Funcionalidades:

**Backend**

**FASE I**

* **Método Sign in:**
  + Se le pide al usuario user\_name y password como input en la terminal.
  + Se conecta con selenium a la web Buzzerbeater y mediante scraping se localiza el html input de username y password donde se escribe y se la da a submit para entrar a la pagina principal del usuario.
  + Usamos time.sleep para ralentizar el proceso y hacerlo parecer más humano.
* **Método get\_players\_to\_csv:**
  + A partir de las nacionalidades seleccionadas (en este momento hemos creado un diccionario fijo con todas las selecciones que nos interesan) donde se recorren una a una scrapeando la siguiente info de cada player del equipo:
    - Nacionalidad
    - Nombre
    - ID
    - Forma
    - DMI (Valoración)
  + Una vez tenemos esta info la convertimos a listas que posteriormente mediante pandas lo convertimos a .csv, creando un fichero llamado “players\_analysis.csv” en el mismo directorio de proyecto.
* **Selenium en segundo plano:**
  + Investigar cómo podemos usar selenium sin el navegador abierto y que el proceso se ejecute de forma automática.
  + Crear un popup una vez terminado el proceso que avise del dato scrapeado o de los errores que se han producido.
* Crear nuevas tablas BD para:
  + Tabla Países 🡪 Pais, ID Pais
  + Tabla enlace 🡪 ID Pais, ID temporada, ID jugador (hasta aquí PK), uid\_enlace
  + Tabla Jugadores 🡪 ID Jugador, Nombre, Edad
  + Tabla Performance 🡪 uid\_enlace (FK), semana (PK), DMI, forma
* Sacar Forma con decimales:
  + Sacar valor mínimo y máximo (más reciente, ya que es absoluto) y buscar un algoritmo. (Regla de 3 sacando el valor máximo)
* Método exportar info equipo:
  + Lista jugadores con sus formas a lo largo de las semanas de la temporada en cuestión
  + Cálculo aproximado de la forma actual.

**FASE II**

* **Frontend de la FASE I:**
  + HTML/CSS/BOOTSTRAP

**FASE III**

* **Añadir tablas BD:**
  + Tabla temporada 🡪 ID temporada, semana, fecha inicio, fecha fin
  + Tabla Entrenos 🡪 ID temporada (FK), semana (FK), posición (PK), minutos
* Añadir campos:
  + A definir