



Ligas Esports

<https://github.com/iker-rodriguez-cid/LigasEsports-Iker.git>

Nome Alumno/a: Iker Rodríguez Cid

Curso: 2º DAM

Módulo: Proxecto Final Ciclo



Contido

Contido	2
1. Xustificación	2
2. Obxectivos	2
3. Tecnoloxías empregadas	2
4. Planificación do proxecto	2
5. Desenvolvemento e execución	2
7. Conclusións e reflexións	2
8. Bibliografía e Webgrafía	3
9. Anexo I – Manual técnico de instalación ou posta en marcha	3
10. Anexo II – Documentación de uso (manuais usuario)	3
11. Anexo III – Outra documentación	3

1. Introducción

O proxecto trata dun programa que gestiona ligas, equipos, entrenadores, torneos e xogadores de ligas de sports en este caso do videoxogo “League of Legends”

2. Obxectivos

1. **Demostrar habilidades técnicas**
 - Aplicar coñecementos en **Java, Spring Boot, Angular e MySQL** adquiridos durante o ciclo formativo.
2. **Desenvolver un proxecto completo e funcional**
 - Crear unha aplicación ben estruturada, desde o backend ata o frontend, que cumpra cos requisitos dun traballo de fin de ciclo.
3. **Mellorar a xestión de proxectos**
 - Aprender a planificar, organizar e executar un proxecto de software seguindo boas prácticas.
4. **Aprender novas tecnoloxías e ferramentas**
 - Familiarizarse con **Swagger, Angular Material**, entre outras.
5. **Ter un proxecto útil para o portafolio**
 - Poder mostralo en entrevistas de traballo como demostración das túas habilidades.

3. Situación previa

Explicar o problema que se pretende resolver ou situación que motiva o desenvolvemento do presente proxecto. Afondar un pouco máis que na introducción. Investigar se existen alternativas para resolver o mesmo problema.

4. Tecnoloxías empregadas

Backend (Spring Boot)

- **Java** → Linguaxe principal do backend.
- **Spring Boot** → Framework para facilitar o desenvolvemento do backend.
- **Spring Data JPA** → Para a xestión da base de datos con Hibernate.
- **MySQL** → Base de datos relacional.
- **Swagger (OpenAPI)** → Para documentar a API REST.

Frontend (Angular)

- **Angular** → Framework para o desenvolvemento do frontend.
- **TypeScript** → Linguaxe principal do frontend.
- **Angular Material** → Componentes UI predefinidos para mellorar a interface.
- **Bootstrap (opcional)** → Para estilos adicionais se fose necesario.






Ferramentas de desenvolvemento

- **Git e GitHub** → Control de versións e colaboración.
- **Maven** → Xestión de dependencias no backend.
- **Node.js e npm** → Para xestionar dependencias no frontend.
- **Postman** → Para probar a API REST.

5. Solución proposta

Descrición da solución proposta presentando en que se diferencia de outras alternativas que poidan resolver o mesmo problema.

6. Planificación do proxecto

- Planificación do proxecto cun diagrama de Gantt
- Descrición do modelo de desenvolvemento de software a implementar.
- Análise do proxecto:
 -  Diagrama de casos de usos.
 -  Universo de discurso da base de datos.
 -  Diagrama de Entidad-Relación.
- Deseño do proxecto:
 -  Modelo relacional da base de datos.
 -  Diagrama de clases.



Diagramas de fluxo de cada caso de uso.



Mockups da interface.

- Presuposto completo (Hardware software e recursos humans)

7. Desenvolvemento e execución

Diagrama de despregamento e descripción xeral do funcionamento da aplicación.

Completar cos detalles técnicos que fose preciso resolver documentados ao longo do desenvolvemento.

8. Conclusións e reflexións

Valoración global do proxecto, resume do aprendido e das dificultades atopadas.

9. Bibliografía e Webgrafía

[Formato APA](#)

10. Anexo I – Manual técnico de instalación ou posta en marcha

11. Anexo II – Documentación de uso (manuais usuario)

12. Anexo III – Outra documentación

Calquera material adicional relevante (documentación da aplicación, manual de uso, capturas de pantalla, fragmentos de código, etc.).