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.

## *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 marcadores 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…*

## *Recursos*

### Recursos hardware

*Lista de recursos hardware*

### Recursos software

*Lista de recursos software*

## *Planificación temporal*

*Fases en que se divide y sus fechas*

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

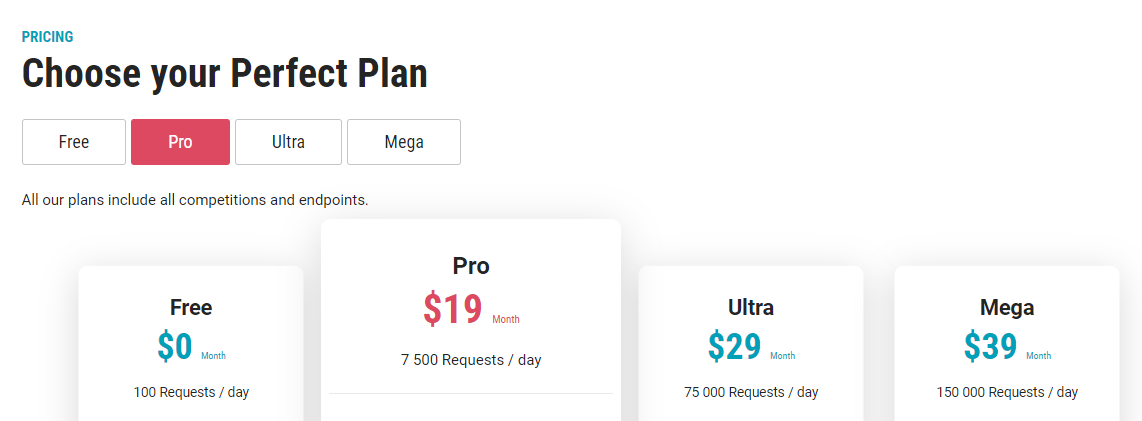
## *Planificación económica*

*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.*

# ***DESARROLLO Y SECUENCIACIÓN TEMPORAL***

## *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***