# C:\Users\Administrador\OneDrive\Escritorio\Grado Superior\2ºDAM\Desarrollo de Interfaces\ProyectoTenisMaven\ProyectoTenisMaven\proyectotenis\src\main\java\fotos\tenis__2_-removebg-preview.png**C:\Users\Administrador\OneDrive\Escritorio\Grado Superior\2ºDAM\Desarrollo de Interfaces\ProyectoTenisMaven\ProyectoTenisMaven\proyectotenis\src\main\java\fotos\pelota__3_-removebg-preview.pngAPLICACIÓN DE TENIS**

**¿Por qué una aplicación de tenis?**

He elegido una aplicación de tenis porque quería incluir la mayoría de las prácticas realizadas en clase e innovar con cosas nuevas que he aprendido por mi cuenta.

**Funcionalidad**

Esta aplicación está desarrollada para dos tipos de personas, el cliente (alumno) y el dueño (profesor).

En la interfaz puedes iniciar el usuario como un alumno registrándote, o puedes iniciar como profesor con un usuario y contraseña especiales. (**usuario:** root **contraseña:**4444 )

Si inicias como usuario lo primero que tienes que hacer es registrarte para que se guarde un usuario en la base de datos, una vez te hayas registrado podrás iniciar sesión y te aparecerá la pantalla inicial donde puedes hacer 5 acciones.

**INTERFAZ USUARIO:**

**1ºBotón:**

El primer botón al ser clicado aparecerá un archivo txt con el nombre y asistencias de las personas que van a asistir a clase. **Realizar el txt solo puede hacerlo el profesor** desde su cuenta, por lo cual es lo primero que debe de hacer para que le aparezca al alumno en su interfaz.

**2ºBotón:**

El segundo botón es modificar datos, en caso de que necesites hacer un cambio de contraseña o algún dato en específico, podrás hacerlo en este apartado. Se actualizarán los datos automáticamente en la base de datos que está sincronizada con la interfaz.

**3ºBotón:**

Este botón también tiene que hacerse primero desde el profesor ya que los datos se van a introducir desde su login.

**4ºBotón:**

El cuarto botón al clicarle te lleva al ranking, donde puedes ver el último torneo disponible, en la parte de arriba tienes un desplegable con dos opciones, partidos y resultados.

Si pinchas en la opción de partidos, podrás incluir en la tabla tu próximo rival y fecha de juego.

Y el último botón es salir, que te lleva a la interfaz de iniciar sesión.

En cambio, si inicias sesión como profesor, solo podrás tener acceso a tres botones.

**INTERFAZ PROFESOR:**

**1ºBotón:**

Salida, te lleva a la interfaz de iniciar sesión.

**2ºBotón:**

El botón asistencia, que como hemos explicado antes, solo puede el profesor realizar este archivo txt.

**3ºBotón:**

Creación de niveles, te separa a los alumnos por niveles y te los actualiza en la base de datos.

Si optamos por pulsar el botón de asistencia te llevará a su clase, donde después de completar los datos que pide, podrás subirlos a la BD o descargar el fichero en la ruta especifica del sistema, en este caso en descargas.

De manera instantánea los datos pasan al botón del alumno “Ver asistencias del mes” que estaba bloqueado, en este botón podrá el cliente descargar el fichero con todos los datos.

Por otro lado, si pulsamos el botón crear niveles, nos lleva a la clase “Clase”, donde puedes separar a los alumnos por niveles, y al pulsar en el botón de “generar” se guarda en la base de datos.

Volviendo a la clase “IniciarSesion” del alumno, el primer botón al estar desbloqueado puedes descargar el fichero con los datos que ha realizado el profesor.

El segundo botón “CambiarDatos” te llevará a una clase donde puedes modificar los datos opcionales del alumno o tienes un botón de cambiar contraseña que te lleva a su clase “CambiarContraseña”, en esta clase podrás cambiar la contraseña y se actualizará automáticamente en el base de datos, pudiendo loguearte con la nueva contraseña sin tener que salirte del programa para actualizarlo.

El tercer botón es “Ver grupos” que al pulsarle te manda a una nueva clase donde podrás ver las asistencias de tus compañeros. (esta opción la hace el profesor en asistencia)

El último botón es “Ranking”, el cual te lleva a una interfaz totalmente diferente donde lo primero que vas a poder ver es una fotografía que puedes pulsar y te llevará a “partido”, (si no quieres pulsar la imagen, puedes desplegar el menú de arriba y te aparecerán dos botones, partidos y cambio e foto), si le das al primer botón, tienes una tabla y un generador de partidos donde podrás actualizar tus partidos al instante.

En cambio, si le das al segundo botón, te aparecerán 6 torneos disponibles, y podrás cambiar la imagen del ranking.

En la clase “IniciarSesion, tienes una foto de una raqueta, si la pulsas te llevará a un JFrame donde podrás jugar al piedra, papel o tijera contra la máquina.

**Pijotadas:**

- En la clase de incio tienes la opción de ver o no la contraseña para ver si la has metido bien.

- En la clase iniciar sesión tienes una imagen de ajustes que al pulsarla te lleva a una clase donde puedes cambiar el color de la interfaz, cambiar la contraseña, escribir en un fichero y guardarlo, importar un fichero ya existente….etc

- He usado JSpinners, JCalendar, boolean… y todos los datos me pasan por la Base de Datos

- La clase inicio al pasar por los botones de cerrar, minimizar o maximizar se les cambia el color de fondo automáticamente.

**Base de Datos:**

Para la base de datos he hecho una mejora respecto al proyecto inical, ya que empecé usando Derbi y he realizado un método en el login que solo al cambair el enlace puedas usar mysql.

Conecto xampp y me uno al host de phpmyadmin para la base de datos.

**MAVEN:**

Otra mejora que he realizado es el cambio de un proyecto java Application a un proyecto en maven, tuve que modifcar varios errores iniciales al cambiar de proyecto.

Después de modificar estos errores tuve que poner unas dependencias en el archivo pom.xml para el calendar, el conector con la base de datos mysql y las fotos.

Las fotos no me detectaba la ruta y tuve que meterlas en una carpeta a parte.

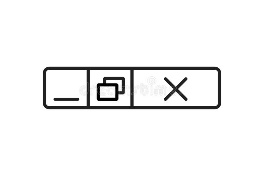
**Iconografía:**

Todas las interfaces tienen un icono al ejecutarse que identifica a la aplicación.



**Detalles:**

En caso de que quieras cerrar, minimizar o maximizar la aplicación, puedes hacerlo arriba a la derecha, en los 3 apartados que aparecen.



Si quieres entrar como administrador y no te acuerdas de la contraseña, hay un botón de información en la pantalla de inicio que te lo recuerda.

C:\Users\Administrador\OneDrive\Escritorio\Grado Superior\2ºDAM\Desarrollo de Interfaces\Proyecto Tenis\Proyecto-Tenis\src\proyectotenis\informacion__1_-removebg-preview.png