



SEJUEGA!

La aplicación consiste principalmente en organizar partidos de fútbol o poder unirse a uno.

A continuación detallaremos paso a paso el uso de cada una de sus funcionalidades.

En primera instancia tenemos el menú principal, que será lo primero que veremos al ingresar a la aplicación. Dentro de este encontraremos tres opciones, la de iniciar sesión, la de registrarse o la de ingresar como invitado. En caso de ya estar registrado elegimos simplemente la opción de iniciar sesión, en caso de no estarlo, seleccionaremos la de registrarse, y en caso de que no queramos registrarnos y aún así sumarnos a un partido, tenemos la opción de ingresar a la aplicación como invitado.

```
Menu_principal.py > ...
1 import Login_registrados      #contiene funciones de Login para usuarios registrados y ADM
2 import Login_Nuevos           #contiene la funcion para crear un nuevo usuario
3 import Login_invitados        #contiene las funciones para los invitados
4 print("=====")
5 print("                ¡Bienvenido a SEJUEGA!")
6 print("=====")
7 print( )
8 print("          Si TENÉS un USUARIO    - Ingresá 1")
9 print("          Si NO ESTÁS REGISTRADO - Ingresá 2")
10 print("          Ingresar como INVITADO  - Ingresá 3")
11 print( )
12 print("-----")
13 eleccion = int(input("Ingresá una opción: "))
14 print("-----")
15 if eleccion == 1:
16     #Log_Usuarios_Reg_y_ADM.log_usuarios()
17     Login_registrados.log_usuarios()
18 else:
19     if eleccion ==2:
20         #Usuario_Nuevo.Usuario_Nvo()
21         Login_Nuevos.Usuario_Nvo()
22     else:
23         if eleccion ==3:
24             Login_invitados.invitados()
25
```

PROBLEMS OUTPUT DEBUG CONSOLE TERMINAL PORTS

```
=====
                ¡Bienvenido a SEJUEGA!
=====

          Si TENÉS un USUARIO    - Ingresá 1
          Si NO ESTÁS REGISTRADO - Ingresá 2
          Ingresar como INVITADO  - Ingresá 3
-----
```

INGRESANDO CON UN USUARIO

Primero vamos a demostrar cómo funciona la opción de ingresar si ya tenemos un usuario registrado, que sería la **opción 1**, y en este caso usaremos un usuario genérico para probar las funcionalidades de la aplicación.

PROBLEMS OUTPUT DEBUG CONSOLE TERMINAL PORTS

```
-----
Ingresá una opción: 1
-----
conexion exitosa

                        LOGIN
=====
Ingresá tu usuario: test_socio
Ingresá tu contraseña: 1234
```

Al ingresar el usuario '**test_socio**' y su respectiva contraseña '**1234**' nos mostrará las opciones que tenemos para elegir:

```
*****
;Bienvenido, test_socio!
*****
          Para ALQUILAR una CANCHA    - Ingresá 1
          Para SUMARTE a un PARTIDO   - Ingresá 2
-----
Ingresá una opción: █
```

Como verá, las opciones son la de **alquilar una cancha** y ser el organizador directo de un partido o también tendrá la opción de **sumarse a un partido** que ya haya sido creado previamente por otro usuario. Ahora elegiremos la primera para mostrar cómo funciona y luego veremos la otra.

Opción 'Alquilar una cancha'

En esta etapa, el programa nos mostrará las opciones que tenemos de alquiler, mostrándonos el **id** para realizar la elección, el **tamaño** y **capacidad** de la cancha y el **precio** del alquiler (por persona).

```
conexion exitosa
          ALQUILER de CANCHAS
=====
¿De qué capacidad quisieras alquilar la cancha?
=====
Id:  1 - Cancha chica ( 5 jugadores) - Precio de Alquiler:  4500.0
Id:  2 - Cancha_mediana ( 7 jugadores) - Precio de Alquiler:  5600.0
Id:  3 - Cancha grande ( 11 jugadores) - Precio de Alquiler:  5600.0
-----
¿Qué cancha te gustaría? (Ingresá el Id): █
```

Luego de nuestra elección, la cancha de 5, nos preguntará en qué **fecha** queremos realizar el alquiler, donde colocaremos la misma en formato **dd/mm/aaaa**.

```
-----
¿Qué cancha te gustaría? (Ingresá el Id): 1
-----
          DEFINIR FECHA
=====
¿En qué fecha te interesaría alquilar? (dd/mm/aaaa): █
```

A continuación veremos los **horarios disponibles** de ese día para esa cancha, en este caso, vemos que tenemos la totalidad del día disponible. Elegimos mediante su **id** correspondiente.

```
DEFINIR HORARIOS
=====
Los horarios libres para este día son:
Para el turno de 10:00 - 11:00 ingresá 11
Para el turno de 11:00 - 12:00 ingresá 12
Para el turno de 12:00 - 13:00 ingresá 13
Para el turno de 13:00 - 14:00 ingresá 14
Para el turno de 14:00 - 15:00 ingresá 15
Para el turno de 15:00 - 16:00 ingresá 16
Para el turno de 16:00 - 17:00 ingresá 17
Para el turno de 17:00 - 18:00 ingresá 18
Para el turno de 18:00 - 19:00 ingresá 19
Para el turno de 19:00 - 20:00 ingresá 20
Para el turno de 20:00 - 21:00 ingresá 21
Para el turno de 21:00 - 22:00 ingresá 22
Para el turno de 22:00 - 23:00 ingresá 23
Para el turno de 23:00 - 00:00 ingresá 24

-----
¿En qué horario vas a reservar? (Ingresá el Id): █
```

Luego nos preguntará si los equipos están **completos**. La razón de esto es para definir si dejamos nuestro **partido abierto** a que se sumen otros usuarios o lo dejamos para una invitación personal de jugadores.

```
-----
¿En qué horario vas a reservar? (Ingresá el Id): 21
-----
Tenes los equipos completos? (si - no): █
```

Si le indicamos que **no**, nos preguntará cuantos jugadores faltan para completar los cupos, esto para que el usuario que quiera sumarse a un partido pueda ver la cantidad de **cupos** disponibles que quedan por partido. Colocamos tal cantidad y nos mostrará una pantalla con los **datos del turno** que estamos reservando. **Confirmamos** la reserva y **el programa termina**.

```

-----
¿En qué horario vas a reservar? (Ingresá el Id): 21
-----
Tenes los equipos completos? (si - no): no
Queres sumar jugadores? (si - no): si
Cuantos jugadores te faltan?: 9
                VALIDAMOS RESERVA
=====
Los detalles de tu reserva:
Fecha: 19/06/2024
Cancha de 7 jugadores.
En el turno  20:00 - 21:00  horas.
-----
¿CONFIRMAMOS TU RESERVA? (SI - NO): si
-----
la conexion ha finalizado

```

Opción 'Sumarte a un partido'

Ahora elegiremos la **segunda opción**, la de **sumarnos a un partido**. En este caso, al seleccionar esta opción, nos mostrará directamente las opciones disponibles, indicando la **fecha**, **hora**, **tamaño** y **capacidad** de la cancha y el **id** para elegir.

```

-----
Ingresá una opción: 2
-----
conexion exitosa
                SUMARSE A UN PARTIDO
=====
Podemos ofrecerte las siguientes opciones:
-----
El día 2024-06-20 de 22:00 - 23:00 hs. Una cancha de 5 jugadores (quedan 0 lugares). Ingresar el cod.: 4
El día 2024-06-19 de 20:00 - 21:00 hs. Una cancha de 5 jugadores (quedan 9 lugares). Ingresar el cod.: 5
El día 2024-06-02 de 11:00 - 12:00 hs. Una cancha de 7 jugadores (quedan 3 lugares). Ingresar el cod.: 1
El día 2024-06-19 de 05:00 - 06:00 hs. Una cancha de 11 jugadores (quedan 0 lugares). Ingresar el cod.: 2
El día 2024-06-14 de 18:00 - 19:00 hs. Una cancha de 11 jugadores (quedan 21 lugares). Ingresar el cod.: 3
-----
Ingresá el código: █

```

Una vez ingresado el **código de elección**, veremos en la pantalla los detalles del partido que hemos elegido y nos preguntará si confirmamos la solicitud. Al confirmar, imprimirá un mensaje diciendo que la **solicitud** fue enviada y se **notificará** cuando el **organizador** del partido la **acepte**.

```

-----
Ingresá el código: 5
-----
Elejiste sumarte al partido de:
-----
- El día 2024-06-19
- En el horario de: 20:00 - 21:00
- En una cancha de 5 jugadores.
-----
¿Confirmamos tu solicitud? (sí - no): sí
-----
Tu solicitud fue enviada al organizador, te estaremos notificando cuando él acepte.
la conexion ha finalizado

```

INCIAR SESIÓN COMO ADMINISTRADOR

Para ingresar sesión como **administrador** hemos creado un usuario genérico, el usuario es '**fcordoba**' y la contraseña es '**123456**'.

Al iniciar sesión con este usuario en particular se nos mostrarán opciones **diferentes** a la del usuario corriente, y estas serán las de modificar los **horarios** de los **turnos** o los **precios**.

```

=====
¡Bienvenido a SEJUEGA!
=====

Si TENÉS un USUARIO    - Ingresá 1
Si NO ESTÁS REGISTRADO - Ingresá 2
Ingresar como INVITADO - Ingresá 3

-----
Ingresá una opción: 1
-----
conexion exitosa

                        LOGIN
=====
Ingresá tu usuario: fcordoba
Ingresá tu contraseña: 123456
*****
¡Bienvenido, fcordoba!
*****
      Para MODIFICAR los PRECIOS - Ingresá 1
      Para MODIFICAR los HORARIOS - Ingresá 2
-----
Ingresá una opción: █

```

Opción 'Modificar los precios'

En esta opción podremos **modificar** los **precios** de las canchas, al seleccionar esta nos mostrará los precios **actuales** y nos preguntará cuál queremos modificar.

```

-----
Ingresá una opción: 1
-----

MODIFICAR PRECIOS
=====
Id: 1 - Cancha chica ( 5 jugadores) - Precio de Alquiler: 4500.0
Id: 2 - Cancha_mediana ( 7 jugadores) - Precio de Alquiler: 5600.0
Id: 3 - Cancha grande ( 11 jugadores) - Precio de Alquiler: 5600.0
-----
¿Qué precio quisieras modificar? (Ingresá el Id) █

```

Ingresamos el que queremos modificar, **cambiamos** el **precio** y entonces habremos terminado esta acción.

```

¿Qué precio quisieras modificar? (Ingresá el Id) 2
¿Cuál es el nuevo precio? 7000
-----
El cambio fue registrado con éxito.

Id: 2 - Cancha_mediana ( 7 jugadores) - Precio de Alquiler: 7000.0

```

Opción 'Modificar los horarios'

En esta opción nos mostrará los **horarios** que queremos modificar como administradores.

```
-----
MODIFICAR TURNOS
=====
Id: 1 - Turno: ( 00:00 - 01:00 ) Habilitado: NO
Id: 2 - Turno: ( 01:00 - 02:00 ) Habilitado: NO
Id: 3 - Turno: ( 02:00 - 03:00 ) Habilitado: NO
Id: 4 - Turno: ( 03:00 - 04:00 ) Habilitado: NO
Id: 5 - Turno: ( 04:00 - 05:00 ) Habilitado: NO
Id: 6 - Turno: ( 05:00 - 06:00 ) Habilitado: NO
Id: 7 - Turno: ( 06:00 - 07:00 ) Habilitado: NO
Id: 8 - Turno: ( 07:00 - 08:00 ) Habilitado: NO
Id: 9 - Turno: ( 08:00 - 09:00 ) Habilitado: NO
Id: 10 - Turno: ( 09:00 - 10:00 ) Habilitado: NO
Id: 11 - Turno: ( 10:00 - 11:00 ) Habilitado: SI
Id: 12 - Turno: ( 11:00 - 12:00 ) Habilitado: SI
Id: 13 - Turno: ( 12:00 - 13:00 ) Habilitado: SI
Id: 14 - Turno: ( 13:00 - 14:00 ) Habilitado: SI
Id: 15 - Turno: ( 14:00 - 15:00 ) Habilitado: SI
Id: 16 - Turno: ( 15:00 - 16:00 ) Habilitado: SI
Id: 17 - Turno: ( 16:00 - 17:00 ) Habilitado: SI
Id: 18 - Turno: ( 17:00 - 18:00 ) Habilitado: SI
Id: 19 - Turno: ( 18:00 - 19:00 ) Habilitado: SI
Id: 20 - Turno: ( 19:00 - 20:00 ) Habilitado: SI
Id: 21 - Turno: ( 20:00 - 21:00 ) Habilitado: SI
Id: 22 - Turno: ( 21:00 - 22:00 ) Habilitado: SI
Id: 23 - Turno: ( 22:00 - 23:00 ) Habilitado: SI
Id: 24 - Turno: ( 23:00 - 00:00 ) Habilitado: SI
-----
¿Qué turno quisieras modificar? (Ingresá el Id):
```

Por ejemplo, si ingresamos el id 18 este pasará de estar habilitado a NO habilitado.

```
-----
¿Qué turno quisieras modificar? (Ingresá el Id): 18
El cambio fue registrado con éxito.
-----
Id: 18 - Turno: ( 17:00 - 18:00 ) Habilitado: NO
-----
```

REGISTRARSE

En caso de no estar registrado, ingresaremos la **opción 2** del menú principal para hacerlo.

En esta acción primero nos pedirá que ingresemos un **nombre de usuario**, en caso de este ya estar ocupado, nos dirá que no está disponible, por eso debemos ser **originales** con el nombre que vayamos a elegir.

En caso de estar disponible directamente pasaremos a los demás datos, acá nos pedirá **nombre, apellido, número de teléfono, DNI, fecha de nacimiento, email** y una **contraseña** para ingresar. Cuando terminemos de colocar todos

estos datos nos notificará que el registro se pudo realizar correctamente y los datos quedarán guardados en la base de datos.

```
-----
Ingresá una opción: 2
-----
conexion exitosa
=====
Por favor, ingresá un usuario para validar si está disponible:
=====
Ingresá un nombre de usuario: leo18
=====
Por favor, completá los siguientes datos:
=====
Ingresá tu nombre: Leonel
Ingresá tu apellido: Bravo
Ingresá tu número de teléfono: 3514789656
Ingresá tu DNI: 1111111
Ingresá tu fecha de nacimiento: 28/04/2000
Ingresá tu correo: micorreo@email.com
Ingresá una contraseña: 123456789.
=====
¡Felicidades! Te registraste con éxito.
=====
```

INGRESAR COMO INVITADO

En este caso, al ingresar como invitado nos pedirá únicamente el **DNI**, en caso de haber ingresado antes con ese DNI directamente pasará a la pantalla de sumarse a un partido. Como en esta ocasión otorgamos un dato nuevo, nos pide que dejemos nuestro correo y teléfono.

```
-----
Ingresá una opción: 3
-----
conexion exitosa
                                USUARIO INVITADO
=====
Ingresá tu DNI: 45434649
                                NOS COMPARTIS LOS SIGUIENTES DATOS
=====
Ingrese su mail: micorreo@email.com
Ingrese su telefono: 351484474
conexion exitosa
```

Después de esto nos mostrará las opciones de **partidos disponibles** y desde aquí el proceso es el mismo al que ya está registrado, la única diferencia con el usuario registrado es que este puede organizar partidos y el invitado no.

```

SUMARSE A UN PARTIDO
=====
Podemos ofrecerte las siguientes opciones:
-----
El día 2024-06-20 de 22:00 - 23:00 hs. Una cancha de 5 jugadores (quedan 0 lugares). Ingresá el cod.: 4
El día 2024-06-19 de 20:00 - 21:00 hs. Una cancha de 5 jugadores (quedan 9 lugares). Ingresá el cod.: 5
El día 2024-06-02 de 11:00 - 12:00 hs. Una cancha de 7 jugadores (quedan 3 lugares). Ingresá el cod.: 1
El día 2024-06-19 de 05:00 - 06:00 hs. Una cancha de 11 jugadores (quedan 0 lugares). Ingresá el cod.: 2
El día 2024-06-14 de 18:00 - 19:00 hs. Una cancha de 11 jugadores (quedan 21 lugares). Ingresá el cod.: 3
-----
Ingresá el código: 3
-----
Elejiste sumarte al partido de:
-----
- El día 2024-06-14
- En el horario de: 18:00 - 19:00
- En una cancha de 11 jugadores.
-----
¿Confirmamos tu solicitud? (si - no): si
-----
Tu solicitud fue enviada al organizador, te estaremos notificando cuando él acepte.

```

CONCLUSIÓN

Esta aplicación ofrece una forma sencilla y eficiente de organizar y unirse a partidos de fútbol, con opciones flexibles para usuarios registrados y no registrados, así como funcionalidades específicas para administradores. Es una herramienta completa para facilitar la gestión y participación en partidos informales de fútbol.