Guion de Presentación

# Introducción

Hola, soy [Tu nombre], alumna de DAW, y os presento mi proyecto final llamado Tiraka. Es una aplicación web pensada para el mundo de la esgrima, un deporte que practico. Me di cuenta de que no hay herramientas específicas para organizar los entrenamientos, y por eso decidí crear una.

# Idea del Proyecto

Tiraka es una web que conecta a entrenadores y tiradores. Permite planificar entrenos, registrar asistencia, escribir un diario personal y ver estadísticas. Es como una agenda deportiva digital adaptada al día a día de un esgrimista.

# Objetivo

El objetivo es hacer que tanto entrenadores como deportistas puedan llevar un mejor control: el entrenador crea plantillas de entrenamiento y competiciones, y el tirador marca su asistencia, lleva un diario personal, y consulta sus estadísticas semanales o mensuales.

# Tecnologías Usadas

* Frontend: HTML, CSS, JavaScript (sin frameworks)
* Backend: Node.js con Express
* Base de datos: PostgreSQL
* Librerías:
* bcryptjs: para encriptar contraseñas
* express-session: para manejar sesiones de usuario
* cookie-parser: para leer cookies
* cors: para permitir peticiones desde otros orígenes
* pg: para conectar Node.js con PostgreSQL
* Herramientas: GitHub y Railway permite desplegar la app conectando con GitHub. Se configuran las variables de entorno y la base de datos, y se obtiene un dominio público para acceder a la web.
* IA: se utilizó inteligencia artificial (Chat de GitHub Copilot) para asistencia en el desarrollo del código

# Funcionamiento (demostración real)

Política de cookies: La aplicación usa cookies técnicas para mantener la sesión iniciada. No se utilizan cookies de terceros ni de análisis. Se informa al usuario al iniciar sesión y se aplican según la normativa de protección de datos.

Registro/Login: registro de usuarios cifrado y protegido.

Calendario: entrenadores crean entrenos y competiciones; tiradores ven su calendario.

Diario personal: tiradores registran cómo se sintieron.

Estadísticas: resumen visual de la actividad.

Librerias: se han utlilizado librerías para la paginación, lo iconos, el calendario…