C.I.F.P. “JUAN DE COLONIA”

Departamento de Informática

2º D.A.W

Adrián Hernando Gavilán

Curso: 2021/22

RESULTADOS-FUTBOL

MEMORIA

***ÍNDICE***

[***1.*** ***INTRODUCCIÓN*** 2](#_Toc103275214)

[*1.1.* *Descripción* 2](#_Toc103275215)

[*1.2.* *Justificación* 2](#_Toc103275216)

[***2.*** ***PLANIFICACIÓN*** 2](#_Toc103275217)

[*2.1.* *Requisitos* 2](#_Toc103275218)

[2.1.1. Requisitos funcionales 2](#_Toc103275219)

[2.1.2. Requisitos no funcionales 2](#_Toc103275220)

[*2.2.* *Recursos* 2](#_Toc103275221)

[2.2.1. Recursos hardware 2](#_Toc103275222)

[2.2.2. Recursos software 2](#_Toc103275223)

[*2.3.* *Planificación temporal* 2](#_Toc103275224)

[*2.4.* *Planificación económica* 3](#_Toc103275225)

[***3.*** ***TECNOLOGÍAS*** 3](#_Toc103275226)

[***4.*** ***DESARROLLO Y SECUENCIACIÓN TEMPORAL*** 3](#_Toc103275227)

[*4.1.* *Diseño* 3](#_Toc103275228)

[4.1.1. Diagrama de aplicación 3](#_Toc103275229)

[4.1.2. Diagrama E/R y esquema de BBDD 3](#_Toc103275230)

[4.1.3. Diseño de interfaces 3](#_Toc103275231)

[*4.2.* *Pruebas* 3](#_Toc103275232)

[***5.*** ***CONCLUSIONES FINALES*** 3](#_Toc103275233)

[*5.1.* *Grado de cumplimiento de los requisitos fijados* 3](#_Toc103275234)

[*5.2.* *Propuestas de mejora o ampliaciones futuras* 4](#_Toc103275235)

[***6.*** ***GUÍAS*** 4](#_Toc103275236)

[***7.*** ***REFERENCIAS*** 4](#_Toc103275237)

# ***INTRODUCCIÓN***

## *Descripción*

*El primer párrafo de la introducción debe ser autónomo y ofrecer un resumen del alcance y tecnología empleada en el proyecto de manera que se pueda extraer de la memoria y describirlo suficientemente.*

Resultados-Futbol es un proyecto del Ciclo desarrollo de aplicaciones web destinado al sector del deporte, concretamente dirigido al futbol.

Para un hincha o aficionado, es tan importante poder ir al campo a ver a su equipo como tener cerca un medio con el que conocer de una manera sencilla y sobre todo accesible las estadísticas tanto de su equipo como de otros diferentes, esta aplicación pretende dar esa información.

## *Justificación*

*Indicar por qué se ha hecho el proyecto.*

La idea surge por mi experiencia con este tipo de aplicaciones, ya que las uso constantemente debido a mi pasión por el futbol. La idea principal era conocer cómo podría hacerla yo mismo con el conocimiento que tengo hasta ahora y a partir de ahí utilizarla como mi app de referencia que vaya a utilizar en un futuro, poco a poco mejorándola cada vez más.

# ***PLANIFICACIÓN***

## *Requisitos*

### Requisitos funcionales

*Qué debe hacer la aplicación.*

En la aplicación se diferencian varias partes:

Livescore: partidos que se van disputar el mismo día, con su marcador y minuto en directo.

Ligas: consultar el ranking, jornadas y estadísticas de las mismas.

Login: para autentificarse y así poder personalizar tus equipos favoritos.

Equipos: consultar la plantilla del equipo y poder añadirlo a favoritos.

Favoritos: después de añadir algún equipo a favoritos se podría consultar en este apartado los partidos más próximos de tus equipos favoritos de una manera más rápida y accesible.

### Requisitos no funcionales

*Otros requisitos (si existen): modo de uso, lenguaje, navegadores con los que se ha probado…*

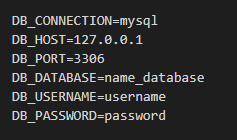
Despliegue de la aplicación en entorno local:

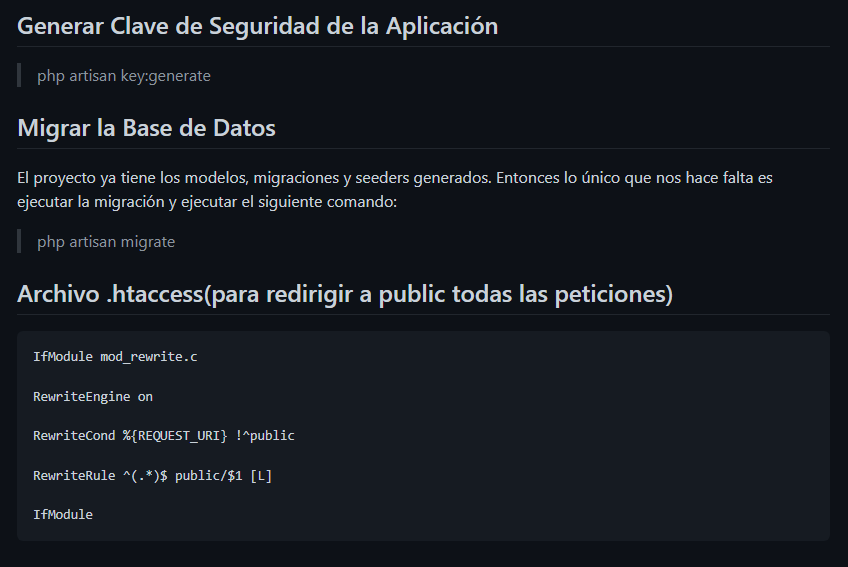
Descargar el proyecto desde mi repositorio publico <https://github.com/devadrian16/proyecto_laravel>

Gracias a Artisan (una interfaz de comandos que incluye Laravel) ejecutar los siguientes comandos desde la ruta del proyecto para acabar de ajustar la configuracion.



Como dice en el ultimo parrafo sera necesario cambiar los siguientes parametros en el archivo .env respecto a la configuracion de cada equipo y base de datos:





Ya tendriamos la aplicación lista para ejecutarla en local con todas las configuraciones hechas.

Es destacable mencionar que se puede hacer correr una aplicación con el servidor que viene incluido en Laravel de manera fácil y rápida con el siguiente comando:



Utiliza el puerto 8000.



## *Recursos*

### Recursos hardware

*Lista de recursos hardware*

### Recursos software

*Lista de recursos software*

Navegador web.

## *Planificación temporal*

*Fases en que se divide y sus fechas*

*Por ejemplo: En la siguiente tabla se detalla la planificación temporal del proyecto:*

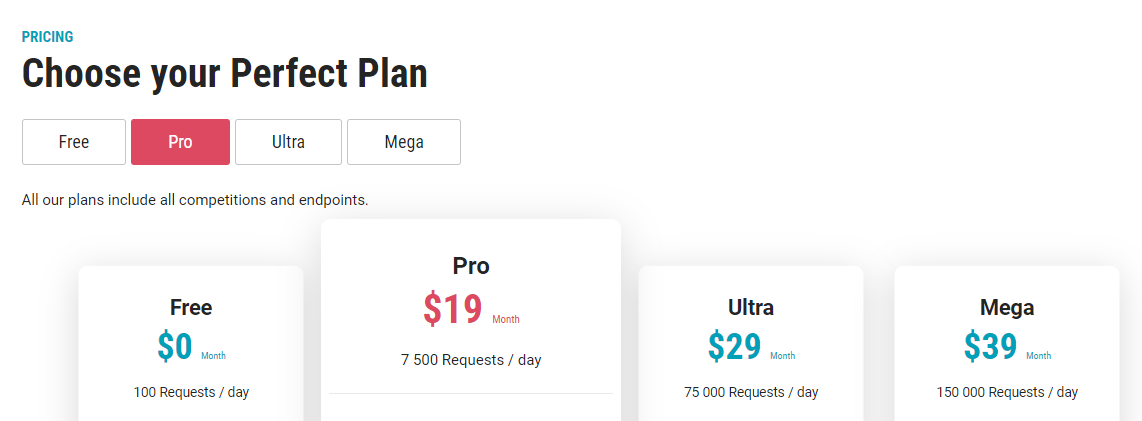
## *Planificación económica*

*Presupuesto económico para desarrollar el proyecto. (como ayuda pueden consultar el convenio asociado al perfil de trabajador que desarrolle aplicaciones web)*

*Por ejemplo: En la siguiente tabla (Tabla 2.2) se detalla el presupuesto económico requerido para realizar el proyecto*

*Tabla 2‑2- Presupuesto del proyecto*

|  |  |
| --- | --- |
| **Descripción de la tarea** | **Precio (€)** |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
| **TOTAL (€)** |  |



# ***TECNOLOGÍAS***

*Tecnologías que se van a utilizar. Breve reseña y referencias externas.*

*Todas las tecnologías empleadas llevarán una descripción, más o menos extensa, en función del tratamiento que se les haya dado a lo largo del ciclo.*

Las tecnologías usadas son:

Lenguajes de programación:

PHP (Framework Laravel)

JavaScript

Maquetación:

HTML

CSS (Framework Bootstrap)

IDE:

Visual Studio Code

Otros:

Laravel JetStream es un kit de inicio de apps diseñadas especificamente para el framework de PHP Laravel y proporciona un punto de partida para su aplicación. Proporciona la implementacion para el inicio de sesión, registro, verificacion y autenticacion de dos factores, ademas de otras funciones.

## *Diseño*

### Diagrama de aplicación

*Tener como referencia para este apartado al módulo de Entornos de Desarrollo (incluir el mapa de sitio de la aplicación, el MVC, diagramas de casos de uso…)*

### Diagrama E/R y esquema de BBDD

*El esquema de la BBDD deber contar como mínimo con cuatro tablas.*

*Tener como referencia para este apartado al módulo de Bases de Datos*

### Diseño de interfaces

*Tener como referencia para este apartado al módulo de Diseño de Interfaces*

## *Pruebas*

*Tener como referencia para este apartado al módulo de Entornos de Desarrollo (tipos de pruebas)*

# ***CONCLUSIONES FINALES***

## *Grado de cumplimiento de los requisitos fijados*

*Analizar el grado de cumplimiento de los requisitos fijados y análisis de las desviaciones.*

## *Propuestas de mejora o ampliaciones futuras*

# ***GUÍAS***

# ***REFERENCIAS***