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*

En el siguiente proyecto se describe el proceso de creación de Resultados-Futbol, una aplicación enmarcada en el Ciclo de desarrollo de aplicaciones web. La App está destinada al sector del deporte, concretamente dirigida 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*

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: apartado que cuenta con los partidos que se disputan en el mismo dia, su marcador en directo y estadisticas.

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

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

Login: para autentificarse y así poder consultar tus equipos 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…*

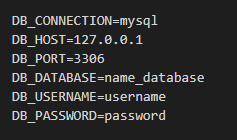
Despliegue de la aplicación en entorno local:

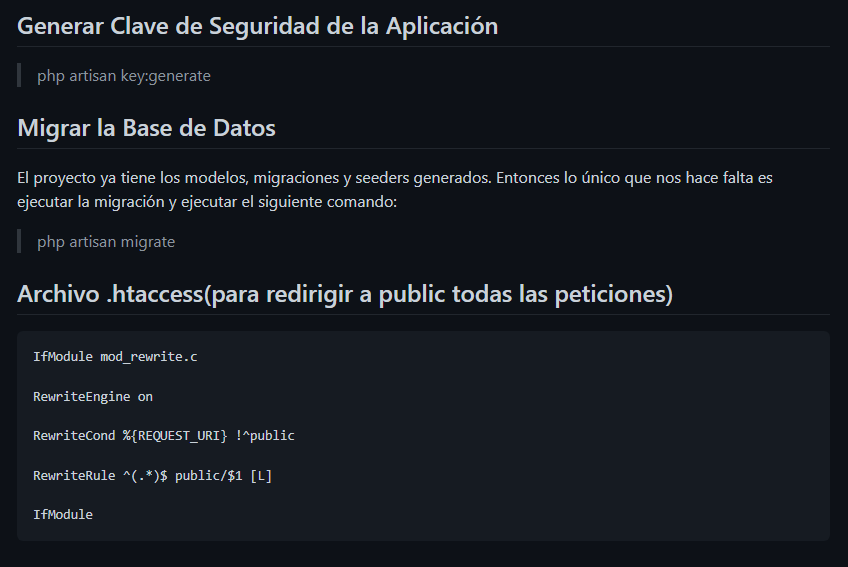
Descargar el proyecto desde mi repositorio publico <https://github.com/devadrian16/proyecto_laravel>

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



Como dice en el último párrafo será necesario cambiar los siguientes parámetros en el archivo “.env” respecto a la configuración de cada equipo y base de datos:





Ya tendríamos la aplicación lista para ejecutarla de manera local con todas las configuraciones hechas.

Es destacable mencionar que se puede hacer correr una aplicación con el servidor que viene incluido con Laravel (utiliza el puerto 8000) de manera fácil y rápida con el siguiente comando:





## *Recursos*

### Recursos hardware

*Lista de recursos hardware*

### Recursos software

*Lista de recursos software*

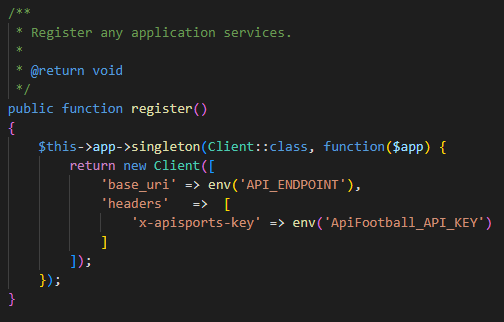
Conexión API:

Para esta aplicación que he elegido hacer, un recurso imprescindible y casi el más importante diría yo es la utilización de una API, tenía ganas de poner en práctica el uso de algo así ya que me llama la atención por la magnitud que puede llegar a tener.

Así que me puse a buscar un API por internet sobre resultados de futbol, que tuviera un poco de todo sobre este deporte, hay un montón de ellas en el mercado, más profesionales, menos profesionales, con planes gratis y solo pagando (y no poco dinero).

Después de investigar durante un tiempo encontré la siguiente, <https://www.api-football.com/,> y utilizando el plan gratis que tiene (claramente me limita en algunos aspectos) decidí montar mi aplicación en base a esta API.

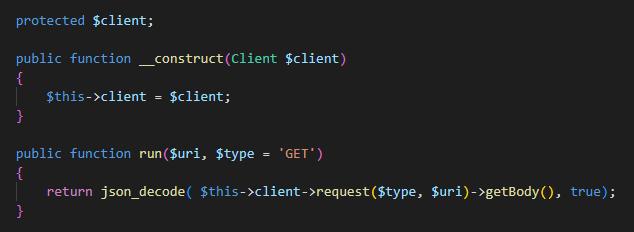
Mediante GuzzleHttp y el siguiente método realizo la conexión con la API

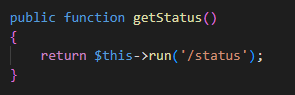




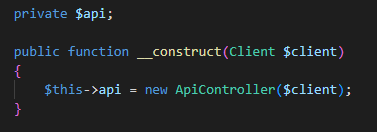
Este es un ejemplo de la clase donde están todos los métodos que necesito para hacer peticiones a la API

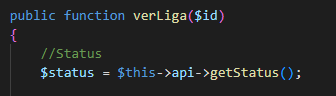






Este es un ejemplo de cómo desde la clase LigaController llamo a la clase de la API para recoger el status que me devuelve información sobre el estado de mi suscripción.





## *Planificación temporal*

*Fases en que se divide y sus fechas*

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

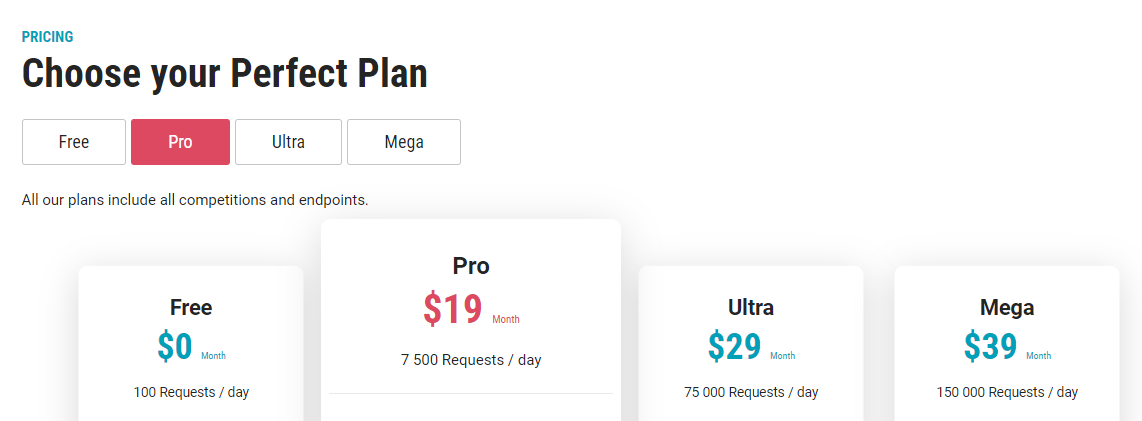
## *Planificación económica*

*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***

**PHP (Laravel)**

Laravel es un framework de PHP que nos simplifica la construcción de aplicaciones web robustas de forma rápida y minimiza la cantidad de codificación necesaria.

Características:

Su arquitectura es conocida como MVC (Modelo-Vista-Controlador) que da muchas facilidades para relacionar de manera sencilla todas las partes de una aplicación.

Utiliza un motor de plantillas, llamado Blade, capaz de utilizar sus propias variables y reutilizarlas con el poder de hacer unas páginas visualmente muy potentes.

Funciona con Artisan, que es el nombre que le dan a la interfaz de comandos para ejecutar muchas funcionalidades como arrancar la aplicación o pararla o ver todas las rutas disponibles, además de muchas otras.

Eloquent ORM que es muy intuitivo para escribir consultas PHP sobre objetos y bases de datos.

Migraciones, permite actualizar y migrar la base de datos una vez que el desarrollo ya este comenzado, gracias a esto el riesgo de perder datos sean del valor que sean es mínimo.

Ventajas y desventajas:

Entre las ventajas de Laravel quizás la más destacada es que es fácil de usar y aprender además de tener una amplia documentación e información por internet.

Por otro lado, la principal desventaja es que algunas librerías y demás dependen de Symfony que es otro framework del mismo estilo.

**JavaScript**

Se utiliza principalmente en su forma del lado del cliente, implementado como parte de un navegador web permitiendo mejoras en la interfaz de usuario y páginas web dinámicas.

La función que ha tenido este lenguaje en mi aplicación no ha sido tan densa como la de otros lenguajes, pero me ha ayudado en la parte del front-end a darle en algunos ámbitos un toque de realismo y accesibilidad.

También en una pequeña parte he utilizado jQuery, una biblioteca de JavaScript para abrir unas ventanas modales con la información de las estadísticas de los partidos ya que me facilitaba el código.

JQuery permite simplificar la manera de interactuar con los documentos HTML, manipular el árbol DOM, manejar eventos, desarrollar animaciones y agregar interacción con la técnica AJAX a páginas web.

**Bootstrap**

Bootstrap es un framework CSS utilizado en la parte front-end, es decir, en la pantalla de interfaz con el usuario para desarrollar aplicaciones que se adapten a cualquier dispositivo (Diseño Responsive), está constituido por una serie de archivos CSS y JavaScript responsables de asignar caracteristicas especificas a los elementos de la página.

Razones para utilizarlo:

Bootstrap sigue el concepto de mobile first, que significa que la preocupación del framework es, primero, desarrollar una página que funcione perfectamente en dispositivos móvil y luego en escritorio.

Para desarrollar muchas de las caracteristicas existentes en Bootstrap, sería necesario escribir una gran cantidad de líneas de código lo que provoca un aumento importante en el tamaño de los archivos y en la cantidad de datos transferidos a la carga de la página.

**MySQL**

El sistema de gestión de bases de datos elegido ha sido MySql junto a phpMyAdmin que es la aplicación web que sirve para administrar bases de datos MySql de forma sencilla e intuitiva desarrollada en php.

**JetStream**

Laravel JetStream es un kit de inicio de apps diseñadas específicamente para el framework Laravel y proporciona un punto de partida para su aplicación. Proporciona la implementación para el inicio de sesión, registro, verificación y autenticación de dos factores, además de otras funciones.

**GuzzleHttp**

## *Diseño*

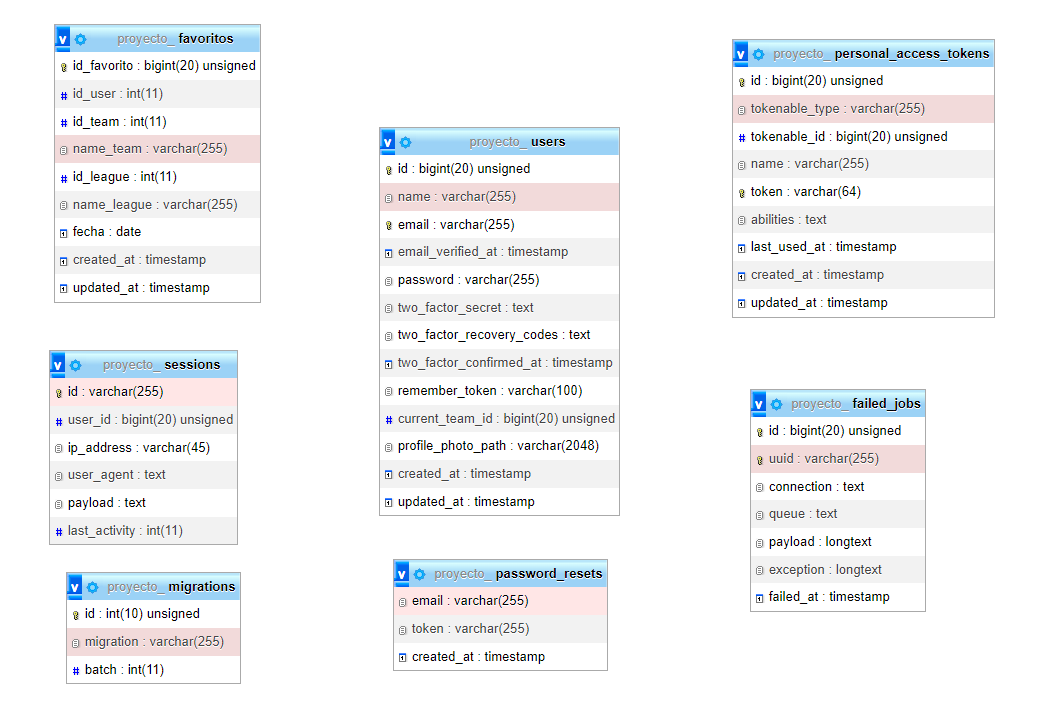
### Diagrama de aplicación

*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*

He seguido un proceso constante desde el principio pues era consciente de la dedicación y tiempo que requiere debido a mi experiencia en el proyecto del Ciclo desarrollo de aplicaciones multiplataforma. Y, lo que, es más, por el hecho de hacerlo al mismo tiempo que las prácticas.

Es por eso que cada parte del proyecto la he dedicado el tiempo necesario para poder estudiarla, entenderla y por último implementarla con satisfacción.

El mayor obstáculo para el desarrollo ha sido tener que utilizar la versión gratuita de la API ya que al principio me era más que suficiente. Pero a medida que progresaba la aplicación no podía continuar pues al día solo podía hacer un total de 100 llamadas (requests) y cuando estas terminaban tenía que esperar al día siguiente, por lo que en algunos ámbitos me retrasaba.

Mi grado de satisfacción con la aplicación presentada es muy positiva porque cumple con los objetivos que me propuse al principio y por todo lo aprendido en esta etapa. Asimismo, me gustaría seguir implementando mejoras de cara al futuro porque tengo la certeza de que me va a ser útil y se adapta a mis intereses.

## *Propuestas de mejora o ampliaciones futuras*

De cara a ampliaciones futuras tengo varias propuestas como, por ejemplo, implementar un buscador que pueda dirigirse por el nombre a cualquier equipo o liga que exista, ya que ahora mismo solo tengo unos links de las más importantes.

Para esta primera etapa de la aplicación me he centrado en las ligas y sus equipos por lo que en un futuro me gustaría hacer lo mismo pero enfocado a torneos como mundiales, eurocopas, champions, copas del rey... con los cambios que eso conlleva ya que no son las mismas reglas.

Por último, quiero centrarme en la versión de móvil ya que no es el fuerte de la aplicación y me gustaría mejorarla para que sea más atractiva y fácil de usar.

# ***GUÍAS***

# ***REFERENCIAS***