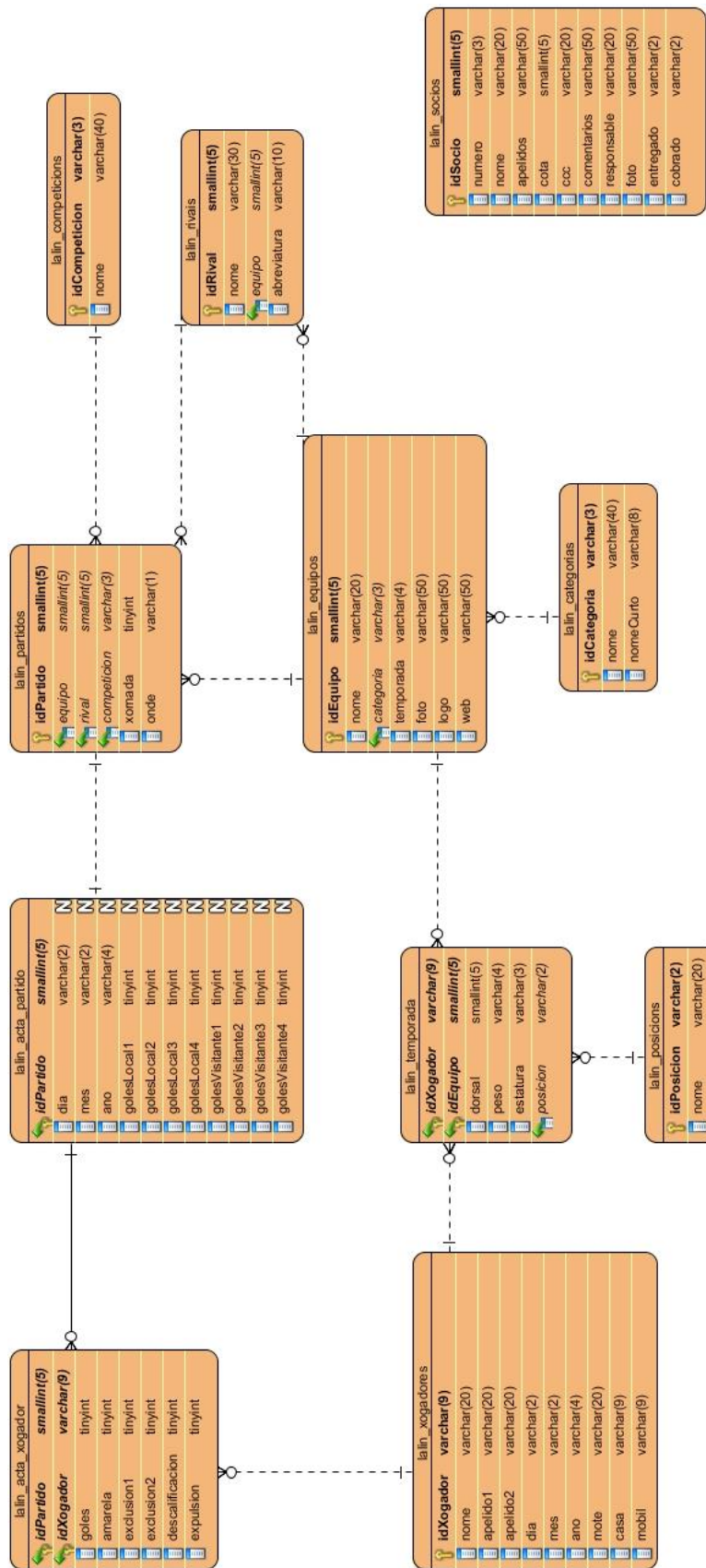


## 1 Sistema xestor de bases de datos

O deseño para o almacenamento da información comeza coa análise da mesma, ata chegar despois de varias evolucións ás táboas actuais. Para realizar a análise da base de datos realízase un diagrama Entidade - Relación, onde se identifican todas as identidades que participan no sistema na versión actual.

As táboas da base de datos teñen restrinxida a creación de novas instancias a usuarios que non teñan rol de **administrador** ou de **xestor**, xa que os usuarios non rexistrados só teñen acceso á visualización dos datos pero nunca á modificación.

A aplicación debe usar dous temas distintos: un para a visualización de contidos, e outro para as tarefas de creación e edición dos datos. Os usuarios con rol de xestor contan con acceso automático ao tema de administración á hora de crear ou editar contido, coa intención de facilitar a súa tarefa.



## 1.1 Táboa *acta\_partido*

Nesta táboa almacénanse os datos comúns que se reflicten na acta dun partido: a data na que se disputou o encontro e o resultado parcial de cada tempo. Debido a que os partidos de benxamíns e alevíns xóganse en catro tempos, debe ter este número de campos por cada un dos dous equipos que disputan o partido. Cada rexistro identifícase mediante un código numérico único como chave primaria que servirá para coordinar esta táboa co resto da acta, que se almacena en *acta\_xogador*.

## 1.2 Táboa *acta\_xogador*

Nesta táboa almacénanse os datos particulares de cada xogador que disputa un partido e que son reflectidos na acta do partido: o número de goles que marcou e as sancións disciplinarias que recibiu (de ser posible, minuto de xogo no que a recibiu). Que exista un rexistro para un xogador nun partido determinado significa que foi inscrito na acta aínda que non disputara ningún minuto. Cada rexistro identifícase mediante unha clave composta polo identificador do partido e polo identificador do xogador.

## 1.3 Táboa *categorías*

Nesta táboa almacénanse os nomes e as abreviaturas das categorías (grupos de idade) nas que o club disputa partidos e que a aplicación amosa ao visitante cando interactúa co portal. Podería tratarse como unha táboa estática no momento que se introduzan todas as categorías posibles; déixase aberta a posibilidade por se algunha das federacións decide introducir novas categorías ou cambia o nome da categoría. Cada rexistro identifícase mediante un código alfanumérico de tres caracteres.

## 1.4 Táboa *competitions*

Nesta táboa almacénanse os nomes das competicións nas que o club disputa partidos e que a aplicación amosa ao visitante cando interactúa co portal. Non se pode tratar como unha táboa estática porque o club pode tomar parte en novas competicións ou se as federacións deciden introducir novas competicións ou cambian o nome da competición (fano habitualmente por motivos de patrocinio). Cada rexistro identifícase mediante un código alfanumérico de tres caracteres.

## 1.5 Táboa *equipos*

Nesta táboa almacénanse o nome do equipo, a temporada, o tipo de ficheiro que son o logo do patrocinador e a imaxe do equipo e a web do patrocinador con motivos publicitarios para redirixilo a ela se o visitante o desexa. Está relacionada coa táboa *categorías* mediante o identificador da categoría. Cada rexistro identifícase mediante un código numérico.

## 1.6 Táboa partidos

Nesta táboa almacénanse a xornada e o lugar onde se desenvolve o partido (local ou visitante). Está relacionada coas táboas *equipos*, *rivals* e *competitions*.

## 1.7 Táboa posiciones

Nesta táboa almacénase o nome das posicións onde se colocan os xogadores e o nome dos cargos que ocupan os oficiais (adestrador, axudante, médico, fisioterapeuta ou delegado). Aínda que se pode tratar como unha táboa estática, por compatibilidade co manexo do resto das táboas, permítese que os xestores poidan crear, modificar ou eliminar rexistros. Os rexistros identifícanse mediante un código alfanumérico de dous caracteres.

## 1.8 Táboa rivals

Nesta táboa almacénanse o nome dos equipos que se enfrontan aos pertencentes ao club e a abreviatura dese nome. Está relacionada coa táboa *equipos* mediante o identificador do equipo ao que se enfronta para saber de que equipo é rival. Os rexistros identifícanse por un código numérico.

## 1.9 Táboa socios

Nesta táboa almacénanse o número e nome dos socios, o prezo do carné de socio, un comentario para ter máis cómoda a localización do socio, que directivo é o responsable do cobro, unha foto do socio, e se xa foi entregado e cobrado o carné de socio. Os rexistros identifícanse cun código numérico, xa que o número de socio cambia cada certo tempo ao ir desaparecendo aqueles que finan ou que non renovan o carné.

## 1.10 Táboa temporada

Nesta táboa almacénanse os datos particulares dun xogador para cada temporada: o dorsal, peso, estatura e posición específica na que se desenvolve habitualmente dos xogadores cando pertencen a un determinado equipo. Está relacionada coa táboa *equipos* para saber a que equipo pertencía o xogador cando se tomaron os datos. Cada rexistro identifícase mediante unha clave composta polo identificador do xogador e polo identificador do equipo ao que pertence.

## 1.11 Táboa xogadores

Nesta táboa almacénanse os datos comúns dun xogador: nome, apelidos, data de nacemento, alcume deportivo e teléfonos. Estes datos non variarán ao longo da súa vida deportiva ou se varían (como pode ser o caso do número de teléfono) só é relevante conservar o último dato dispoñible. Os rexistros identifícanse polo NIF do xogador.

## 2 ANÁLISE E PROCESO DE DESENVOLVEMENTO

### 2.1 Especificación de requirimentos

A análise de requirimentos da aplicación permitirá coñecer detalles sobre o sistema que se pretende crear, como poden ser os actores que participan ou o obxectivo que se procura coa súa creación.

Mediante o documento de visión pódese coñecer mellor o sistema que se pretende desenvolver, obtendo unha primeira descrición dos elementos necesarios para comezar o desenvolvemento do sistema:

- Coñecer a situación inicial
- Propor os obxectivos a cumprir
- Describir os actores que van facer uso da aplicación

#### 2.1.1 Situación inicial

Existen na actualidade diferentes propostas na rede que permiten a creación de portais web deportivos, pero nas súas propostas basean o deseño do portal no uso de páxinas estáticas que construíría o usuario, sen ofertar que estes portais web sexan dinámicos a partir dunha base de datos coa que se poida interactuar.

Escoller unha destas propostas suporía ter que actualizar constantemente todo o portal cada vez que obtiveramos un novo dato.

#### 2.1.2 Obxectivos

O obxectivo principal do proxecto é crear un punto de encontro en forma de portal web entre os socios e seareiros do Club Balonmán Lalín onde poidan ver os resultados e as estatísticas relativas ao club, así como as novas que acontecen sobre el dun xeito centralizado.

Nas reunións mantidas coa directiva do club tomáronse en consideración os seguintes requirimentos para desenvolver o portal web, conformando a lista prioritaria de historias de usuario do produto final, que actuará como plan de proxecto. Nesta lista o cliente vai dar prioridade a uns obxectivos fronte a outros balanceando o valor que lle aportan respecto ao seu custo.

HISTORIA DE USUARIO	DESCRIPCIÓN	PRIORIDADE	CATEGORÍA	CASO DE USO
HU-01	Creación da vista e da lóxica que permita a autenticación de xestores e administradores	Moi alta	Usabilidade	CU-101
HU-02	Peche de sesión a través da interface da aplicación para xestores e administradores	Moi alta	Usabilidade	CU-102
HU-03	Crear usuarios	Moi alta	Usabilidade	CU-103
HU-04	Editar usuarios	Moi alta	Usabilidade	CU-104
HU-05	Eliminar usuarios	Moi alta	Usabilidade	CU-105
HU-06	Visualización correcta en calquera navegador	Moi alta	Usabilidade	
HU-07	Visualización correcta en calquera dispositivo	Media	Usabilidade	
HU-08	Carrusel na páxina principal coa publicidade dos patrocinadores	Alta	Promoción	CU-106
HU-09	Ligazóns para seguir a páxina nas redes sociais	Alta	Promoción	CU-107
HU-10	Coherencia entre as páxinas	Moi alta	Deseño	
HU-11	Uso de cores corporativas: vermello, negro e branco	Moi alta	Deseño	CU-108
HU-12	Menú sinxelo, claro e visible en todo momento	Moi alta	Deseño Accesibilidade	CU-109
HU-13	Deseño da base de datos	Moi alta	Deseño	
HU-14	Páxina para xestionar as competicións	Moi alta	Deseño	CU-201
HU-15	Páxina para xestionar as categorías	Moi alta	Deseño	CU-202
HU-16	Páxina para xestionar os equipos	Moi alta	Deseño	CU-203
HU-17	Páxina para xestionar os rivais	Moi alta	Deseño	CU-204
HU-18	Páxina para xestionar os calendarios de competición	Moi alta	Deseño	CU-205
HU-19	Páxina para xestionar os encontros	Moi alta	Deseño	CU-206
HU-20	Novas do club na portada	Moi alta	Deseño	CU-207
HU-21	Páxina para xestionar os postos específicos	Alta	Deseño	CU-301
HU-22	Páxina para xestionar os datos xerais dos xogadores	Alta	Deseño	CU-302
HU-23	Páxina para xestionar os datos da temporada dos xogadores	Alta	Deseño	CU-303
HU-24	Páxina para xestionar os xogadores nos encontros	Alta	Deseño	CU-304
HU-25	Páxina para visualizar os equipos	Alta	Deseño	CU-401
HU-26	Páxina para visualizar a clasificación, as estatísticas e os xogadores de cada categoría do club	Alta	Deseño	CU-402
HU-27	Páxina coa estatística por xogador	Alta	Deseño	CU-403
HU-28	Páxina para xestionar os socios	Media	Deseño	CU-501
HU-29	Histórico	Media	Deseño	CU-502
HU-30	Internacionalización	Media	Deseño	CU-503
HU-31	Tenda virtual	Baixa	Deseño	CU-504
HU-32	Carrusel na páxina principal coas ofertas da tenda	Baixa	Deseño	CU-505

Táboa 3: Historias de usuario coas súas prioridades

## 2.2 Actores

Identifícanse tres tipos diferentes de usuarios na aplicación:

- **Usuario:** non dispón de credenciais para o acceso privado ao portal web.
- **Xestor:** dispón de acceso á parte administrativa do portal web. Para facer uso dos seus privilexios terá que ser validado polo sistema previamente.
- **Administrador:** dispón de privilexios de xestión administrativa e de acceso a toda a parte privada do portal web. Para facer uso dos seus privilexios terá que ser validado polo sistema previamente.

## 2.3 Casos de uso

A partir das especificacións que debe cumprir a aplicación realízase a análise e deseño dos casos de uso precisos para satisfacer eses requirimentos. Os casos de uso defínense en relación aos actores e ás condicións baixo as que se executan. Redáctanse indicando todos os pasos do seu funcionamento e os posibles escenarios tras a súa finalización.

### 2.3.1 Especificación dos casos de uso

#### Caso de uso Autenticar

<b>CÓDIGO</b>	CU-101		
<b>NOME</b>	Autenticar		
<b>DESCRICIÓN</b>	Os actores introducen as súas credenciais na aplicación, compróbase que sexan válidas e créase unha sesión no sistema co rol asociado ao actor, ou denégase o acceso no caso de credenciais inválidas		
<b>ACTORES</b>	Usuario, xestor ou administrador		
<b>FLUXO BÁSICO</b>		<b>ACTOR</b>	<b>SISTEMA</b>
	1	Introduce e envía o nome de usuario e o contrasinal	
	2		Comproba que as credenciais son correctas
	3		Xera unha sesión dentro da aplicación co rol correspondente ao actor
<b>FLUXO ALTERNATIVO</b>		<b>ACTOR</b>	<b>SISTEMA</b>
	2a		Comproba que as credenciais son incorrectas
	3a		Denega o acceso á aplicación e amosa un erro de credenciais incorrectas
<b>ESCENARIOS CLAVE</b>	O actor accede á aplicación: Fluxo básico		
<b>PRECONDICIÓN</b>	O actor recibe un erro: Fluxo básico, Alternativa 2a		
<b>POSTCONDICIÓN</b>	O actor queda identificado no sistema coa súa sesión iniciada		
<b>FRECUENCIA DE USO</b>	Alta		

Táboa 4: Caso de uso *Autenticar*

#### Caso de uso Desconectar

<b>CÓDIGO</b>	CU-102		
<b>NOME</b>	Desconectar		
<b>DESCRICIÓN</b>	O sistema elimina a sesión activa do actor provocando que saia da parte privada do portal		
<b>ACTORES</b>	Xestor ou administrador		
<b>FLUXO BÁSICO</b>		<b>ACTOR</b>	<b>SISTEMA</b>
	1	Executa o peche da sesión	
	2		Elimina a sesión do usuario
	3		Amosa a vista pública
<b>FLUXO ALTERNATIVO</b>			
<b>ESCENARIOS CLAVE</b>	O actor pecha a súa sesión na parte privada da aplicación: Fluxo básico		
<b>PRECONDICIÓN</b>	O actor ten que estar autenticado		
<b>POSTCONDICIÓN</b>	Péchase a sesión do actor involucrado		
<b>FRECUENCIA DE USO</b>	Alta		

Táboa 5: Caso de uso *Desconectar*

**Caso de uso Crear usuario**

<b>CÓDIGO</b>	CU-103		
<b>NOME</b>	Crear usuario		
<b>DESCRIPCIÓN</b>	O actor dá de alta un novo usuario na parte privada do portal, o sistema comproba os datos e rexistra o novo usuario se son correctos		
<b>ACTORES</b>	Administrador		
<b>FLUXO BÁSICO</b>		<b>ACTOR</b>	<b>SISTEMA</b>
	1	Enche e envía o formulario cos datos do novo usuario	
	2		Valida os datos
	3		Rexistra o novo usuario na base de datos
	4		Amosa unha mensaxe de éxito
<b>FLUXO ALTERNATIVO</b>		<b>ACTOR</b>	<b>SISTEMA</b>
	2a		Comproba que as credenciais son incorrectas
	3a		Amosa unha mensaxe de erro indicando os campos incorrectos
<b>ESCENARIOS CLAVE</b>	O actor rexistra o novo usuario no portal: Fluxo básico O actor recibe un erro: Fluxo básico, Alternativa 2a		
<b>PRECONDICIÓNS</b>	O actor ten que estar autenticado		
<b>POSTCONDICIÓNS</b>	O novo usuario queda rexistrado no sistema		
<b>FRECUENCIA DE USO</b>	Moi baixa		

*Táboa 6: Caso de uso Crear usuario***Caso de uso Editar usuario**

<b>CÓDIGO</b>	CU-104		
<b>NOME</b>	Editar usuario		
<b>DESCRIPCIÓN</b>	Os actores acceden a un usuario previamente creado e o sistema ofrece a posibilidade de modificar a información asociada ao usuario seleccionado		
<b>ACTORES</b>	Administrador ou xestor		
<b>FLUXO BÁSICO</b>		<b>ACTOR</b>	<b>SISTEMA</b>
	1	Selecciona o usuario a modificar	
	2		Amosa un formulario cos datos do usuario
	3	Modifica os datos e envía o formulario	
	4		Valida os datos
	5		Modifica os datos do usuario na base de datos
	6		Amosa unha mensaxe de éxito
<b>FLUXO ALTERNATIVO</b>		<b>ACTOR</b>	<b>SISTEMA</b>
	4a		Comproba que os datos son incorrectos
	5a		Amosa unha mensaxe de erro indicando os campos incorrectos
<b>ESCENARIOS CLAVE</b>	O actor modifica os datos dun usuario no portal: Fluxo básico O actor recibe un erro: Fluxo básico, Alternativa 4a		
<b>PRECONDICIÓNS</b>	O actor ten que estar autenticado		
<b>POSTCONDICIÓNS</b>	Quedan modificados os datos do usuario seleccionado		
<b>FRECUENCIA DE USO</b>	Moi baixa		

*Táboa 7: Caso de uso Editar usuario*



**Caso de uso Eliminar usuario**

<b>CÓDIGO</b>	CU-105	
<b>NOME</b>	Eliminar usuario	
<b>DESCRICIÓN</b>	O actor dá de baixa o usuario seleccionado e o sistema elimina o usuario	
<b>ACTORES</b>	Administrador	
<b>FLUXO BÁSICO</b>		<b>ACTOR</b>
	1	Selecciona o usuario a eliminar
	2	
	3	Confirma a baixa
	4	
<b>FLUXO ALTERNATIVO</b>	5	
	3a	Non confirma a baixa
<b>ESCENARIOS CLAVE</b>	O actor elimina un usuario no portal: Fluxo básico	
<b>PRECONDICIÓNS</b>	O actor non confirma a baixa: Fluxo básico, Alternativa 3a	
<b>POSTCONDICIÓNS</b>	O actor ten que estar autenticado	
<b>FRECUENCIA DE USO</b>	Queda dado de baixa o usuario seleccionado	
	Moi baixa	

*Táboa 8: Caso de uso Eliminar usuario***Caso de uso Carrusel publicitario**

<b>CÓDIGO</b>	CU-106	
<b>NOME</b>	Carrusel publicitario	
<b>DESCRICIÓN</b>	O actor accede a un carrusel publicitario previamente creado na páxina principal coa publicidade dos patrocinadores e o sistema ofrece a posibilidade de actualizar a información asociada ao carrusel	
<b>ACTORES</b>	Administrador	
<b>FLUXO BÁSICO</b>		<b>ACTOR</b>
	1	
	2	Crea ou modifica o carrusel publicitario con novos patrocinadores
	3	
<b>FLUXO ALTERNATIVO</b>	4	
<b>ESCENARIOS CLAVE</b>	O actor modifica o carrusel publicitario: Fluxo básico	
<b>PRECONDICIÓNS</b>	O actor ten que estar autenticado	
<b>POSTCONDICIÓNS</b>	Carrusel publicitario modificado	
<b>FRECUENCIA DE USO</b>	Moi baixa	

*Táboa 9: Caso de uso Carrusel publicitario*

**Caso de uso Redes sociais**

<b>CÓDIGO</b>	CU-107		
<b>NOME</b>	Redes sociais		
<b>DESCRICIÓN</b>	O actor accede ás ligazóns correspondentes ás redes sociais previamente creadas na páxina principal e o sistema ofrece a posibilidade de actualizar a información asociada a estas redes		
<b>ACTORES</b>	Administrador		
<b>FLUXO BÁSICO</b>		<b>ACTOR</b>	<b>SISTEMA</b>
	1		Carga e amosa a información das redes sociais
	2	Crea, modifica ou elimina ligazóns correspondentes ás redes sociais	
	3		Modifica os datos das redes sociais na base de datos
	4		Amosa unha mensaxe de éxito
<b>FLUXO ALTERNATIVO</b>			
<b>ESCENARIOS CLAVE</b>	O actor modifica as ligazóns ás redes sociais: Fluxo básico		
<b>PRECONDICIÓNS</b>	O actor ten que estar autenticado		
<b>POSTCONDICIÓNS</b>	Ligazóns a redes sociais modificadas		
<b>FRECUENCIA DE USO</b>	Moi baixa		

*Táboa 10: Caso de uso Redes sociais***Caso de uso Cores corporativas**

<b>CÓDIGO</b>	CU-108		
<b>NOME</b>	Cores corporativas		
<b>DESCRICIÓN</b>	O actor accede á información relacionada coas cores corporativas do club previamente creada e o sistema ofrece a posibilidade de actualizar a información asociada		
<b>ACTORES</b>	Administrador		
<b>FLUXO BÁSICO</b>		<b>ACTOR</b>	<b>SISTEMA</b>
	1		Carga e amosa a información das cores corporativas
	2	Crea ou modifica as cores corporativas	
	3		Amosa unha mensaxe de éxito
<b>FLUXO ALTERNATIVO</b>			
<b>ESCENARIOS CLAVE</b>	O actor crea ou modifica as cores corporativas: Fluxo básico		
<b>PRECONDICIÓNS</b>	O actor ten que estar autenticado		
<b>POSTCONDICIÓNS</b>	Cores corporativas modificadas		
<b>FRECUENCIA DE USO</b>	Moi baixa		

*Táboa 11: Caso de uso Cores corporativas*

**Caso de uso Menú aplicación**

<b>CÓDIGO</b>	CU-109		
<b>NOME</b>	Menú aplicación		
<b>DESCRIPCIÓN</b>	O actor accede á información relacionada cos menús da aplicación previamente creados e o sistema ofrece a posibilidade de actualizar a información asociada		
<b>ACTORES</b>	Administrador		
<b>FLUXO BÁSICO</b>		<b>ACTOR</b>	<b>SISTEMA</b>
	1		Carga e amosa a información referente aos menús
	2	Crea ou modifica os menús	
	3		Amosa unha mensaxe de éxito
<b>FLUXO ALTERNATIVO</b>			
<b>ESCENARIOS CLAVE</b>	O actor crea ou modifica os menús da aplicación: Fluxo básico		
<b>PRECONDICIÓN</b>	O actor ten que estar autenticado		
<b>POSTCONDICIÓN</b>	Menús modificados		
<b>FRECUENCIA DE USO</b>	Moi baixa		

*Táboa 12: Caso de uso Menú aplicación***Caso de uso Xestionar competicións**

<b>CÓDIGO</b>	CU-201		
<b>NOME</b>	Xestionar competicións		
<b>DESCRIPCIÓN</b>	O actor accede á información relacionada coas competicións programadas polas federacións galega e española de balonmán e o sistema ofrece a posibilidade de actualizar a información asociada		
<b>ACTORES</b>	Xestor		
<b>FLUXO BÁSICO</b>		<b>ACTOR</b>	<b>SISTEMA</b>
	1		Carga e amosa a información referente ás competicións
	2	Enche e envía o formulario cos datos para crear unha nova competición	
	3		Comproba que non existe
	4		Rexistra a nova competición na base de datos
	5		Amosa unha mensaxe de éxito
<b>FLUXO ALTERNATIVO</b>		<b>ACTOR</b>	<b>SISTEMA</b>
	3a		Comproba que existe
	4a		Amosa unha mensaxe de erro
	2b	Enche e envía o formulario cos datos para modificar unha competición existente	
	3b		Rexistra a modificación na base de datos
	4b		Amosa unha mensaxe de éxito
	2c	Envía o formulario para eliminar unha competición	
	3c		Elimina a competición escollida da base de datos
	4c		Amosa unha mensaxe de éxito
<b>ESCENARIOS CLAVE</b>	O actor crea unha nova competición no portal: Fluxo básico		
	O actor recibe un erro ao crear unha competición: Fluxo básico, Alternativa 3a		
	O actor modifica unha competición existente no portal: Fluxo básico, Alternativa 2b		
	O actor elimina unha competición no portal: Fluxo básico, Alternativa 2c		
<b>PRECONDICIÓN</b>	O actor ten que estar autenticado		
<b>POSTCONDICIÓN</b>	A competición queda actualizada no sistema		
<b>FRECUENCIA DE USO</b>	Baixa		

*Táboa 13: Caso de uso Xestionar competicións*

**Caso de uso Xestionar categorías**

<b>CÓDIGO</b>	CU-202		
<b>NOME</b>	Xestionar categorías		
<b>DESCRICIÓN</b>	O actor accede á información relacionada coas categorías nas que se organizan as competicións programadas polas federacións galega e española de balonmán e o sistema ofrece a posibilidade de actualizar a información asociada		
<b>ACTORES</b>	Xestor		
<b>FLUXO BÁSICO</b>		<b>ACTOR</b>	<b>SISTEMA</b>
	1		Carga e amosa a información referente ás categorías
	2	Enche e envía o formulario cos datos para crear unha nova categoría	
	3		Comproba que non existe
	4		Rexistra a nova categoría na base de datos
	5		Amosa unha mensaxe de éxito
<b>FLUXO ALTERNATIVO</b>		<b>ACTOR</b>	<b>SISTEMA</b>
	3a		Comproba que existe
	4a		Amosa unha mensaxe de erro
	2b	Enche e envía o formulario cos datos para modificar unha categoría existente	
	3b		Rexistra a modificación na base de datos
	4b		Amosa unha mensaxe de éxito
	2c	Envía o formulario para eliminar unha categoría	
	3c		Elimina a categoría escollida na base de datos
<b>ESCENARIOS CLAVE</b>	O actor crea unha nova categoría no portal: Fluxo básico		
	O actor recibe un erro ao crear unha categoría: Fluxo básico, Alternativa 3a		
	O actor modifica unha categoría existente no portal: Fluxo básico, Alternativa 2b		
	O actor elimina unha categoría no portal: Fluxo básico, Alternativa 2c		
<b>PRECONDICIÓNS</b>	O actor ten que estar autenticado		
<b>POSTCONDICIÓNS</b>	A categoría queda actualizada no sistema		
<b>FRECUENCIA DE USO</b>	Moi baixa		

*Táboa 14: Caso de uso Xestionar categorías*

**Caso de uso Xestionar equipos**

<b>CÓDIGO</b>	CU-203		
<b>NOME</b>	Xestionar equipos		
<b>DESCRICIÓN</b>	O actor accede á información relacionada coas características de cada equipo pertencente ao club e o sistema ofrece a posibilidade de actualizar a información asociada		
<b>ACTORES</b>	Xestor		
<b>FLUXO BÁSICO</b>		<b>ACTOR</b>	<b>SISTEMA</b>
	1		Carga e amosa a información referente aos equipos
	2	Enche e envía o formulario cos datos para crear un novo equipo	
	3		Comproba que non existe
	4		Rexistra o novo equipo na base de datos
			Amosa unha mensaxe de éxito
<b>FLUXO ALTERNATIVO</b>		<b>ACTOR</b>	<b>SISTEMA</b>
	3a		Comproba que existe
	4a		Amosa unha mensaxe de erro
	2b	Enche e envía o formulario cos datos para modificar un equipo existente	
	3b		Rexistra a modificación na base de datos
	4b		Amosa unha mensaxe de éxito
	2c	Envía o formulario para eliminar un equipo	
	3c		Elimina o equipo escollido na base de datos
	4c		Amosa unha mensaxe de éxito
<b>ESCENARIOS CLAVE</b>	O actor crea un novo equipo no portal: Fluxo básico		
	O actor recibe un erro ao crear un equipo: Fluxo básico, Alternativa 3a		
	O actor modifica os datos dun equipo existente no portal: Fluxo básico, Alternativa 2b		
	O actor elimina un equipo existente no portal: Fluxo básico, Alternativa 2c		
<b>PRECONDICIÓNS</b>	O actor ten que estar autenticado		
<b>POSTCONDICIÓNS</b>	O equipo queda actualizado no sistema		
<b>FRECUENCIA DE USO</b>	Baixa		

*Táboa 15: Caso de uso Xestionar equipos*

**Caso de uso Xestionar rivais**

<b>CÓDIGO</b>	CU-204	
<b>NOME</b>	Xestionar rivais	
<b>DESCRICIÓN</b>	O actor accede á información relacionada cos datos dos rivais para poder confeccionar os calendarios de todos os equipos do club e o sistema ofrece a posibilidade de actualizar a información asociada	
<b>ACTORES</b>	Xestor	
<b>FLUXO BÁSICO</b>		<b>ACTOR</b>
	1	
	2	Enche e envía o formulario cos datos para crear un novo rival
	3	
	4	
	5	
<b>FLUXO ALTERNATIVO</b>		<b>ACTOR</b>
	3a	
	4a	
	2b	Enche e envía o formulario cos datos para modificar un rival existente
	3b	
	4b	
	2c	Envía o formulario para eliminar un rival
	3c	
	4c	
<b>ESCENARIOS CLAVE</b>	O actor crea un novo rival no portal: Fluxo básico	
	O actor recibe un erro ao crear un rival: Fluxo básico, Alternativa 3a	
	O actor modifica os datos dun rival existente no portal: Fluxo básico, Alternativa 2b	
	O actor elimina un rival existente no portal: Fluxo básico, Alternativa 2c	
<b>PRECONDICIÓNS</b>	O actor ten que estar autenticado	
<b>POSTCONDICIÓNS</b>	Os datos do rival quedan actualizados no sistema	
<b>FRECUENCIA DE USO</b>	Baixa	

*Táboa 16: Caso de uso Xestionar rivais*

**Caso de uso Xestionar calendarios**

<b>CÓDIGO</b>	CU-205		
<b>NOME</b>	Xestionar calendarios		
<b>DESCRICIÓN</b>	O actor accede á información relacionada co calendario de competición de cada equipo e o sistema ofrece a posibilidade de actualizar a información asociada		
<b>ACTORES</b>	Xestor		
<b>FLUXO BÁSICO</b>		<b>ACTOR</b>	<b>SISTEMA</b>
	1		Carga e amosa a información referente ao calendario de competición
	2	Enche e envía o formulario cos datos para crear un novo calendario	
	3		Comproba que non existe
	4		Rexistra o novo calendario na base de datos
	5		Amosa unha mensaxe de éxito
<b>FLUXO ALTERNATIVO</b>		<b>ACTOR</b>	<b>SISTEMA</b>
	3a		Comproba que existe
	4a		Amosa unha mensaxe de erro
	2b	Envía o formulario para eliminar un calendario	
	3b		Elimina o calendario escollido na base de datos
	4b		Amosa unha mensaxe de éxito
<b>ESCENARIOS CLAVE</b>	O actor crea un novo calendario no portal: Fluxo básico		
	O actor recibe un erro ao crear un calendario: Fluxo básico, Alternativa 3a		
	O actor elimina un calendario existente no portal: Fluxo básico, Alternativa 2b		
<b>PRECONDICIÓNS</b>	O actor ten que estar autenticado		
<b>POSTCONDICIÓNS</b>	O calendario queda actualizado no sistema		
<b>FRECUENCIA DE USO</b>	Moi baixa		

Táboa 17: Caso de uso Xestionar calendarios

**Caso de uso Xestionar encontros**

<b>CÓDIGO</b>	CU-206		
<b>NOME</b>	Xestionar encontros		
<b>DESCRICIÓN</b>	O actor accede á información relacionada cos datos relativos ás actas dos encontros disputados polos equipos pertencentes ao club en todas as categorías e o sistema ofrece a posibilidade de actualizar a información asociada		
<b>ACTORES</b>	Xestor		
<b>FLUXO BÁSICO</b>		<b>ACTOR</b>	<b>SISTEMA</b>
	1		Carga e amosa a información referente ás actas dos encontros
	2	Enche e envía o formulario cos datos para modificar a acta dun partido	
	3		Rexistra os novos datos
	4		Amosa unha mensaxe de éxito
<b>FLUXO ALTERNATIVO</b>			
<b>ESCENARIOS CLAVE</b>	O actor modifica os datos dun partido: Fluxo básico		
<b>PRECONDICIÓNS</b>	O actor ten que estar autenticado		
<b>POSTCONDICIÓNS</b>	Os datos dun partido quedan actualizados		
<b>FRECUENCIA DE USO</b>	Alta		

Táboa 18: Caso de uso Xestionar encontros

**Caso de uso Portada**

<b>CÓDIGO</b>	CU-207	
<b>NOME</b>	Portada	
<b>DESCRICIÓN</b>	O sistema amosa na páxina de inicio as novas e os partidos relativos á semana en curso, con fondos diferentes segundo se gañaron ou perderon ou, se aínda non se disputaron, segundo se trata dun desprazamento ou non	
<b>ACTORES</b>	Usuario, xestor ou administrador	
<b>FLUXO BÁSICO</b>		<b>ACTOR</b>
	1	<b>SISTEMA</b> Amosa a portada do portal
<b>FLUXO ALTERNATIVO</b>		
<b>ESCENARIOS CLAVE</b>	O actor visualiza a portada do portal: Fluxo básico	
<b>PRECONDICIÓNS</b>		
<b>POSTCONDICIÓNS</b>		
<b>FRECUENCIA DE USO</b>	Moi alta	

*Táboa 19: Caso de uso Portada***Caso de uso Xestionar postos**

<b>CÓDIGO</b>	CU-301	
<b>NOME</b>	Xestionar postos	
<b>DESCRICIÓN</b>	O actor accede á información relacionada coas definicións dos postos específicos que se lle aplicarán aos xogadores e oficiais do club e o sistema ofrece a posibilidade de actualizar a información asociada	
<b>ACTORES</b>	Xestor	
<b>FLUXO BÁSICO</b>		<b>ACTOR</b>
	1	<b>SISTEMA</b> Carga e amosa a información referente aos postos específicos
	2	Enche e envía o formulario cos datos para crear un novo posto específico
	3	Comproba que non existe
	4	Rexistra o novo posto específico na base de datos
<b>FLUXO ALTERNATIVO</b>	5	Amosa unha mensaxe de éxito
		<b>ACTOR</b>
	3a	<b>SISTEMA</b> Comproba que existe
	4a	Amosa unha mensaxe de erro
	2b	Enche e envía o formulario cos datos para modificar un posto específico existente
	3b	Rexistra a modificación na base de datos
	4b	Amosa unha mensaxe de éxito
	2c	Envía o formulario para eliminar un posto específico existente
<b>ESCENARIOS CLAVE</b>	3c	Elimina o posto específico escollido na base de datos
	4c	Amosa unha mensaxe de éxito
	O actor crea un novo posto específico no portal: Fluxo básico	
<b>PRECONDICIÓNS</b>	O actor recibe un erro ao crear un posto específico: Fluxo básico, Alternativa 3a	
	O actor modifica os datos dun posto específico existente no portal: Fluxo básico, Alternativa 2b	
	O actor elimina un posto específico existente no portal: Fluxo básico, Alternativa 2c	
<b>POSTCONDICIÓNS</b>	Os datos do posto específico quedan actualizados no sistema	
<b>FRECUENCIA DE USO</b>	Moi baixa	

*Táboa 20: Caso de uso Xestionar postos*



**Caso de uso Xestionar datos xogadores**

<b>CÓDIGO</b>	CU-302		
<b>NOME</b>	Xestionar datos xogadores		
<b>DESCRICIÓN</b>	O actor accede á información relacionada cos datos comúns á vida deportiva dos xogadores e oficiais do club e o sistema ofrece a posibilidade de actualizar a información asociada		
<b>ACTORES</b>	Xestor		
<b>FLUXO BÁSICO</b>		<b>ACTOR</b>	<b>SISTEMA</b>
	1		Carga e amosa a información referente aos datos comúns dos xogadores
	2	Enche e envía o formulario cos datos para crear un novo xogador	
	3		Comproba que non existe
	4		Rexistra o novo xogador na base de datos
	5		Amosa unha mensaxe de éxito
<b>FLUXO ALTERNATIVO</b>		<b>ACTOR</b>	<b>SISTEMA</b>
	3a		Comproba que existe
	4a		Amosa unha mensaxe de erro
	2b	Enche e envía o formulario cos datos para modificar un xogador existente	
	3b		Rexistra a modificación na base de datos
	4b		Amosa unha mensaxe de éxito
	2c	Envía o formulario para eliminar un xogador existente	
	3c		Elimina o xogador escollido na base de datos
	4c		Amosa unha mensaxe de éxito
<b>ESCENARIOS CLAVE</b>	O actor crea un novo xogador no portal: Fluxo básico		
	O actor recibe un erro ao crear un xogador: Fluxo básico, Alternativa 3a		
	O actor modifica os datos dun xogador existente no portal: Fluxo básico, Alternativa 2b		
	O actor elimina un xogador existente no portal: Fluxo básico, Alternativa 2c		
<b>PRECONDICIÓNS</b>	O actor ten que estar autenticado		
<b>POSTCONDICIÓNS</b>	Os datos do xogador quedan actualizados no sistema		
<b>FRECUENCIA DE USO</b>	Media		

Táboa 21: Caso de uso Xestionar datos xogadores

**Caso de uso Xestionar datos temporada**

<b>CÓDIGO</b>	CU-303		
<b>NOME</b>	Xestionar datos temporada		
<b>DESCRICIÓN</b>	O actor accede á información relacionada coas características específicas dun xogador ou oficial en relación a cada unha das temporadas que pertencen ao club e o sistema ofrece a posibilidade de actualizar a información asociada		
<b>ACTORES</b>	Xestor		
<b>FLUXO BÁSICO</b>		<b>ACTOR</b>	<b>SISTEMA</b>
	1		Carga e amosa a información referente aos datos específicos dos xogadores
	2	Enche e envía o formulario cos datos para modificar un xogador existente	
	3		Rexistra a modificación na base de datos
	4		Amosa unha mensaxe de éxito
<b>FLUXO ALTERNATIVO</b>			
<b>ESCENARIOS CLAVE</b>	O actor modifica os datos dun xogador existente no portal: Fluxo básico		
<b>PRECONDICIÓNS</b>	O actor ten que estar autenticado		
<b>POSTCONDICIÓNS</b>	Os datos do xogador quedan actualizados no sistema		
<b>FRECUENCIA DE USO</b>	Alta		

Táboa 22: Caso de uso Xestionar datos temporada

**Caso de uso Xestionar xogadores nos encontros**

<b>CÓDIGO</b>	CU-304		
<b>NOME</b>	Xestionar xogadores nos encontros		
<b>DESCRICIÓN</b>	O actor accede á información relacionada coas datos dos xogadores que figuran nas actas dos encontros disputados polos equipos pertencentes ao club en todas as categorías e o sistema ofrece a posibilidade de actualizar a información asociada. Se se tomaran outro tipo de estatísticas (faltas técnicas, recuperacións, exclusións forzadas e cometidas...) tamén se actualizarían nesta pantalla		
<b>ACTORES</b>	Xestor		
<b>FLUXO BÁSICO</b>		<b>ACTOR</b>	<b>SISTEMA</b>
	1		Carga e amosa a información referente aos xogadores nas actas dos partidos
	2	Enche e envía o formulario cos datos para modificar a acta dun partido	
	3		Rexistra os novos datos na base de datos
	4		Amosa unha mensaxe de éxito
<b>FLUXO ALTERNATIVO</b>			
<b>ESCENARIOS CLAVE</b>	O actor modifica os datos dun partido: Fluxo básico		
<b>PRECONDICIÓNS</b>	O actor ten que estar autenticado		
<b>POSTCONDICIÓNS</b>	Os datos dun partido quedan actualizados		
<b>FRECUENCIA DE USO</b>	Alta		

Táboa 23: Caso de uso Xestionar xogadores nos encontros

**Caso de uso Visualizar equipos**

<b>CÓDIGO</b>	CU-401		
<b>NOME</b>	Visualizar equipos		
<b>DESCRICIÓN</b>	O sistema carga e amosa os equipos para permitir escoller un da temporada actual e debe ter un acceso á páxina web do patrocinador		
<b>ACTORES</b>	Usuario, xestor ou administrador		
<b>FLUXO BÁSICO</b>		<b>ACTOR</b>	<b>SISTEMA</b>
	1		Carga os equipos
	2		Amosa os equipos
<b>FLUXO ALTERNATIVO</b>			
<b>ESCENARIOS CLAVE</b>	O actor visualiza os equipos: Fluxo básico		
<b>PRECONDICIÓNS</b>			
<b>POSTCONDICIÓNS</b>			
<b>FRECUENCIA DE USO</b>	Moi alta		

Táboa 24: Caso de uso Visualizar equipos

**Caso de uso Visualizar clasificación**

<b>CÓDIGO</b>	CU-402		
<b>NOME</b>	Visualizar clasificación		
<b>DESCRICIÓN</b>	O sistema carga e amosa unha foto do equipo e a clasificación actualizada e permite escoller un dos xogadores pertencente a ese equipo para ver as súas estatísticas		
<b>ACTORES</b>	Usuario, xestor ou administrador		
<b>FLUXO BÁSICO</b>		<b>ACTOR</b>	<b>SISTEMA</b>
	1		Carga os datos do equipo
	2		Amosa o equipo, a clasificación e os xogadores que o compoñen
<b>FLUXO ALTERNATIVO</b>			
<b>ESCENARIOS CLAVE</b>	O actor visualiza os datos do equipo: Fluxo básico		
<b>PRECONDICIÓN</b>			
<b>POSTCONDICIÓN</b>			
<b>FRECUENCIA DE USO</b>	Moi alta		

*Táboa 25: Caso de uso Visualizar clasificación***Caso de uso Visualizar xogador**

<b>CÓDIGO</b>	CU-403		
<b>NOME</b>	Visualizar xogador		
<b>DESCRICIÓN</b>	O sistema permite ver a vida deportiva dun xogador do club, presentando o número de goles totais e a media por partido. Se se tomaran outro tipo de estatísticas (faltas técnicas, recuperacións, exclusións forzadas e cometidas...) tamén se sacarían nesta pantalla, así como unha valoración global do xogador tipo baloncesto ou outros deportes profesionais		
<b>ACTORES</b>	Usuario, xestor ou administrador		
<b>FLUXO BÁSICO</b>		<b>ACTOR</b>	<b>SISTEMA</b>
	1		Carga os datos do xogador
	2		Amosa os datos do xogador
<b>FLUXO ALTERNATIVO</b>			
<b>ESCENARIOS CLAVE</b>	O actor visualiza os datos do xogador: Fluxo básico		
<b>PRECONDICIÓN</b>			
<b>POSTCONDICIÓN</b>			
<b>FRECUENCIA DE USO</b>	Moi alta		

*Táboa 26: Caso de uso Visualizar xogador*

**Caso de uso Xestionar socios**

<b>CÓDIGO</b>	CU-501		
<b>NOME</b>	Xestionar datos xogadores		
<b>DESCRICIÓN</b>	O actor accede á información relacionada cos datos dos socios do club e o sistema ofrece a posibilidade de actualizar a información asociada		
<b>ACTORES</b>	Xestor		
<b>FLUXO BÁSICO</b>		<b>ACTOR</b>	<b>SISTEMA</b>
	1		Carga e amosa a información referente aos socios
	2	Enche e envía o formulario cos datos para crear un novo socio	
	3		Comproba que non existe
	4		Rexistra o novo socio na base de datos
<b>FLUXO ALTERNATIVO</b>		<b>ACTOR</b>	<b>SISTEMA</b>
	3a		Comproba que existe
	4a		Amosa unha mensaxe de erro
	2b	Enche e envía o formulario cos datos para modificar un socio existente	
	3b		Rexistra a modificación na base de datos
	4b		Amosa unha mensaxe de éxito
	2c	Envía o formulario para eliminar un socio existente	
	3c		Elimina o socio escollido na base de datos
	4c		Amosa unha mensaxe de éxito
	O actor crea un novo socio no portal: Fluxo básico		
<b>ESCENARIOS CLAVE</b>	O actor recibe un erro ao crear un socio: Fluxo básico, Alternativa 3a		
	O actor modifica os datos dun socio existente no portal: Fluxo básico, Alternativa 2b		
	O actor elimina un socio existente no portal: Fluxo básico, Alternativa 2c		
<b>PRECONDICIÓNS</b>	O actor ten que estar autenticado		
<b>POSTCONDICIÓNS</b>	Os datos do socio quedan actualizados no sistema		
<b>FRECUENCIA DE USO</b>	Baixa		

Táboa 27: Caso de uso *Xestionar socios***Caso de uso Histórico**

<b>CÓDIGO</b>	CU-502		
<b>NOME</b>	Histórico		
<b>DESCRICIÓN</b>	O sistema permite escoller un equipo doutra temporada, para ver os datos agrupados do mesmo; debe ter un acceso á páxina web do patrocinador		
<b>ACTORES</b>	Usuario, xestor ou administrador		
<b>FLUXO BÁSICO</b>		<b>ACTOR</b>	<b>SISTEMA</b>
	1		Carga os equipos
<b>FLUXO ALTERNATIVO</b>	2		Amosa os equipos
<b>ESCENARIOS CLAVE</b>	O actor visualiza os equipos: Fluxo básico		
<b>PRECONDICIÓNS</b>			
<b>POSTCONDICIÓNS</b>			
<b>FRECUENCIA DE USO</b>	Media		

Táboa 28: Caso de uso *Histórico*

**Caso de uso Internacionalización**

<b>CÓDIGO</b>	CU-503		
<b>NOME</b>	Internacionalización		
<b>DESCRIPCIÓN</b>	O actor accede á información relacionada co idioma do portal e o sistema ofrece a posibilidade de actualizar a información asociada		
<b>ACTORES</b>	Administrador		
<b>FLUXO BÁSICO</b>		<b>ACTOR</b>	<b>SISTEMA</b>
	1		Carga e amosa a información referente aos idiomas dispoñibles
	2	Crea ou modifica o esquema que permite escoller o idioma do portal	
	3		Amosa unha mensaxe de éxito
<b>FLUXO ALTERNATIVO</b>			
<b>ESCENARIOS CLAVE</b>	O actor modifica o esquema de idiomas: Fluxo básico		
<b>PRECONDICIÓNS</b>	O actor ten que estar autenticado		
<b>POSTCONDICIÓNS</b>	Esquema de idiomas modificado		
<b>FRECUENCIA DE USO</b>	Moi baixa		

*Táboa 29: Caso de uso Internacionalización***Caso de uso Tenda virtual**

<b>CÓDIGO</b>	CU-504		
<b>NOME</b>	Tenda virtual		
<b>DESCRIPCIÓN</b>	O actor accede á información relacionada coa tenda virtual que permite mercar produtos relacionados co club e o sistema ofrece a posibilidade de actualizar a información asociada		
<b>ACTORES</b>	Administrador		
<b>FLUXO BÁSICO</b>		<b>ACTOR</b>	<b>SISTEMA</b>
	1		Carga e amosa a información referente á tenda virtual
	2	Crea ou modifica a tenda virtual	
	3		Amosa unha mensaxe de éxito
<b>FLUXO ALTERNATIVO</b>			
<b>ESCENARIOS CLAVE</b>	O actor modifica a tenda virtual: Fluxo básico		
<b>PRECONDICIÓNS</b>	O actor ten que estar autenticado		
<b>POSTCONDICIÓNS</b>	Tenda virtual modificada		
<b>FRECUENCIA DE USO</b>	Moi baixa		

*Táboa 30: Caso de uso Tenda virtual*

**Caso de uso Ofertas tenda**

<b>CÓDIGO</b>	CU-505	
<b>NOME</b>	Ofertas tenda	
<b>DESCRIPCIÓN</b>	O actor accede á información relacionada co carrusel de ofertas da tenda virtual e o sistema ofrece a posibilidade de actualizar a información asociada	
<b>ACTORES</b>	Administrador	
<b>FLUXO BÁSICO</b>		<b>ACTOR</b>
		<b>SISTEMA</b>
	1	Carga e amosa a información referente ás ofertas da tenda virtual
	2	Crea ou modifica o carrusel coas ofertas
	3	Amosa unha mensaxe de éxito
<b>FLUXO ALTERNATIVO</b>		
<b>ESCENARIOS CLAVE</b>	O actor modifica o carrusel das ofertas: Fluxo básico	
<b>PRECONDICIÓNS</b>	O actor ten que estar autenticado	
<b>POSTCONDICIÓNS</b>	Carrusel coas ofertas modificado	
<b>FRECUENCIA DE USO</b>	Moi baixa	

*Táboa 31: Caso de uso Ofertas tenda***2.4 Mockups**

Tras definir os casos de uso e unha vez que sexan aceptados, o seguinte paso da análise é a creación de maquetas ou *mockups*.

O uso máis común destas maquetas no desenvolvemento de software é crear interfaces de usuario que amosen ao usuario final o aspecto do software sen ter que crear a funcionalidade. Poden variar dende esbozos manuais feitos a lapis das pantallas ata interfaces de usuario desenvolvidas cunha ferramenta de desenvolvemento de software.

Estes esbozos dixitais inclúen a interface de usuario con botóns, formularios ou os textos que se amosan ao usuario, para que o cliente visualice a información que se amosa e unha aproximación do uso final de aplicación, para que poida decidir cunha maior exactitude e en termos máis concretos as súas necesidades. Deste xeito defínese a aplicación o máximo posible e coas mínimas ambigüidades posibles para facilitar a etapa de codificación.

**2.4.1 Mockups relacionados cos casos de uso**

**Desconectar, Crear usuario, Editar usuario, Eliminar usuario, Carrusel publicitario, Redes sociais, Cores corporativas, Menú aplicación, Internacionalización, Ofertas tenda**

Dependendo do modelo usado aparecerán estas funcionalidades en distintos lugares da pantalla segundo desexe o administrador do portal.

## Autenticar, Portada

Esta pantalla reflicte no seu lateral esquerdo o caso de uso de autenticación á vez que actúa como interface inicial da aplicación para un usuario non autenticado. Unha vez enviados os datos, o sistema corrobora a súa corrección e permite ao usuario ter acceso ás características da aplicación asociadas ao seu rol.

**Club Balonmán Lalín**

**PRÓXIMOS PARTIDOS CATEGORÍAS MASCULINAS**

EQUIPO	RIVAL	CATEGORIA	HORARIO	RESULTADO	PISTA	HORA DE SALIDA	LUGAR
Embutidos Lalínense	Gangas	1ª estatal	18:30 sábado 13	24:21	Lalín Arena		
Clinica Deza	Xirio	Xuvenil DH	11:00 sábado 13		Lalín Arena		
Clinica Deza	Porriño	Cadete DH	12:30 sábado 13		Lalín Arena		
Clinica Deza	Xirio	Infantil DH	10:00 sábado 13	26:38	Lalín Arena		
Carpintería Jar	Carballal	Alevín	12:00 sábado 13	6:2	Loureiro	09:00	Bar Niza
Carpintería Jar	Carballal	Benxamín	11:00 sábado 13	3:5	Loureiro	09:00	Bar Niza

**PRÓXIMOS PARTIDOS CATEGORÍAS FEMININAS**

EQUIPO	RIVAL	CATEGORIA	HORARIO	RESULTADO	PISTA	HORA DE SALIDA	LUGAR
Coreti	Bueu	1ª autonómica	12:30 domingo 14	25:16	Municipal	10:30	Bar Niza
Coreti	Lovadores	Cadete DH	12:30 sábado 13	25:30	Lalín Arena		
Coreti	Teucro	Infantil DH	12:00 domingo 13	14:24	Multisuas	08:30	Bar Niza
Coreti	Tui	Alevín	11:00 domingo 14	4:4	Novo pavillón	08:00	Bar Niza
Coreti	Tui	Benxamín	10:00 domingo 14	8:0	Novo pavillón	08:00	Bar Niza

Formas de contacto

Figura 4: Portada

Nesta zona tamén presenta o menú xenérico das posibles páxinas que se poden visitar. Estas serían as relacionadas cos equipos, tanto na opción da temporada actual como no histórico e o catálogo de prendas existentes na tenda virtual.

Os usuarios que pertencen ao rol de xestor interactúan coa base de datos e despois de autenticarse terán máis opcións no menú da zona esquerda que lles permitirán xestionar o contido da base de datos; estas opcións serán as relativas ao control da base de datos das táboas relativas aos calendarios, categorías, competicións, datos da temporada, encontros, equipos, postos específicos, rivais, socios e xogadores.

Na zona central reflicte o caso de uso dos datos sobre os últimos partidos disputados e sobre os próximos partidos a amosar no caso de uso relacionado coa portada. Estes datos recóllense da base de datos e amósanse con distintas cores dependendo de se son partidos xa disputados (cores verde, negro ou vermello dependendo de se son vitorias, empates ou derrotas) ou aínda non (cores verde pálido e salmón dependendo de se son en casa ou fóra).

Na zona da dereita aparecen outros posibles casos de uso como pode ser o acceso ás redes sociais ou o cambio de linguaxe da interface.

### Xestionar competicións

Na zona central aparece o caso de uso da xestión das competicións onde os xestores poderán escoller a competición a modificar dun desplegable; cando se escolla aparecerá debaixo del a abreviatura e o nome completo desa competición nun formulario que permitirá cambiar eses datos.

The screenshot shows a web browser window titled 'Club Balonmán Lalín'. The main content area is titled 'XESTIÓN DAS COMPETICIÓN'. On the left, there is a sidebar with a menu for 'Xestión da Base de Datos' including options like 'Calendario', 'Categorías', 'Competicións' (selected), 'Datos da temporada', 'Encontros', 'Equipos', 'Postos específicos', 'Rivalos', 'Socios', and 'Xogadores'. Above the menu are icons for 'Estado' and 'Eventos'. The main form area contains a 'Competición' dropdown menu with options: 'Amigable', 'Copa Deputación', 'Copa Federación', 'Copa Xunta de Galicia', 'Grupo permanencia', 'Grupo título', 'Liga regular', and 'Sector'. Below this dropdown is a text input field for 'Abreviatura' with the value 'AMI'. To the right is a text input field for 'Nome da competición' with the value 'Amigable'. At the bottom of the form are three buttons: 'Crear competición', 'Modificar competición', and 'Eliminar competición'. On the right side of the page, there are links for 'Redes sociais' (Facebook, Twitter), 'Linguaxes' (galego, castellano, english), and 'Ficheiros' (Estatutos). There are also icons for 'Patrocinador' and 'Selección'.

Figura 5: Xestión das competicións

Cando o xestor decida que eses datos son os correctos poderase inserir, modificar ou eliminar na base de datos esta información relativa ás competicións programadas polas federacións galega e española de balonmán mediante botóns programados para lanzar eses eventos.



### Xestionar categorías

Na zona central aparece o caso de uso da xestión das categorías onde os xestores poderán escoller a categoría a modificar dun desplegable; cando se escolla aparecerá debaixo del a abreviatura, o nome curto e o nome completo desa categoría nun formulario que permitirá cambiar eses datos.

The screenshot shows a web browser window titled 'Club Balonmán Lalín'. The main content area is titled 'XESTIÓN DA CATEGORÍA'. On the left, there is a sidebar with a menu under 'Xestión da Base de Datos' containing links to 'Calendario', 'Categorías' (selected), 'Competicións', 'Datos da temporada', 'Encontros', 'Equipos', 'Postos específicos', 'Rivalas', 'Socios', and 'Xogadores'. Above the menu are icons for 'Estadística' and 'Eventos'. The main form area has a 'Categoría' dropdown menu with options: '1ª estatal masculina', '1ª autonómica feminina', 'DH Xuvenil masculina', 'DH Xuvenil feminina', and 'Veteranos'. Below the dropdown are three input fields: 'Abreviatura' (containing '1EM'), 'Nome curto' (containing 'SÉNIOR'), and 'Nome da categoría' (containing '1ª estatal masculina'). At the bottom of the form are three buttons: 'Crear categoría', 'Modificar categoría', and 'Eliminar categoría'. On the right side of the page, there are links for 'Redes sociais' (Facebook, Twitter), 'Linguaxes' (galego, castellano, english), and 'Ficheiros' (Estatutos). There are also icons for 'Patrocinador' and 'Selección'.

Figura 6: Xestión das categorías

Cando o xestor decida que eses datos son os correctos poderase inserir, modificar ou eliminar na base de datos esta información relativa ás categorías nas que se organizan as competicións programadas polas federacións galega e española de balonmán mediante botóns programados para lanzar eses eventos.

## Xestionar equipos

Na zona central aparece o caso de uso da xestión dos equipos onde os xestores poderán seleccionar o equipo a modificar mediante tres despregables que o definen: temporada, categoría e equipo (no despregable amosamos os datos relativos ás claves que definen ese equipo: categoría e nome).

Cando se escolla aparecerá debaixo dos despregables a temporada, a categoría e o nome que se lle asigna a ese equipo nun formulario que permitirá cambiar eses datos.

Ademais poderase procurar unha foto do equipo e o logo do patrocinador no equipo informático sobre o que traballamos mediante elementos de procura de ficheiros; tamén se pode introducir a ligazón correspondente á páxina web dese patrocinador.

Club Balonmán Lalín

**XESTIÓN DOS EQUIPOS**

Temporada: 2016/17, 2015/16, 2014/15

Categoría: 1ª estatal masculina, 1ª autonómica feminina, DH Xuvenil masculina, DH Xuvenil feminina, Veteranos

Equipo: IEM Embudidos Ialense, IAF Coreli, XHM Clínica Deza, CHM Clínica Deza, CHF Coreli

Temporada: 2016/17

Categoría: 1ª estatal masculina

Equipo: IEM Embudidos Ialense

Equipo: Foto do equipo

Patrocinador: Logo do patrocinador

Patrocinador: web do patrocinador

Crear equipo, Modificar equipo, Eliminar equipo

Formas de contacto

Figura 7: Xestión dos equipos

Cando o xestor decida que eses datos son os correctos poderase inserir, modificar ou eliminar na base de datos esta información relativa ás características de cada equipo pertencente ao club mediante botóns programados para lanzar eses eventos.

### Xestionar rivais

Na zona central aparece o caso de uso da xestión dos equipos rivais onde os xestores poderán seleccionar o equipo a modificar mediante tres despregables que o definen: temporada, equipo (no despregable amosamos os datos relativos ás claves que definen ese equipo: categoría e nome) e rival.

Cando se escolla aparecerá debaixo dos despregables a abreviatura e o nome que se lle asigna a ese equipo nun formulario que permitirá cambiar eses datos.

The screenshot shows a web browser window with the title 'Club Balonmán Lalín'. The main content area is titled 'XESTIÓN DOS EQUIPOS RIVAIS'. It features three dropdown menus: 'Temporada' (with options 2016/17, 2015/16, 2014/15), 'Equipo' (with options EM Embutidos lalinense, IAF Coreli, XHM Clínica Deza, CHM Clínica Deza, CHF Coreli), and 'Rival' (with options Academia Octavio, AD Xiria, SD Lavadores, SD Teucro, AD Carballal). Below these menus are two input fields: 'Abreviatura' (with a 'Sedona' button) and 'Nome do equipo rival' (with a 'Seis do Nadal - Coia' button). At the bottom of the main area are three buttons: 'Crear equipo rival', 'Modificar equipo rival', and 'Eliminar equipo rival'. The sidebar on the left contains a 'Club Balonmán Lalín' logo, a 'Escudo' button, an 'Eventos' button, and a list of links: 'Portada', 'Equipos', 'Catálogo', 'Xestión da Base de Datos', 'Calendario', 'Categorías', 'Competicións', 'Datos da temporada', 'Encontros', 'Equipos', 'Postos específicos', 'Rivais' (selected), 'Socios', and 'Xogadores'. The sidebar on the right contains 'Redes sociais' (Facebook, Twitter), 'Linguaxes' (galego, castellano, english), 'Ficheiros' (Estatutos), a 'Patrocinador' button, and a 'Selección' button. The browser's address bar shows 'Club Balonmán Lalín'.

Figura 8: Xestión dos rivais

Cando o xestor decida que eses datos son os correctos poderase inserir, modificar ou eliminar na base de datos esta información relativa aos rivais dos equipos pertencentes ao club para poder confeccionar os calendarios de cada un deles mediante botóns programados para lanzar eses eventos.

## Xestionar calendarios

Na zona central aparece o caso de uso da xestión dos calendarios de competición onde os xestores poderán seleccionar o elemento do calendario a modificar mediante seis despregables que o definen: temporada, equipo (no despregable amosamos os datos relativos ás claves que definen ese equipo: categoría e nome), rival, competición, xornada e lugar onde se disputa o encontro.

**Club Balonmán Lalín**

**XESTIÓN DO CALENDARIO**

**Temporada**  
 2016/17  
 2015/16  
 2014/15

**Equipo**  
 EBM Embutidos Ialense  
 IAF Coreti  
 XHM Clínica Deza  
 CHM Clínica Deza  
 CHF Coreti

**Rival**  
 Academia Octavio  
 AD Xina  
 SD Lavadores  
 SD Teucro  
 AD Corballal

**Competición**  
 Amigable  
 Copa Deputación  
 Copa Federación  
 Copa Xunta de Galicia  
 Grupo permanencia  
 Grupo título  
 Liga regular  
 Sector

**Xornada**  
 0  
 1  
 30  
 Cuartos de final  
 Semifinal  
 Final

**Onde**  
 Local  
 Visitante

**Crear calendario** **Eliminar calendario**

**Formas de contacto**

**Club Balonmán Lalín**

**Inicio**  
 Equipos  
 Categorías  
 Datos da temporada  
 Encontros  
 Equipos  
 Postos específicos  
 Rival  
 Socios  
 Xogadores

**Redes sociais**  
[Facebook](#)  
[Twitter](#)

**Linguaxes**  
 @ galego  
 @ castellano  
 @ english

**Ficheiros**  
[Estatutos](#)

**Patrocinador**

**Selección**

Figura 9: Xestión dos calendarios de competición

Cando o xestor decida que eses datos son os correctos poderase inserir ou eliminar na base de datos esta información relativa ao calendario de competición de cada equipo pertencente ao club mediante botóns programados para lanzar eses eventos.

### ***Xestionar encontros, Xestionar xogadores nos encontros***

Na zona central aparece o caso de uso da xestión dos encontros onde os xestores poderán seleccionar o partido a modificar mediante catro despregables que o definen: temporada, equipo (no despregable amosamos os datos relativos ás claves que definen ese equipo: categoría e nome), competición e partido (no despregable amosamos os datos relativos ás claves que definen ese partido: xornada, rival e lugar onde se disputa o encontro).

Cando se escolla aparecerá debaixo dos despregables un calendario onde escolleremos a data e os goles por tempo (neste caso empréganse catro campos debido a que as competicións de prebenxamíns, benxamíns e alevíns divídense en catro tempos non acumulativos, polo que é como se se xogaran catro partidos distintos) nun formulario que permitirá cambiar eses datos.

Tamén amosamos o cómputo global dos goles marcados e encaixados a partir dos datos introducidos polos xestores.

Debaixo desta información aparece o caso de uso da xestión dos xogadores nos encontros onde os xestores poderán seleccionar os xogadores que participan nese partido, premendo nas imaxes dos xogadores que pertencen a ese equipo para marcalos e de paso introducir as estatísticas que aparecen na acta: goles e amoestacións.

[illegible]

*Figura 10: Xestión dos encontros*

Cando o xestor decida que eses datos son os correctos poderase inserir, modificar ou eliminar na base de datos esta información relativa aos datos que figuran nas actas dos encontros a disputar polo club en todas as categorías e equipos mediante botóns programados para lanzar eses eventos.

## Xestionar postos

Na zona central aparece o caso de uso da xestión dos postos específicos onde os xestores poderán escoller o posto específico a modificar dun desplegable; cando se escolla aparecerá debaixo del a abreviatura e o nome completo dese posto específico nun formulario que permitirá cambiar eses datos.

Figura 11: Xestión dos postos específicos

Cando o xestor decida que eses datos son os correctos poderase inserir, modificar ou eliminar na base de datos esta información relativa ás definicións dos postos específicos que se lle aplicarán aos xogadores e oficiais do club mediante botóns programados para lanzar eses eventos.

## Xestionar datos xogadores

Na zona central aparece o caso de uso da xestión dos datos xerais dos xogadores onde os xestores poderán escoller un xogador a modificar dun despregable; cando se escolla aparecerá debaixo del o nome, os apelidos, a data de nacemento, o documento que o identifica, o alcume polo que se lle coñece deportivamente e os seus números de teléfono nun formulario que permitirá cambiar eses datos.

A maiores tamén presenta as temporadas nas que xogou (ou tipo de licenza como oficial ou adestrador) e en que equipo o fixo. Entre os casos a tratar estarán aqueles xogadores que á vez son adestradores doutro dos equipos do club ou os que xogan en categoría superior á que lles corresponde por idade sen deixar de xogar na súa. Cando marcamos un equipo dunha temporada determinada creamos o rexistro correspondente na base de datos para introducir os datos específicos; do mesmo xeito, se o desmarcamos eliminamos o rexistro da base de datos.

**Club Balonmán Lalín**

**XESTIÓN DOS XOGADORES**

**Xogador**

**Nome**  **1º apelido**  **2º apelido**

**Data de nacemento**  **NIF**  **Alcume**

**Teléfono fixo**  **Teléfono móbil**

**Temporadas xogadas**

Temporadas xogadas	1EM	1AF	XHM	XHF	CHM	CHF	IHM	IHF	AM	AF
<input type="checkbox"/> 2016/17	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> 2015/16	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> 2014/15	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> 2013/14	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> 2012/13	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> 2011/12	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> 2010/11	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**Equipos**

Equipos	1EM	1AF	XHM	XHF	CHM	CHF	IHM	IHF	AM	AF
<input type="checkbox"/> 2016/17	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> 2015/16	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> 2014/15	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> 2013/14	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> 2012/13	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> 2011/12	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> 2010/11	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**Crear xogador** **Modificar xogador** **Eliminar xogador**

Formas de contacto

Figura 12: Xestión dos xogadores

Cando o xestor decida que eses datos son os correctos poderase inserir, modificar ou eliminar na base de datos esta información relativa a toda a vida deportiva dos xogadores e oficiais do club mediante botóns programados para lanzar eses eventos.

### Xestionar datos temporada

Na zona central aparece o caso de uso da xestión dos datos particulares dos xogadores correspondentes a unha temporada determinada onde os xestores poderán escoller un xogador, a temporada e o equipo a modificar de despregables; segundo vamos activando cada un dos despregables, o seguinte ofrece os datos posibles para esa elección, aparecendo debaixo e ao carón deles o posto específico que ocupa ese xogador nesa temporada nese equipo, fotos do mesmo correspondentes a esa temporada en cor e branco e negro, o dorsal co que xogou, e os seus datos antropométricos: peso e estatura nun formulario que permitirá cambiar eses datos.

The screenshot shows a web browser window titled 'Club Balonmán Lalín'. The main content area is titled 'XESTIÓN DOS DATOS DA TEMPORADA'. It features several dropdown menus and input fields for managing player data by season.

**Form Fields:**

- Xogador:** A dropdown menu with the placeholder 'nome apelido apelido'.
- Temporada:** A dropdown menu with options '2016/17', '2015/16', and '2014/15'.
- Equipo:** A dropdown menu with options 'IEM Embutidos lalinense', 'IAF Coreti', 'XHM Clínica Deza', 'CHM Clínica Deza', and 'CHF Coreti'.
- Posto específico:** A dropdown menu with options 'Adestrador', 'Central', and 'Universal'.
- Fotos:** Two placeholder boxes for 'Foto en cor' and 'Foto en B/N'.
- Dorsal:** An input field with the value '99'.
- Peso:** An input field with the value '999'.
- Estatura:** An input field with the value '999'.
- Buttons:** 'Foto do xogador en cor', 'Foto do xogador en B/N', and 'Modificar os datos da temporada'.

**Navigation and Sidebar:**

- Left Sidebar:** Includes a 'Escudo' button, an 'Eventos' button, and a list of radio buttons: 'Portada', 'Equipos', 'Catálogo', 'Xestión da Base de Datos', 'Calendario', 'Categorías', 'Competicións', 'Datos da temporada' (selected), 'Encontros', 'Equipos', 'Postos específicos', 'Rivais', 'Socios', and 'Xogadores'.
- Right Sidebar:** Includes 'Redes sociais' (Facebook, Twitter), 'Linguaxes' (galego, castellano, english), 'Ficheiros' (Estatutos), and buttons for 'Patrónador' and 'Selección'.

**Footer:** A link for 'Formas de contacto'.

Figura 13: Xestión dos datos da temporada

Cando o xestor decida que eses datos son os correctos poderase modificar na base de datos esta información relativa as características dun xogador ou oficial en relación a cada unha das temporadas que pertenceu ao club mediante botóns programados para lanzar eses eventos.



### Visualizar equipos, Histórico

Na zona central reflicte o caso de uso da visualización dos equipos da temporada en curso ou ben doutra anterior do histórico se se escolle con anterioridade.

Premendo nas fotos, permite escoller o equipo na temporada activa, para ver os datos agrupados do mesmo; se se preme no logo do patrocinador accedemos á páxina web do mesmo.

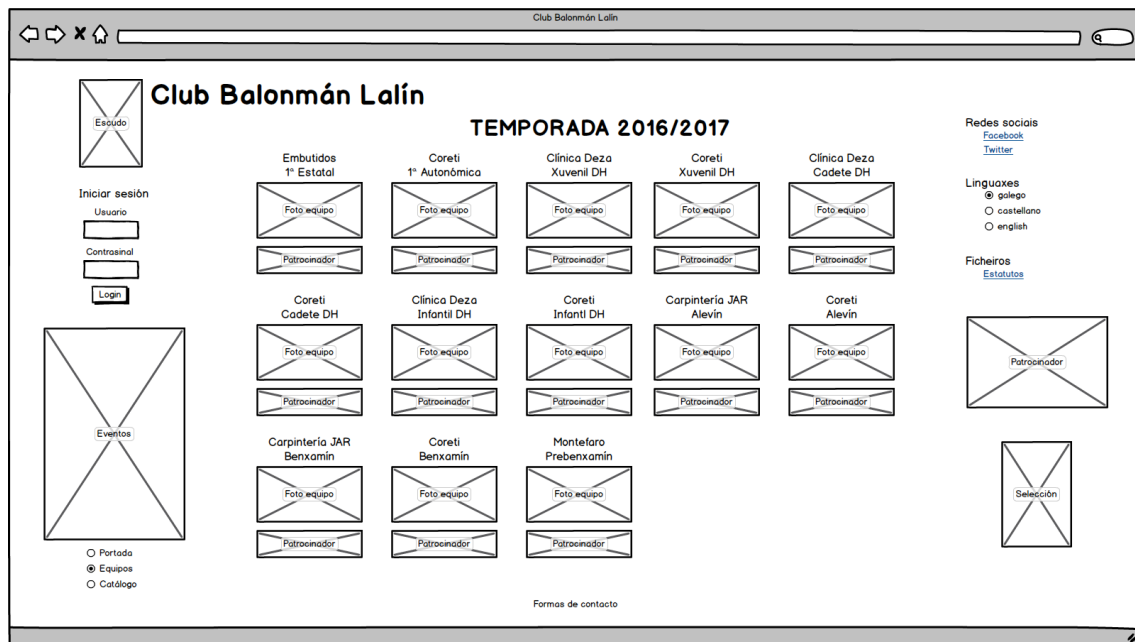
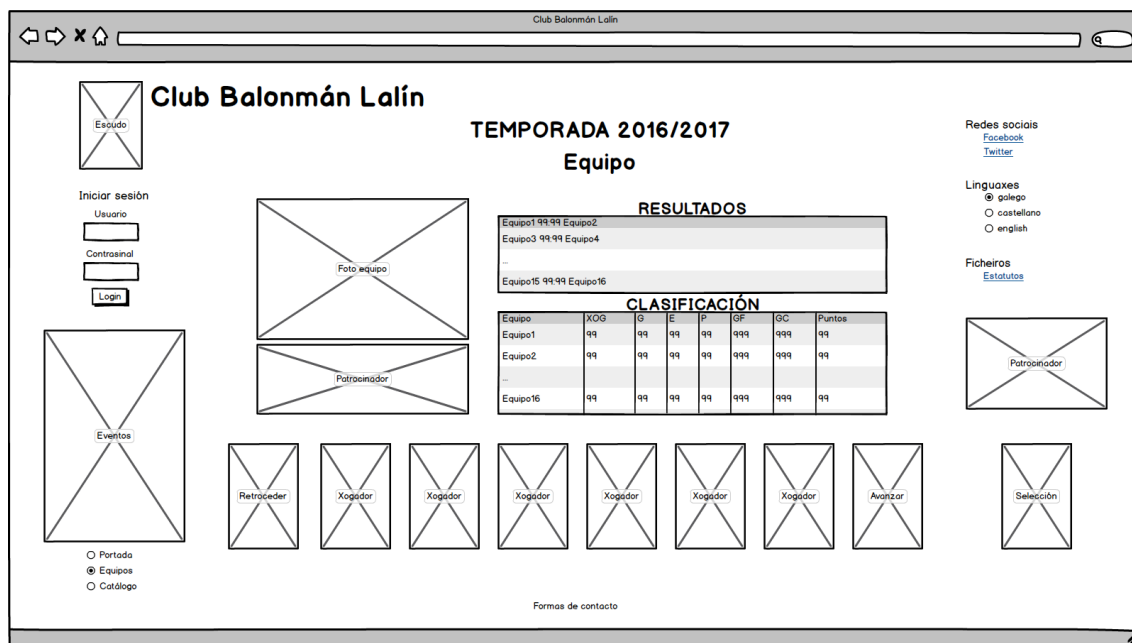


Figura 14: Equipos

**Visualizar clasificación**

Na zona central reflicte o caso de uso da visualización da clasificación dun equipo amosando na parte superior unha foto do equipo e a clasificación actualizada. Permite, na parte inferior, escoller un dos xogadores pertencente a ese equipo para ver as súas estatísticas.



*Figura 15: Resultados e clasificación do equipo*

**Visualizar xogador**

Na zona central reflicte o caso de uso da visualización da vida deportiva dun xogador do club, presentando unha foto do xogador, o alcume polo que se lle coñece deportivamente, o seu nome e apelidos e a súa data de nacemento.

Tamén presenta unha táboa coa categoría, o dorsal, a posición na que xoga, os datos antropométricos, o número de goles totais e a media por partido relativos a cada temporada.

Se se tomaran outro tipo de estatísticas (faltas técnicas, recuperacións, asistencia, exclusións forzadas e cometidas, sete metros recibidos e cometidos...) tamén se sacarían nesta pantalla, así como unha valoración global do xogador tipo baloncesto ou outros deportes profesionais.

**Club Balonmán Lalín**

**Inicio sesión**  
 Usuario:   
 Contraseña:   
 Login

**Evento**

**Mote**

**Nome:** nome do xogador  
**Apelidos:** apelidos do xogador  
**Data de nacemento:** dd/mm/aaaa

CATEGORÍA	DORSAL	POSICIÓN	ESTATURA	PESO	TEMPORADA	GOLES
XXXXXX	99	XXXXX	9999.99	9999.99	99999/99	999
XXXXXX	99	XXXXX	9999.99	9999.99	99999/99	999
XXXXXX	99	XXXXX	9999.99	9999.99	99999/99	999
—						

**Redes sociais**  
[Facebook](#)  
[Twitter](#)

**Linguaxes**  
☒ galego  
☐ castellano  
☐ english

**Ficheiros**  
[Estatutos](#)

**Patrocinador**

**Selección**

☐ Portada  
☒ Equipos  
☐ Catálogo

Formas de contacto

*Figura 16: Xogador*

## Xestionar socios

Na zona central aparece o caso de uso da xestión dos datos relativos aos socios do club onde os xestores poderán escoller un deles indexando a procura polo número de socio, polo nome ou polos apelidos para que resulte máis doada a busca do socio a modificar no despregable; segundo vamos escollendo o socio a modificar aparece ao seu carón unha foto del e debaixo o número, o nome, os apelidos, o prezo do carné, o responsable do cobro, os comentarios que permiten identificar ao socio e dúas celas de verificación que permiten indicar se xa se entregou fisicamente ou cobrou o carné nun formulario que permitirá cambiar eses datos.

**Club Balonmán Lalín**

**XESTIÓN DOS SOCIOS**

**Orde da procura**

- ☒ Número de socio - Nome Apelidos
- ☐ Nome Apelidos (Número de socio)
- ☐ Apelidos, Nome (Número de socio)

**Socios**

1 - Nome Apelido Apelido

2 - Nome Apelido Apelido

9999 - Nome Apelido Apelido

**Foto do socio**

**Número**

9999

**Nome**

José Manuel

**Apelidos**

Sierra González

**Prezo**

99

**Xestor de cobro**

Abarca

**Comentarios**

Pai de Roi

**Entregado**

☐

**Cobrado**

☐

**Crear socio** **Modificar socio** **Eliminar socio**

**Formas de contacto**

**Redes sociais**

- [Facebook](#)
- [Twitter](#)

**Linguaxes**

- ☒ galego
- ☐ castellano
- ☐ english

**Ficheiros**

- [Estatutos](#)

**Xestión da Base de Datos**

- ☐ Calendario
- ☐ Categorías
- ☐ Competicións
- ☐ Datos da temporada
- ☐ Encontros
- ☐ Equipos
- ☐ Postos específicos
- ☐ Rivalis
- ☒ Socios
- ☐ Xogadores

Figura 17: Xestión dos socios

Cando o xestor decida que eses datos son os correctos poderase modificar na base de datos esta información relativa aos datos dos socios do club mediante botóns programados para lanzar eses eventos.

## Tenda virtual

Na zona central aparece o caso de uso da visualización do catálogo de prendas dispoñibles para a compra por parte dos usuarios. Inicialmente non se contempla a opción da compra por internet debido a non dispoñibilidade de stock por parte do club.

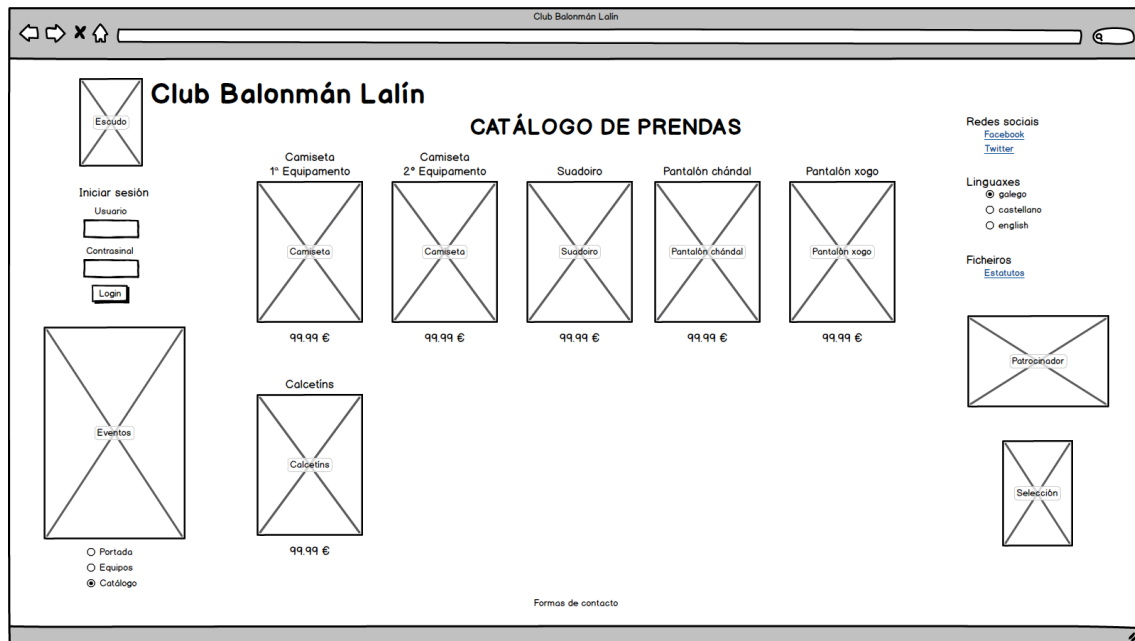


Figura 18: Tenda virtual