

Criterio A: Planificación

Descripción del problema

El **club local de voleibol** lleva a cabo unos 13 o 14 partidos cada fin de semana. Sin embargo, algunos entrenadores no siempre pueden ir a los partidos de su equipo y acaban por delegar su función a **otros entrenadores** que **no saben qué rol cumple cada jugador en la pista**, de manera que **esto causa un gran impacto** en la dirección del equipo y, con ello en **los resultados**. Además, se usa una gran cantidad de papel para dibujar esquemas y estrategias de partido que posteriormente es lanzado a la basura, de manera que el club quiere comprometerse con el medio ambiente pero el papel es algo que necesita usar o sustituir.

De esta manera, **“Keep the ball flying”** pretende almacenar los datos de los jugadores por si se da el caso del cambio de entrenador a última hora, además de ser una aplicación totalmente “ecofriendly” y “paperless” en la cual se llevarán a cabo todas las acciones correspondientes al uso del papel, ahora **de forma digital, almacenada, organizada e intuitiva**. En la aplicación aparecerá una **pizarra**, una **sección con cada uno de los jugadores y sus datos** para agilizar el proceso de conocimiento de cada uno de ellos de forma personal (con la inserción de nuevos jugadores), donde se detallará la **posición**, la **edad**, el **club** y la **categoría**; una **recopilación de entrenamientos o estrategias destacadas** y una recopilación de **los últimos resultados** de los partidos jugados (también con opción a insertar nuevos resultados).

Recuento de palabras: 246

Justificación del producto

Para el desarrollo de la aplicación, se usó el lenguaje **Java** usando **Processing** y un base de datos **MySQL**.

Además, el cliente pidió que fuera una **aplicación de escritorio** ya que los técnicos del club están más que familiarizados con el uso de ordenadores en los partidos, entonces la aplicación se ciñe a las peticiones del cliente sin dar lugar a dudas.

Se usó el lenguaje Java porque es uno de los lenguajes de la programación orientada a objetos más usados, pues si algún día se debe hacer alguna leve modificación, es más probable encontrar a alguien que conozca Java que otros lenguajes. Además, se usa Processing con el propósito de simplificar el código y poder crear interfaces gráficas atractivas. Además se programó en el editor de código Visual Studio Code debido a que era el entorno que más conocía y en el que más consideraba que podía explotar mis conocimientos.

Criterios de logro

1. Posibilidad de almacenar cada uno de los jugadores de tu equipo
2. Pantalla para visualizar el equipo
3. Posibilidad de introducir un nuevo jugador
4. Pantalla pizarra
5. Posibilidad de mover los jugadores en la pizarra
6. Pantalla para guardar entrenamientos y estrategias de partidos
7. Pantalla para introducir resultados
8. Pantalla para visualizar los resultados de partidos anteriores

Recuento de palabras: 471