

## Descripción del proyecto para subida de nota en Junio

El objetivo de este proyecto es desarrollar una aplicación para dispositivos Android que permite gestionar los partidos de una peña de fútbol 7. La aplicación debe contar con diferentes funcionalidades para la gestión de jugadores, partidos y equipos.

- La app debe tener un login de acceso para los jugadores. Habrá un usuario administrador que podrá dar de alta, eliminar o bloquear a un jugador.
- Los jugadores se deben registrar en la app a través de un formulario de inscripción. Deben indicar: nombre, número de teléfono, posición, una descripción y número de partidos ganados y perdidos.
- Los partidos deben tener una fecha y hora. Lugar de celebración. En cada partido participan dos equipos de 7 jugadores cada uno.
- La app genera automáticamente los jugadores que pertenecen a cada equipo. Teniendo en cuenta que como mínimo debe haber un jugador en la posición de portero en cada equipo.
- Durante la semana anterior al partido los jugadores que están registrados se deben inscribir al partido como muy tarde 24h antes del partido. Un jugador que no se inscriba al partido no podrá participar en él.
- En caso de que el número de jugadores inscritos llegue a 14, la app activará algún elemento gráfico o entrada de menú para añadir un jugador al partido sin necesidad de registrarlo. Será un jugador "invitado" y podrá participar en el partido.
- La app debe mostrar antes del inicio del partido en que equipo está cada jugador. Por ejemplo, un layout con un campo de fútbol de fondo y en cada campo el nombre del jugador o todos los jugadores de un equipo del mismo color, por ejemplo, un equipo de rojo y otro de azul.
- La app debe permitir al administrador añadir el resultado del partido y los jugadores que han marcado gol.

## **Indicaciones**

El proyecto se debe apoyar en los conceptos que se han trabajado en clase durante todo el curso. En el caso de que se quiera añadir bloques de código, librerías... obtenidos de internet, se debe justificar en la documentación el motivo por el cual se ha utilizado y la fuente (por ejemplo, la web donde se ha encontrado).

Se debe crear un repositorio privado en Github. Añadir el perfil de Github del profesor como colaborador del proyecto. Hacer commits de forma periódica, tal como se ha hecho en proyectos anteriores. Se tendrán en cuenta los commits hechos en el repositorio hasta las 14h del día 21.

Además, el día 21 se entregará a través de correo electrónico todo el proyecto: un fichero zip del repositorio y también un fichero zip de la app (exportar desde android studio). En total 2 ficheros ZIP.

El fichero README del repositorio debe contener la documentación del proyecto.

En caso de duda consulte a su profesor/a.

*Fecha límite de entrega: **21 de Junio**.*

*Fecha prevista para la defensa del proyecto: **23 de junio**.*

## **Rúbrica de calificación - Proyecto Junio.**

### **Diseño (4 puntos).**

- Diseño de Layouts (2 puntos)
- Paleta de colores (1 punto)
- Elementos que añaden valor a la interfaz (Menú, navegación, iconos, botones...) (1 punto)

### **Código (4 puntos).**

- Lógica, estructura, legibilidad del código (2 puntos)
- Conexión correcta a la DB. (1 punto)
- Se realizan las 4 operaciones sobre la DB (1 puntos)

### **Documentación-Presentación (2 puntos)**

- Fichero README del repositorio. Está redactado, completo, contiene imágenes de la app y bien estructurado. (1 punto)
- Presentación: Claridad, lenguaje corporal, lenguaje verbal, demostración de la aplicación. (1 punto)