

Aplicación Web para la Gestión de Ligas de Fútbol 7

Carlos Somoza Martínez
Miguel de la Torre Atrio
Fran Álvarez Alonso

ABP_46

Tipo de proyecto

Se trata de una app de gestión de ligas de fútbol por lo que nos encontraremos con desarrollo software, es decir un Tipo I.

Funcionalidad del sistema desarrollado

En objetivo fundamental es la gestión de información de varias competiciones de fútbol; por lo que se necesitará la creación de cuatro tipos de usuario: administrador, delegado, árbitro y usuario no registrado con sus características y funcionalidades propias.

El administrador deberá ser capaz de dar de alta a los diversos tipos de usuarios anteriormente mencionados así como la gestión de las ligas, el usuario solicitará al administrador sus credenciales de acceso para modificar datos del equipo, el árbitro dirigirá los partidos, y el usuario no registrado consultará la información que se publica en la app.

Arquitectura y tecnologías empleadas

Nos encontramos con una arquitectura Cliente-Servidor en el cual el cliente se comunica a través de un navegador.

En cuanto a las tecnologías; se ha empleado el lenguaje HTML5, PHP, CSS y Javascript así como un paquete de instalación independiente de plataforma para la gestión de bases de datos MySQL llamado XAMPP.

Cabe mencionar también productos de terceros entre los que se hallan dos frameworks BOOTSTRAP (para diseño de app web) y CAKEPHP (desarrollo rápido de app PHP).

Para planificación, análisis y diseño se ha usado Visual Paradigm, de editor de código fuente Visual Studio Code, administración de BD phpmyadmin y para el control de versiones GIT.

Metodología de desarrollo

Para cumplir los objetivos se ha desarrollado la app con el framework CAKEPHP, el cual a mayores ofrece una capa de acceso a BD flexible permitiendo consultas más rápidas, además de una plantilla de estilos bootstrap en el framework CAKEPHP.

Para el desarrollo de la aplicación se ha empleado el PU (dirigido por casos de uso). En la primera fase del proyecto (inicio) se definen tecnologías, estudio y viabilidad de la app; en la segunda, la elaboración, iteración y la definición de los requisitos funcionales con diagramas de secuencia y casos de uso del sistema. En la tercera fase se lleva a cabo cuatro iteraciones en las que se va implementando las funcionalidades del sistema siguiendo una jerarquía; además se van probando las iteraciones. En la última fase, la de transición se ha validado la app con el cliente y se finaliza el desarrollo.

Evaluación de la documentación utilizando la plantilla de evaluación por parte de los miembros del tribunal

En cuanto a la portada cumple los requisitos indicados en el Anexo II así como el resto de requisitos que componen la estructura de la rúbrica.

El trabajo parece no tener fallos ortográficos ni de extensión, posee una introducción y presenta objetivo resumen planificación arquitectura, tecnologías, análisis de requisitos, diseño del software, gestión de datos, pruebas llevadas a cabo tanto de caja negra como de usabilidad, también tiene un manual de usuario, aportaciones, conclusiones tanto técnicas como personales, las vías de trabajo futuro así como las referencias (aunque no indica el estilo empleado) y anexos pertinentes. Tiene también un índice con las ilustraciones empleadas así como uno de las tablas.

Justificación de la evaluación realizada y realizar una valoración global de la documentación

El trabajo cumple con la rúbrica indicada en el Anexo II y presenta a mayores con el preograma en CD para comprobar el código, así como su ejecución y fiabilidad por lo que es apto para su entrega.