

Práctica de Diseño de Aplicaciones Web

Grupo DAW15

Curso 2014/2015

Índice

| | |
|--|----------|
| 1. Especificaciones de la práctica | 2 |
| 1.1. Definición preliminar de vistas | 2 |
| 1.2. Funcionalidades | 2 |
| 1.3. Tecnologías | 2 |
| 1.3.1. Parte servidor | 2 |
| 1.3.2. Parte cliente | 3 |
| 1.3.3. Entornos de programación | 3 |
| 1.4. Reparto de responsabilidades | 3 |
| 2. Problemas durante el desarrollo de la práctica | 3 |
| 2.1. Cambio de tecnología para la parte del servidor | 3 |
| 2.2. TODO Problemas internos del grupo | 4 |
| 2.3. TODO Reparto real de las tareas realizadas | 4 |

| | |
|--------------|---|
| Alumnos: | Alejandro Barahona Álvarez Sergio Conde Gómez Dan Huang Ismael Vázquez Fernández Yixuan Wu |
| Contacto: | sconde@dilmun.ls.fi.upm.es |
| Repositorio: | https://github.com/skgsergio/practica-daw |
| Bitácora: | https://github.com/skgsergio/practica-daw/wiki |

*Última modificación:
12 de mayo de 2015*

1. Especificaciones de la práctica

Nuestra idea es crear un sistema de gestión y administración de ligas y copas de fútbol. Tendremos información sobre clasificaciones, resultados, sanciones, goles, ... de cada una de las competiciones. También se almacenará información acerca de los distintos clubes que participan en las competiciones.

El sistema distinguirá entre usuarios administradores y usuarios registrados que podrán acceder a competiciones privadas a las que un administrador le invite.

1.1. Definición preliminar de vistas

- **Pantalla de inicio:** Información general donde podrá verse las competiciones públicas (o privadas si el usuario está identificado y está invitado a alguna) en curso o futuras (se planteará la aparición de un calendario con los próximos eventos).
- **Información de competición:** Se mostrarán estadísticas de la competición, clasificación, encuentros, ...
- **Información de club:** Se mostrarán sus estadísticas, próximos encuentros, últimos resultados, ...
- **Información de jugador:** Se mostrarán los datos del jugador (foto, nombre, dorsal, ...), estadísticas de juego (goles, amonestaciones, ...).

En las todas las vistas de información, si el usuario es administrador, se ofrecerá la posibilidad de editar los datos. Además para las competiciones se ofrecerá el acceso a un panel para la introducción de resultados.

1.2. Funcionalidades

La aplicación contara con un sistema de usuarios registrados para la participación directa en el sitio pero a su vez permitirá el acceso anónimo para que los visitantes puedan consultar los datos de las competiciones publicas.

Los administradores son el principal proveedor de contenidos del sistema realizando todas las tareas de introducción de datos, edición de datos, generación de competiciones, etc. . .

Nuestra idea es afrontar la parte del visionado de datos como una parte sencilla donde la carga se encuentra en la consulta de datos en el servidor y centrar los esfuerzos en la parte de creación y administración de competiciones, equipos y plantillas de forma que sea un proceso rápido, intuitivo y guiado para el usuario con una carga importante en la parte cliente.

1.3. Tecnologías

1.3.1. Parte servidor

- **PHP 5**
- **SQL**

Se valorará el uso de frameworks y librerías como Symfony, Doctrine, ...

El requisito mínimo será un servidor web estándar con soporte para PHP y una instalación de un servidor SQL compatible con MySQL (MariaDB, Percona, ...).

1.3.2. Parte cliente

- **HTML 5**
- **CSS 3**
- **JavaScript:** Con uso del framework jQuery

Se valorará el uso de frameworks y librerías como Bootstrap, Bootbox, Font Awesome, ...

1.3.3. Entornos de programación

Debido a la costumbre de cada uno en su entorno de trabajo usaremos distintos entornos. Por detallar ligeramente vamos a mencionar los principales entornos que cada uno de los miembros usará para desarrollar la práctica:

- **Emacs** con html5-el, web-mode y emmet
- **IntelliJ IDEA**
- **Eclipse** con WTP (Web Tools Platform)

1.4. Reparto de responsabilidades

Hemos decidido que todos vamos a intentar colaborar en todas las partes que conformarán la práctica, sin embargo a continuación detallamos los principales responsables de cada parte a modo de reparto:

- **Parte servidor:** Sergio Conde
- **Parte cliente:** Alejandro Barahona, Dan Huang, Ismael Vázquez y Yixuan Wu
 - Maquetación
 - Funcionalidad

Las siguientes partes se desarrollarán en común:

- **Diseño de la base de datos**
- **Diseño de la interfaz**
- **Diseño de pruebas**
- **Documentación**

2. Problemas durante el desarrollo de la práctica

2.1. Cambio de tecnología para la parte del servidor

Llegado el momento de desarrollar la parte servidora nos hemos encontrado con dificultades en el aprendizaje del uso de Symfony. Ante tal problema y viendo que no íbamos a llegar a tiempo de tener la practica finalizada hemos solicitado al tutor el cambio de esta tecnología por Django y Python ya que nos ha sido más fácil su aprendizaje.

Finalmente las tecnologías usadas en la parte del servidor son Python, haciendo uso del framework Django en su versión 1.8.

2.2. TODO Problemas internos del grupo

2.3. TODO Reparto real de las tareas realizadas