Trabajo de Fin de Grado

Álvaro López Marcos

Anexo III

Tabla de contenido

[Introducción 3](#_Toc112954261)

[2. Diseño de datos 4](#_Toc112954262)

[2.1. Diagrama de base de datos 4](#_Toc112954263)

[3. Diseño arquitectónico 5](#_Toc112954264)

[3.1. Angular 5](#_Toc112954265)

[3.2. Spring 6](#_Toc112954266)

[3.2.1. Services 6](#_Toc112954267)

[6](#_Toc112954268)

[3.1.2. Repositories 7](#_Toc112954269)

[7](#_Toc112954270)

[3.1.3. Entities 8](#_Toc112954271)

[8](#_Toc112954272)

[3.1.4. Controllers 9](#_Toc112954273)

[9](#_Toc112954274)

[3.1.5. Enums 10](#_Toc112954275)

[10](#_Toc112954276)

[3.1.6. Diagrama completo 11](#_Toc112954277)

[4. Diagrama de despliegue 12](#_Toc112954278)

# Introducción

# 2. Diseño de datos

Todos los datos manejados por la aplicación son guardados en el MySQL Server, exceptuando los archivos multimedia que son almacenados en el servidor que contiene la aplicación web, en la base de datos se almacenan los datos necesarios para acceder a dichos archivos.

## 2.1. Diagrama de base de datos

La base de datos relacional en la que se almacena la información de la aplicación es definida por el siguiente diagrama:

Diagrama

Descripción generada automáticamente

Ilustración . Diagrama de base de datos

# 3. Diseño arquitectónico

El proyecto consta de dos aplicaciones que se comunican por medio de peticiones REST. Por un lado, tenemos la aplicación que implementa el FrontEnd, desarrollada en el framework Angular y por el otro lado una aplicación desarrollada en Spring Framkework, que contiene la lógica de nuestra aplicación, comunicada con el Servidor SQL que contiene la base de datos en la que se aloja toda la información de nuestra aplicación. Entre el frontend y el Backend tendremos un balanceador de carga.

## 3.1. Angular

Las aplicaciones Angular se dividen en componentes que se comunican entre sí y se crean unos a otros, en nuestro caso su distribución es la siguiente:

Diagrama

Descripción generada automáticamente

## 3.2. Spring

La aplicación se divide en los siguientes paquetes de clases:

### 3.2.1. Services

### Texto Descripción generada automáticamente

### 3.1.2. Repositories

### Texto, Carta Descripción generada automáticamente

### 3.1.3. Entities

### Imagen que contiene Diagrama Descripción generada automáticamente

### 3.1.4. Controllers

### Texto Descripción generada automáticamente

### 3.1.5. Enums

### Texto Descripción generada automáticamente

### 3.1.6. Diagrama completo

## 4. Diagrama de despliegue

Diagrama

Descripción generada automáticamente

# 5. Diagramas de secuencia.

## 5.1. Registrar

Ilustración 2. Diagrama de secuencia UC1

## 5.2. Iniciar Sesión

Ilustración 3. Diagrama de secuencia UC2

## 5.3. Cerrar Sesión

Ilustración 4. Diagrama de secuencia UC3

## 5.4. Restablecer contraseña

Ilustración 5. Diagrama de secuencia UC4

## 5.5. Mostrar información del usuario

Ilustración 6. Diagrama de secuencia UC5

## 5.6. Cambiar contraseña

Ilustración 7. Diagrama de secuencia UC6

## 5.7. Modificar usuario

Ilustración 8. Diagrama de secuencia UC7

## 5.8. Mostrar Jugadores

Ilustración 9. Diagrama de secuencia UC8

## 5.9. Modificar jugador

Ilustración 10. Diagrama de secuencia UC9

## 5.10. Añadir jugador

Ilustración 11. Diagrama de secuencia UC10

## 5.11. Eliminar Jugador

Ilustración 12. Diagrama de secuencia UC11

## 5.12. Mostrar estadísticas

Ilustración 13. Diagrama de secuencia UC12

## 5.13. Descargar Excel

Ilustración 14. Diagrama de secuencia 13

## 5.14. Mostrar partidos

Ilustración 15. Diagrama de secuencia UC14

## 5.15. Añadir partido

Ilustración 16. Diagrama de secuencia UC15

## 5.16. Subir video

Ilustración 17. Diagrama de secuencia UC16

## 5.17. Analizar partido

Ilustración 18. Diagrama de secuencia UC17

## 5.18. Configurar plantillas

Ilustración 19. Diagrama de secuencia UC18

## 5.19. Añadir acción

Ilustración 20. Diagrama de secuencia UC19

## 5.20. Manipular video

Ilustración 21. Diagrama de secuencia UC20

## 5.21. Eliminar acción

Ilustración 22. Diagrama de secuencia UC21

## 5.22. Eliminar Partido

## 5.23 y 24. Obtener recortes y descargarlos

Ilustración 23. Diagrama de secuencia UC22

## 5.25. Tomar instantánea

## 5.26. Editar Instantánea

## 5.27. Compartir Instantánea

## 5.28. Mostrar equipo rival

## 5.29. Crear equipo rival

## 5.30. Editar equipo rival