

DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO DE VOTACIONES DEL EQUIPO DE FÚTBOL

1. VISIÓN GENERAL

La aplicación permite que los miembros de un equipo de fútbol voten los mejores y peores jugadores tras cada partido. Las votaciones se abren y cierran automáticamente usando fechas vinculadas a cada partido. Los usuarios deben iniciar sesión vía Magic Link y solo pueden votar si su correo está en la lista blanca. La aplicación genera rankings por partido y una clasificación global acumulada de toda la temporada. También incluye un panel de administración accesible solo para un correo autorizado.

2. TECNOLOGÍAS UTILIZADAS

Frontend:

- React con Vite.
- React Router DOM para navegación.
- JavaScript.

Backend (sin servidor propio):

- Supabase: PostgreSQL, autenticación con Magic Link, SDK de acceso a la base de datos.
- La lógica del servidor se basa en consultas y triggers de PostgreSQL.

3. ESTRUCTURA DEL PROYECTO

Principales archivos:

- src/api/supabaseClient.js: Configura el cliente de Supabase.
- src/router.jsx: Define todas las rutas.
- src/pages/: Contiene las páginas principales (Login, Matches, MatchDetail, Admin, Thanks, GlobalRanking).
- src/components/: Contiene componentes como VoteForm.

Variables de entorno:

- VITE_SUPABASE_URL
- VITE_SUPABASE_ANON_KEY

4. BASE DE DATOS Y TABLAS

Tablas principales:

players:

- id, name, dorsal, is_active.
- Lista de jugadores disponibles para votar.

matches:

- id, date, rival.
- Contiene los partidos de la temporada.

vote_sessions:

- match_id, opens_at, closes_at.
- Define cuándo se abre y cierra la votación de un partido.
- Se rellena automáticamente mediante un trigger que calcula la ventana de votación.

allowed_voters:

- player_name, email, is_active.
- Lista blanca de correos autorizados para votar.

voters:

- auth_user_id, email, allowed_voter_id.
- Se genera automáticamente al entrar con un correo permitido.

votes:

- vote_session_id, voter_id, player_id, type (best/worst), points.
- Guarda todos los votos del usuario.

5. FLUJO DE AUTENTICACIÓN

El usuario introduce su email y recibe un enlace de acceso (Magic Link). Una vez validado, la aplicación verifica si el email existe en allowed_voters. Si está permitido, se crea un registro en voters y se habilita la votación.

6. FUNCIONAMIENTO DE LAS PÁGINAS

Login:

- Solicita el correo y envía un enlace de ingreso.

Matches:

- Muestra todos los partidos.
- Determina si la votación está pendiente, abierta o cerrada según las fechas de opens_at y closes_at.

MatchDetail:

- Controla toda la lógica de votación.
- Si la votación está abierta, permite enviar los votos.
- Si la votación está cerrada, muestra el ranking top 3 mejores y peores.

VoteForm:

- Formulario donde se eligen los 3 mejores y 3 peores jugadores.
- Inserta los votos en la base de datos.

Thanks:

- Página de confirmación después de votar.

GlobalRanking:

- Suma todos los puntos de todos los votos y muestra una clasificación global de jugadores.

Admin:

- Página exclusiva para el administrador (correo autorizado).
- Permite crear partidos, jugadores y correos permitidos.

7. LÓGICA DE VOTACIÓN AUTOMÁTICA

Cuando se crea un partido, un trigger genera automáticamente una sesión de votación con:

- Apertura: día siguiente del partido a las 00:00.
- Cierre: dos días después a las 18:00.

La aplicación no necesita intervención manual para abrir o cerrar votaciones.

8. CAMBIOS FUTUROS POSIBLES

- Añadir estilos personalizados.
- Añadir un historial por jugador.

- Exportación de datos.
- Panel admin más completo.

Esta documentación proporciona toda la información necesaria para comprender el funcionamiento interno del proyecto y permitir que otros desarrolladores trabajen sobre él con facilidad.