

Proyecto: Liga de eSports Canarias

Descripción de la Aplicación

Es una plataforma multiplataforma desarrollada en **Kotlin** que permite a los jóvenes en Canarias competir profesionalmente en videojuegos. Los jugadores pueden registrarse individualmente o formar equipos para participar en torneos y ascender en el ranking competitivo.

Además, se organizan **torneos anuales** en toda Canarias para potenciar la visibilidad de los jugadores y equipos destacados.

Tecnologías Utilizadas

- **Backend:** Kotlin
- **Base de Datos:** PostgreSQL (gestionado con PGAdmin)
- **IDE:** IntelliJ IDEA
- **Servicios y API:** Desarrollados en PyCharm

Roles de Usuario

1. Usuario No Registrado

- Puede ver las tablas de clasificación de equipos y jugadores.
- Puede explorar información sobre torneos y eventos.

2. Usuario Registrado (Jugador)

- Puede inscribirse en la liga.
- Puede unirse a equipos o crear uno propio.
- Puede inscribirse en torneos y competiciones.
- Puede consultar su progreso en la clasificación.

3. Moderador

- Acceso a un **CRUD** completo de:
 - Equipos
 - Jugadores
 - Juegos

- Eventos y torneos anuales
- Puede aprobar o eliminar equipos/jugadores que no cumplan las reglas.
- Puede gestionar las inscripciones en torneos.

Requisitos Funcionales

1. Autenticación de Usuarios

- Login y opción de continuar sin cuenta (modo espectador).
- Registro de nuevos usuarios con validación.

2. Gestión de Equipos y Jugadores

- Creación de equipos por parte de los usuarios registrados.
- Posibilidad de unirse a un equipo existente.
- Visualización del perfil de jugadores y equipos.

3. Participación en Torneos

- Inscripción a torneos individuales o en equipo.
- Sistema de clasificación basado en resultados.

4. Panel de Moderación

- CRUD de equipos, jugadores, juegos y torneos.
- Sistema de aprobación y eliminación de contenido.

Entidades y Relaciones:

1. Usuario

- `id_usuario` (PK)
- `nombre`
- `email`
- `contraseña`
- `rol` (Jugador / Moderador)

Relaciones:

- Un usuario puede pertenecer a un equipo (`id_equipo` FK, opcional).

- Un usuario puede inscribirse en torneos (`id_torneo` FK, relación M:N).
- Un usuario puede ser moderador (gestiona equipos y torneos).

2. Equipo

- `id_equipo` (PK)
- `nombre`
- `fundador` (FK → `id_usuario`)
- `fecha_creacion`

Relaciones:

- Un equipo tiene varios jugadores (relación 1:N con `Usuario`).
- Un equipo puede participar en torneos (`id_torneo` FK, relación M:N).

3. Torneo

- `id_torneo` (PK)
- `nombre`
- `fecha_inicio`
- `fecha_fin`
- `ubicación`

Relaciones:

- Un torneo puede tener varios equipos y jugadores inscritos (relación M:N con `Usuario` y `Equipo`).

4. Juego

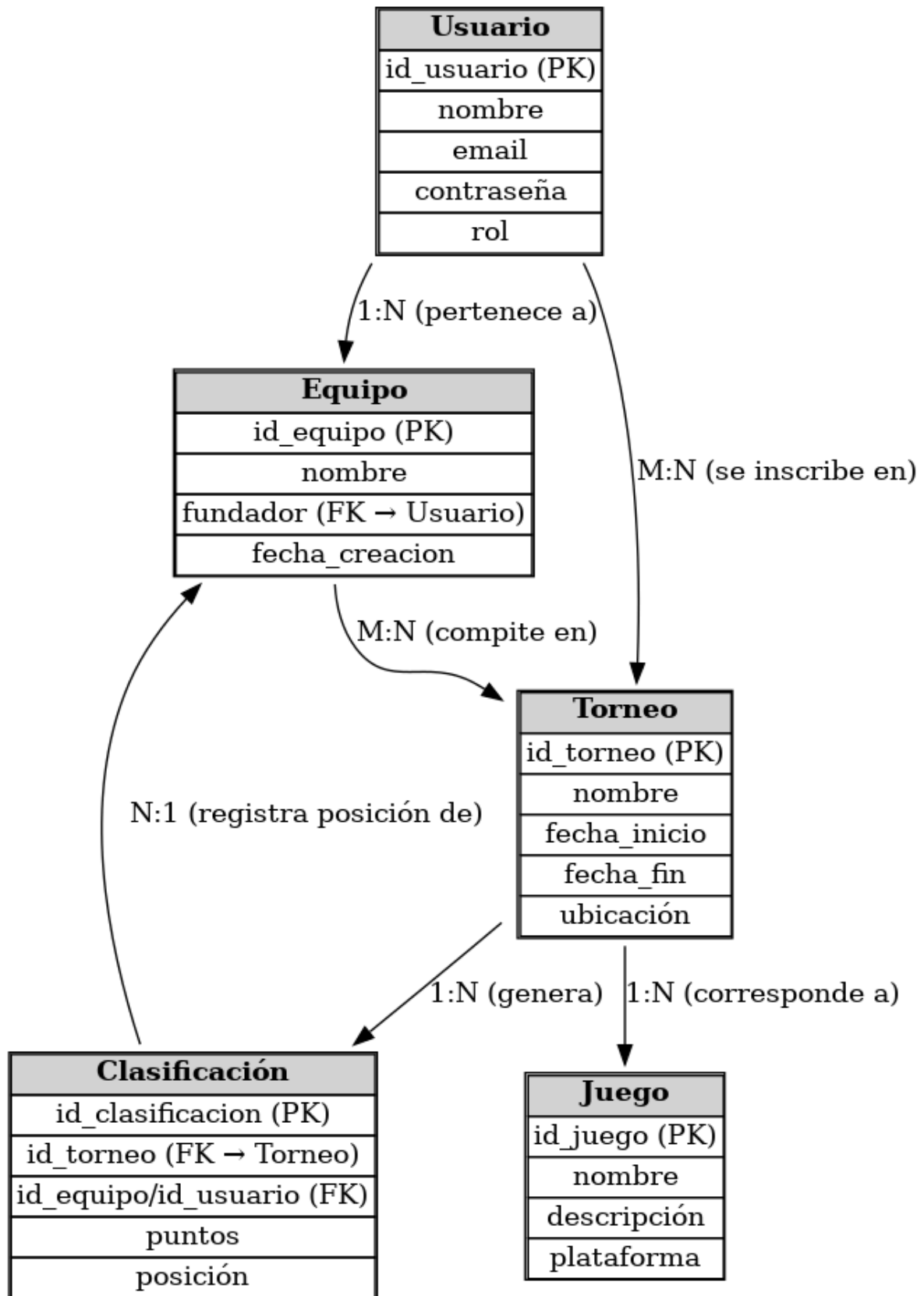
- `id_juego` (PK)
- `nombre`
- `descripción`
- `plataforma` (PC, PS5, Xbox, etc.)

Relaciones:

- Un torneo está asociado a un juego (`id_juego` FK).

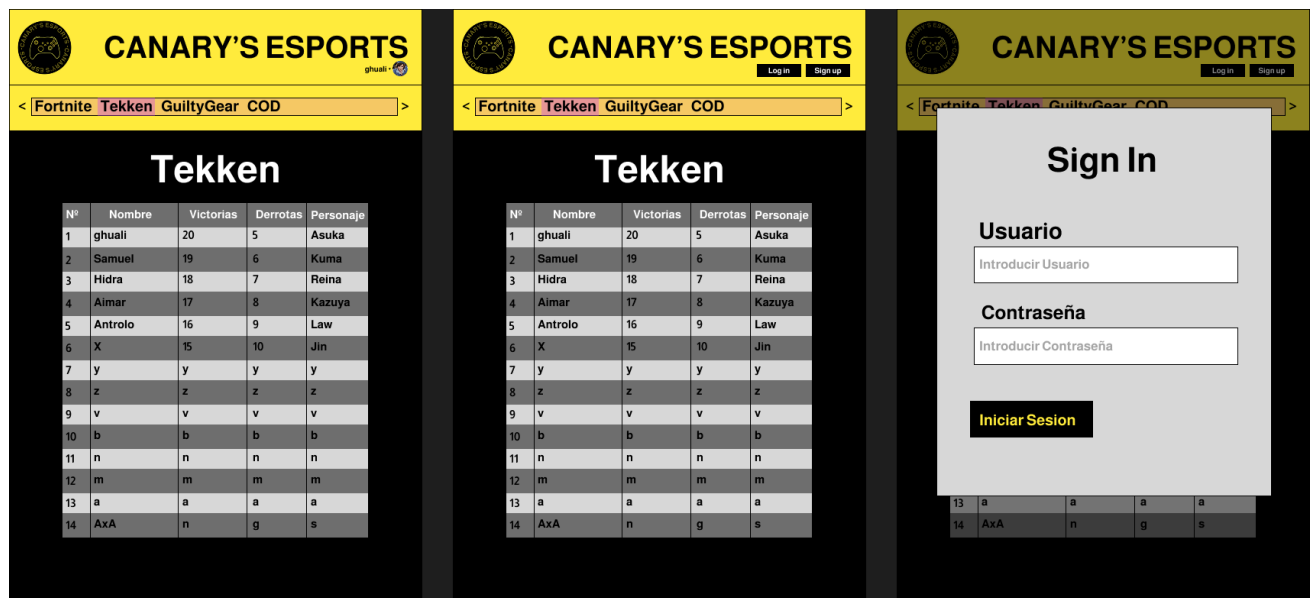
5. Clasificación

- `id_clasificacion` (PK)
- `id_torneo` (FK → Torneo)
- `id_equipo` o `id_usuario` (FK, dependiendo del tipo de torneo)
- `puntos`
- `posición`



Figma

Figma básico de cómo se vería la aplicación:



Link para ver

<https://www.figma.com/proto/0wzi3gwx4NvW4ybyDMs3XB/Canary-Esports?node-id=0-1&t=5UXahzduKwSEMxZC-1>

Cronograma(12-3-25 hasta 26-3-25)

- Intentar tener ya preparado la base de datos para empezar a trabajar la API
- Crear algunas vistas