

PROYECTO DE INGENIERÍA WEB



MATCH4ALL
FOR ALL

SIRO FERNÁNDEZ GARCÍA
PABLO RODRÍGUEZ GONZÁLEZ
BRUNO LOZANO CLEMENTE

1. Introducción y Propósito

Match4All es una plataforma web diseñada para centralizar y profesionalizar la gestión de encuentros de fútbol amateur. El proyecto nace de la necesidad de sustituir métodos informales (grupos de chat, hojas de cálculo) por una herramienta robusta que gestione ligas, amistosos y estadísticas en tiempo real, conectando a organizadores, jugadores y árbitros.

2. Definición de Roles y Permisos

El sistema se basa en un control de acceso por roles para garantizar la integridad de los datos:

- **Administrador (Gestor de la plataforma):**
 - Creación y configuración de ligas y torneos.
 - Gestión de campos y horarios.
 - Algoritmo de *matchmaking* para emparejar equipos según nivel.
- **Usuario (Capitán / Jugador / Invitado):**
 - **Capitán (Fundador):** Único con permisos para inscribir al equipo en competiciones, gestionar la plantilla y aceptar retos amistosos.
 - **Jugador:** Visualización de calendario, estadísticas personales y pertenencia a un equipo.
 - **Invitado:** No pertenece a ningún equipo pero tiene acceso a la información de los partidos, competiciones y estadísticas generales.
- **Árbitro (Verificador):**
 - Perfil independiente (no puede jugar ni pertenecer a equipos).
 - Gestión de actas digitales: introducción de goles, tarjetas e incidencias tras el partido.

3. ¿Qué podremos ver en la página?

- Información de todas las competiciones (tablas de clasificación, datos de partidos...).
- Información sobre cada equipo (jugadores, estadísticas, próximos partidos...).
- Información de tu perfil de usuario y de otros perfiles.