**PROYECTO INTEGRADO – 2º DAW**

|  |
| --- |
| **TÍTULO** |
|  |
| **TUTOR** |
|  |
| **ESPECIFICACIONES** |
| Mi proyecto será realizar una aplicación web para una liga de fútbol. La aplicación contará con 3 usuarios distintos, el más bajo de todos y el usuario común, Invitado, este usuario solo podrá ver información de la liga, es decir, ver la tabla de clasificación, ver los resultados de partidos anteriores al igual que los futuros partidos junto con su fecha y hora, podrá ver información de cada equipo al igual que información de cada jugador que juega en la liga y entrenadores de los equipos. Contaremos con el usuario entrenador, Manager, este usuario aparte de poder realizar todo lo que el Invitado puede hacer, tiene la capacidad de poder modificar su propio equipo, solo el equipo del cual es entrenador, así como realizar fichajes. Por último contaremos con el usuario administrador, Admin, este usuario, aparte de hacer lo mismo que el Invitado, es capaz de controlar toda la aplicación, es decir, la capacidad de crear una nueva liga, un nuevo equipo, un nuevo jugador e incluso los propios partidos, también se encargara de actualizar los partidos una vez se jueguen y posteriormente actualizar la clasificación. Por último y cosas opcionales, se podrá ver una tabla de máximos goleadores y máximos asistentes de la liga, aparte en la información de cada jugador aparecer sus goles, asistencias, partidos, amarillas y rojas.  Las aplicaciones que voy a usar son, una base de datos en PostgreSQL, el backend en node y el frontend en angular, aparte de un boceto inicial de como se vería la aplicación en Figma, y para los estilos tailwindcss y css |

|  |
| --- |
| **¿Qué entregar?** |
| * Documento de texto con las especificaciones y estructura que se indican a continuación. * **Manual del administrador** – Si se considera necesario. En el que se indicará el manejo de nuestra aplicación desde el punto de vista del administrador. * **Manual del usuario** – Si se considera necesario. En el que se indicará el manejo de nuestra aplicación desde el punto de vista del usuario básico o inexperto. * **La documentación puede venir en un solo documento** el cual englobe el contenido teórico y los manuales. * **Presentación** utilizada en clase para la exposición del proyecto. * Será obligatorio subir el proyecto **a la plataforma Classroom.** * El fichero **README.md** deberá contener un breve tutorial de uso de la aplicación. * En el repositorio del proyecto se debe incluir el código fuente, se debe especificar un título, una descripción, y debe haber capturas de pantalla de la aplicación entregada. También debe haber un enlace a la aplicación en caso de que ésta se encuentre publicada en alguna plataforma. |

|  |
| --- |
| **Estructura de la documentación a entregar (Puedes añadir todos los puntos que creas interesantes a parte de estos o cambiar el orden)** |
| No existe un número mínimo ni máximo de folios.  ¡No imprimáis el código fuente! A no ser que sea estrictamente necesario para explicar algo en concreto.  **Estructura de la documentación**   * **Portada:** Con el título del proyecto y tu nombre y apellidos. * **Índice:** Incluyendo el número de la página de cada uno de los apartados que vas a desarrollar. * **Especificación de tu proyecto:** Indica en qué consiste tu proyecto, qué tienes que hacer o desarrollar. Puedes ayudarte de las especificaciones dadas por tu tutor. * **Elementos innovadores.** Del desarrollo de tu proyecto comenta aquellos aspectos los cuales no hayas estudiado en el ciclo y que han sido de investigación propia para el proyecto. * **Estudio previo. Prototipo.** Muestra webs o apps similares en las que te hayas inspirado para realizar tu proyecto.Realiza un prototipo (esquema, idea) de cómo vas a organizar tu proyecto, cómo quieres diseñar la web / app, diseño de pantallas y contenido de estas. Puedes realizar los bocetos a mano e incluir fotos de esos bocetos. * **Documentación del Backend.**    1. Explica las tecnologías, herramientas y lenguajes usados. Instalación y configuración de estos.   2. Explica de manera breve los fundamentos de dichas tecnologías o lenguaje usado.   3. Diseño de tu base de datos.   4. Documentación de todos los servicios CRUD, especifica el “endpoint”, los parámetros si los necesita, el cuerpo de la petición y el tipo de servicio. Realiza pruebas con herramientas como Postman con los servicios funcionando, incluyendo dichos pantallazos en la documentación. * **Documentación del Frontend (web/app)**   1. Explica las tecnologías, herramientas y lenguajes usados. Instalación y configuración de estos.   2. Explica de manera breve los fundamentos de dichas tecnologías o lenguaje usado.   3. Esquema de las pantallas, navegación entre las mismas y breve explicación de cada una de ellas. Además, se debe documentar si la APP recoge datos del usuario o no.   4. Si es una web incluye un Mapa web. * **Propuestas de mejora.** Indica qué ampliaciones o mejoras se podrían realizar en tu proyecto. * **Bibliografía:** Páginas web y libros consultados. |
|  |

|  |
| --- |
| **Estructura del manual del administrador** |
| * **Manual del administrador.** Debe explicarse cómo utilizar la aplicación desde el punto de vista del administrador, deben proporcionarse claves y todo lo necesario para poder manejarla y modificarla. |

|  |
| --- |
| **Estructura del manual del usuario** |
| * **Manual del usuario.** En el caso de que tu aplicación pueda ser utilizada a nivel de usuario, debes crear una manual en el que se explique a un usuario con un mínimo de conocimientos de informáticos cómo instalar y utilizar vuestro proyecto. |

|  |
| --- |
| **¿Qué debe incluir en el GITHUB? / CLASSROOM** |
| * La documentación entregada en formato DOCX y PDF. * La presentación que vas a usar durante la exposición de tu proyecto. * El código de tu proyecto. * La URL de la aplicación desplegada. |