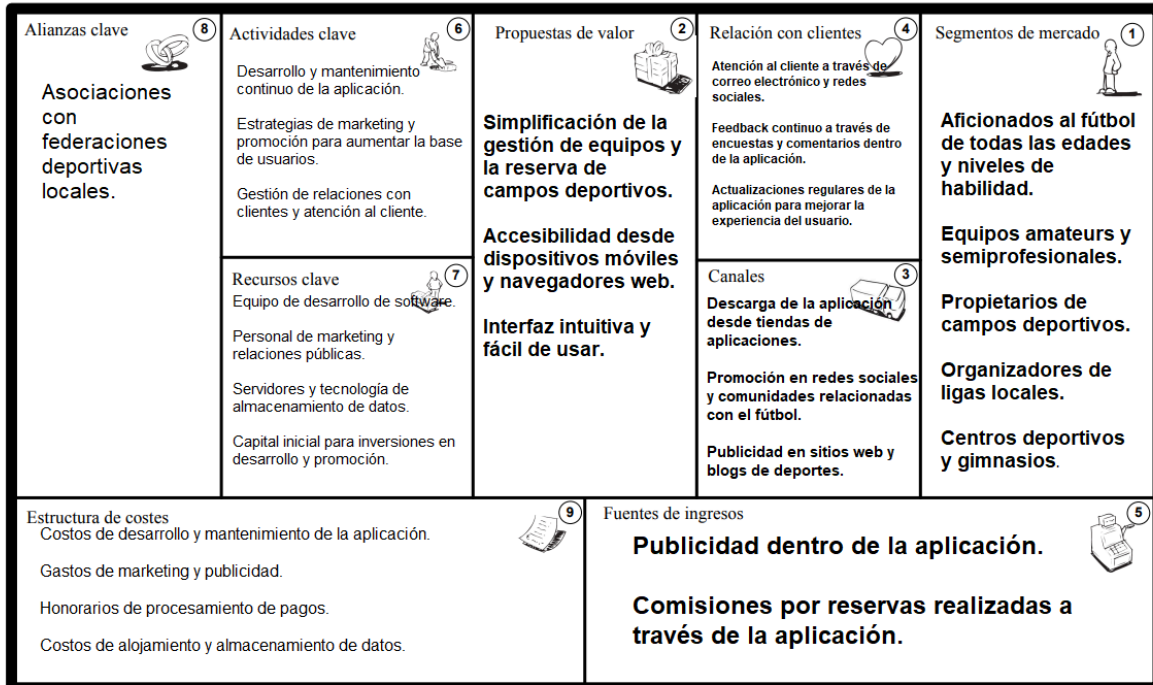
En un mundo donde el fútbol es más que un deporte, es un estilo de vida, surge FIYA, una aplicación diseñada para simplificar la organización de equipos y la reserva de campos deportivos. Con FIYA, aficionados de todas las edades pueden gestionar fácilmente sus partidos, reunir a sus equipos y reservar instalaciones, todo desde la palma de su mano.

El proyecto FIYA nace de la necesidad de ofrecer una solución práctica y accesible para los amantes del fútbol. La aplicación se desarrolla con el objetivo de facilitar la coordinación de equipos y la reserva de espacios deportivos, aprovechando al máximo la tecnología móvil para hacer que la experiencia sea fluida y sin complicaciones.

Este documento detalla el proceso de desarrollo de FIYA, desde su concepción hasta su implementación, destacando los aspectos clave del proyecto y explorando las posibilidades futuras. FIYA representa una puerta de entrada al mundo del fútbol conectado, donde la pasión por el juego se combina con la comodidad de la tecnología moderna.

2. Plan de Empresa

The Business Model Canvas



3. Descripción detallada del sistema y listado de historias de usuario, siguiendo el formato de la plantilla proporcionada en Classroom.

FIYA es una aplicación integral diseñada para simplificar la gestión de equipos de fútbol y la reserva de campos deportivos, con el objetivo de proporcionar una experiencia fluida y conveniente para usuarios de dispositivos móviles y navegadores web. El sistema se compone de tres componentes principales: la API desarrollada en Java utilizando Spring Boot, la aplicación móvil desarrollada en Flutter, y la interfaz web que se construirá utilizando Angular.

API desarrollada en Java utilizando Spring Boot:

- La API actúa como el núcleo del sistema, gestionando todas las operaciones relacionadas con la gestión de equipos y la reserva de campos.
- Utiliza el framework Spring Boot para facilitar el desarrollo rápido y eficiente, así como para proporcionar una arquitectura robusta y escalable.
- Ofrece endpoints RESTful para permitir la comunicación con la aplicación móvil y la interfaz web, permitiendo el intercambio de datos de manera segura y eficiente.
- Se encarga de la autenticación y autorización de usuarios, la gestión de perfiles de usuario, la creación y actualización de equipos y partidos, y la gestión de reservas de campos.

Aplicación móvil desarrollada en Flutter:

- La aplicación móvil proporciona a los usuarios una experiencia intuitiva y fluida para acceder a las funcionalidades ofrecidas por FIYA.
- Desarrollada utilizando el framework Flutter de Google, lo que garantiza la creación de interfaces de usuario atractivas y consistentes en plataformas iOS y Android.

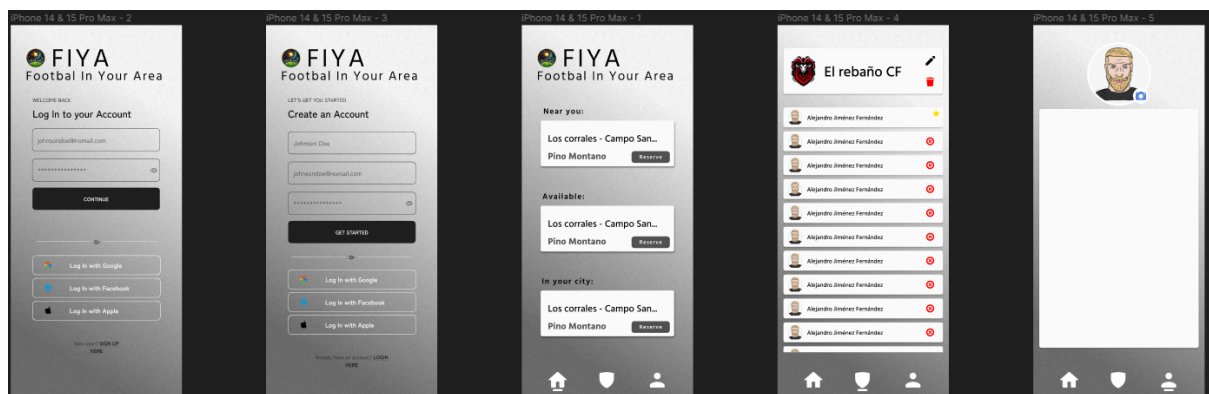
- Permite a los usuarios crear y gestionar equipos de fútbol, invitar a jugadores, programar partidos, realizar reservas de campos, recibir notificaciones y mantenerse actualizados sobre sus actividades deportivas.
- Interactúa con la API a través de solicitudes HTTP para realizar operaciones como la autenticación de usuarios, la recuperación de datos de equipos y partidos, y la gestión de reservas.

Interfaz web construida en Angular:

- La interfaz web ofrece una alternativa a la aplicación móvil, permitiendo a los administradores acceder a las funcionalidades de FIYA desde cualquier navegador web.
- Se desarrolla utilizando el framework Angular de Google, lo que garantiza un desarrollo rápido y una experiencia de usuario optimizada.
- Proporciona una interfaz similar a la de la aplicación móvil, permitiendo a los administradores crear y gestionar equipos y usuarios, programar partidos, realizar reservas de campos y mantenerse informado sobre sus actividades deportivas.
- Utiliza solicitudes HTTP para interactuar con la API y recuperar o actualizar datos de manera eficiente y segura.

4. Modelado y diseño

4.1 Prototipado en Figma de las diferentes aplicaciones (móvil y web).



4.2 Diagrama de clases del modelo de dominio de la API.

5. Diseño

Realizado en swagger.