



Juguem

la app para disfrutar el deporte

Nombre: Javier

Apellidos: Boix Ruiz

Ciclo: 2º Desarrollo de aplicaciones Web

Tutora del proyecto: Marta Giménez Gómez



Índex

Index	¡Error! Marcador no definido.
1. Introducción	3
2. Tecnología utilizada	4
CONTROL DE VERSIONES	4
SERVIDOR WEB Y DB	4
FRONTEND	5
BACKEND	5
SOFTWARE PARA DESARROLLO Y AGILIZAR PROCESOS	6
3. Objetivos	6
4. Requisitos de almacenamiento de información	7
Objetivos asociados	7
Objetivos asociados	8
Objetivos asociados	8
Objetivos asociados	9
Objetivos asociados	9
Objetivos asociados	9
5 Manual del usuario:	10
Apuntarse a una partida	13
Historico de mis partidos	14
Mi perfil	14
6. Diagramas	15
7 Codificación y dificultades encontradas	21
8. Fases en la realizació del projecte	23
9. Ampliaciones	24
10. Bibliografía	25
11. Conclusiones	26

1. Introducción

El proyecto consiste en crear una plataforma web que facilite la conexión entre personas interesadas en practicar deporte de forma conjunta. La idea es que los usuarios puedan crear eventos o "partidas" de deporte en la plataforma, y que otros usuarios puedan apuntarse a ellos. Además, la plataforma también ofrecerá la posibilidad de gestionar estos eventos de forma sencilla.

La idea detrás de este proyecto es ofrecer una solución a la necesidad que tienen muchas personas de encontrar compañeros de deporte para practicar juntos, y hacerlo de una manera fácil y accesible. Los usuarios podrán conectarse y organizar partidas de deporte de forma rápida y sencilla, lo que les permitirá disfrutar de su deporte favorito en compañía de otros apasionados al deporte.

En resumen, el proyecto busca facilitar la conexión entre personas interesadas en practicar deporte de forma conjunta, ofreciendo la posibilidad de crear eventos y gestionarlos de manera sencilla.

Personalmente siempre me pareció buena idea que existiera una aplicación de este tipo para poder utilizarla en mi entorno más próximo, ya que soy un apasionado del deporte.

Para hacer posible el desarrollo de esta aplicación he aplicado los siguientes conocimientos en las distintas tecnologías impartidas en el ciclo:

- **Desarrollo web en entorno cliente:** Visión global de la estructura de las webs
- **Desarrollo web en entorno servidor:** PHP, Laravel
- **Despliegue de aplicaciones web:** Xampp, Apache Tomcat
- **Diseño de interfaces web:** Html, Css, Javascript, JQuery, Bootstrap

2. Tecnología utilizada

La tecnología es una parte fundamental de cualquier proyecto web. La elección de las herramientas adecuadas puede marcar la diferencia. En este apartado, se presenta una introducción a las tecnologías utilizadas en esta aplicación.



CONTROL DE VERSIONES

GitHub: para la gestión del versionado del proyecto me decante por git y github por su gama de funcionalidades y herramientas para gestionar y desarrollar proyectos de código.

SERVIDOR WEB Y DB

Xampp: para el sistema de gestión de bases de datos MySQL y el servidor web Apache he utilizado este software para facilita el trabajo de configuración e instalación individual de los paquetes.

Apache: Apache Tomcat es la opción más popular que conozco para el despliegue de aplicaciones debido a su estabilidad, rendimiento y seguridad.

MySQL: he utilizado MySQL para gestionar las bases de datos por la facilidad para gestionarla, se caracteriza también por ser altamente segura, eficiente y ofrece una gran flexibilidad.

FRONTEND

Bootstrap + jQuery + JavaScript + Html

- **Bootstrap**: para el diseño de la aplicación web he utilizado este marco de trabajo ya que es fácil de implementar y utilizar, incluye una amplia gama de componentes y herramientas preconstruidos y utiliza un sistema de rejilla flexible y basado en CSS para diseños adaptables y responsive.
- **JavaScript** lo utilizo para crear funcionalidades y efectos dinámicos en la aplicación.
- **jQuery** esta biblioteca de JavaScript la incluyo para manejar de manera más sencilla y eficiente el código.
- **Html** para el esqueleto de la página.

BACKEND

Php+Laravel

- **PHP** es un el lenguaje de programación para back más utilizado además es el eje principal de este ciclo por ello me decidí a utilizarlo como base.
- **Laravel** es un marco de aplicaciones web de código abierto construido en PHP, que proporciona un conjunto de herramientas y características que les ayuda a crear aplicaciones web de alta calidad de manera más rápida y eficiente.

PHP y Laravel son fáciles de aprender y utilizar, lo que los hace una buena opción para para proyectos con un presupuesto limitado. Tienen una gran comunidad de desarrolladores y una amplia base de usuarios, lo que significa que hay una gran cantidad de recursos y soporte disponibles en caso de que se necesiten ayuda o soluciones a problemas comunes.

SOFTWARE PARA DESARROLLO Y AGILIZAR PROCESOS

Visual Studio Code Además de ser el editor de código que utilizamos en el ciclo, es un programa ligero y rápido con una gran cantidad de extensiones y complementos disponibles que amplían las capacidades del editor y se integran fácilmente con otras herramientas y servicios, como Git, Azure y AWS.

Notion es una herramienta de gestión del conocimiento que se utiliza para organizar y compartir información en proyectos y equipos. Algunas razones por las que la utiliza en este proyecto:

Ofrece una amplia gama de funcionalidades y herramientas que permiten crear y gestionar diferentes tipos de contenido, como páginas, calendarios y tareas.

Cuenta con una interfaz de usuario flexible y personalizable que permite organizar y visualizar la información de manera lógica y atractiva.

3. Objetivos

Objetivo n1. Gestionar el login y el registro de los usuarios

El programa debe poder conseguir gestionar adecuadamente el registro y acceso a la aplicación de una manera sencilla y segura.

Objetivo n2. Gestión del perfil de un usuario

Los usuarios podrán gestionar sus datos desde el apartado correspondiente en la aplicación, además se crean roles para la gestión interna de la aplicación con un usuario administrador.

Objetivo n3. Crear una partida

La aplicación tendrá que ofrecer la posibilidad de como usuario poder generar una partida donde los demás usuarios se podrán inscribir.

Objetivo n4. Apuntarse a una partida

Los usuarios tendran un apartado donde podran ver todas las partidas activas hasta la fecha y podran inscribirse

Objetivo n5. Historial de partidas

Se dispondra de un apartado donde se podrá revisar todo el historico de las partidas a las que se a apuntado.

Objetivo n6. Gestion de la informacion sensible de los superusuarios

Se dispondra de un apartado donde los administradores podran hacer modificaciones sensible como la gestion de los deportes,pistes,localidades,partides y usuarios.

4. Requisitos de almacenamiento de información

Esta sección contiene la lista de requisitos de almacenamiento de información (RAI) que se han identificado y que debemos Implementar en nuestro sistema.

RI-01	Registro y control de acceso a la aplicacion
Objetivos asociados	OBJ-01 Gestionar el login y el registro de los usuarios
Requisitos asociados	<ul style="list-style-type: none">● RF-01 Registrar al usuario en el sistema mediante formulario● RF-02 Verificar datos validos● RF-03 Insertar un usuario en la BD
Descripción	El sistema deberá almacenar la información correspondiente Al usuario. En concreto:
Datos específicos	<ul style="list-style-type: none">● Nombre● Email● Provincia● Localidad● Password
Intervalo temporal	pasado y presente
Estabilidad	alta

Comentarios	Se cifran las password de los usuarios
-------------	--

RI-02	Tener la información del usuario actualizada
Objetivos asociados	Objetivo n2. Gestión del perfil de un usuario
Requisitos asociados	<ul style="list-style-type: none"> ● RF-01 Modificar los datos de usuario
Descripción	El sistema deberá almacenar la información actualizada del usuario. En concreto:
Datos específicos	<ul style="list-style-type: none"> ● Nombre ● Email ● Provincia ● Localidad ● Tipo de Usuario ● Password ● Fecha de membresia
Intervalo temporal	pasado y presente
Estabilidad	alta
Comentarios	El usuario tiene campos extra a los del registro como el tipo de usuario (usuarios generales y administradores)

RI-03	Almacenar la información de una nueva partida
Objetivos asociados	Objetivo n3. Crear una partida
Requisitos asociados	<ul style="list-style-type: none"> ● RF-01 Identificar al usuario ● RF-02 Crear una partida con los datos específicos indicados en datos específicos ● RF-03 Ser capaces de mostrar esta partida a los demás usuarios para que se puedan apuntar
Descripción	La aplicación tendrá que ofrecer la posibilidad de como usuario poder generar una partida donde los demás usuarios se podrán inscribir.
Datos específicos	<ul style="list-style-type: none"> ● Localidad Donde se va a jugar la partida. ● Deporte Que deporte se jugarà. ● Pista En que pista de la localidad se va a jugar la partida. ● Numero de jugadores cuantos jugadores como maximo podran inscribirse en la partida. ● Fecha de la partida Cuando se jugarà.
Intervalo temporal	pasado y presente
Estabilidad	alta
Comentarios	niguno

RI-04	Información de la inscripción de los usuarios a partidas
Objetivos asociados	OBJ-04 Apuntarse a una partida.
Requisitos asociados	<ul style="list-style-type: none"> ● RF-01 Identificar al usuario ● RF-02 Crear una partida con los datos específicos indicados en datos específicos ● RF-03 Ser capaces de mostrar esta partida a los demás usuarios para que se puedan apuntar
Descripción	La aplicación tendrá que ofrecer la posibilidad de como usuario poder generar una partida donde los demás usuarios se podrán inscribir.
Datos específicos	<ul style="list-style-type: none"> ● Localidad Donde se va a jugar la partida. ● Deporte Que deporte se jugará. ● Pista En que pista de la localidad se va a jugar la partida. ● Numero de jugadores cuantos jugadores como máximo podrán inscribirse en la partida. ● Fecha de la partida Cuando se jugará.
Intervalo temporal	pasado y presente
Estabilidad	alta
Comentarios	niguno

RI-05	Información del histórico de un jugador en sus partidas
Objetivos asociados	OBJ-05 Historial de partidas.
Requisitos asociados	<ul style="list-style-type: none"> ● RF-01 Identificar las partidas a las que <u>ha</u> asistido
Descripción	La aplicación tendrá que ofrecer la posibilidad de como usuario poder generar un histórico de las diferentes partidas a las que un usuario <u>se</u> ha apuntado.
Datos específicos	<ul style="list-style-type: none"> ● Localidad Donde se a jugado la partida. ● Deporte Que deporte se jugo. ● Pista En que pista de la localidad se jugo la partida. ● Numero de jugadores cuantos jugadores acudieron. ● Fecha de la partida Cuando se jugará.
Intervalo temporal	pasado y presente
Estabilidad	alta
Comentarios	niguno

RI-06	Información sensible para el funcionamiento de la aplicación
Objetivos asociados	OBJ-06 Gestion de la Información sensible de los superusuarios
Requisitos asociados	<ul style="list-style-type: none"> ● RF-01 Identificar de los datos a gestionar ● RF-02 Identificar de los datos a gestionar ● RF-02 Identificar de los datos a gestionar
Descripción	La aplicación tendrá que otorgar la posibilidad al usuario administrador de modificar datos sensibles de la aplicación

Datos específicos	<ul style="list-style-type: none"> • Localidad Donde se a jugado la partida. • Deporte Que deporte se jugo. • Pista En que pista de la localidad se jugo la parida. • Numero de jugadores cuantos jugadores acudieron. • Fecha de la partida Cuando se jugarà.
Intervalo temporal	pasado y presente
Estabilidad	alta
Comentarios	Únicamente será permitido al <u>superusuario</u> ver estas opciones

5 Manual del usuario:

Al iniciar la aplicación, vemos la vista principal que se resume en un login para validar el acceso del usuario:

Desde este apartado podremos logearnos o disponernos al registro si no tenemos una cuenta de usuario creada.

Desde el menú de Registro podremos introducir nuestros datos que posteriormente se

Juguem Login Registrarse

Registro

Nombre

Email

Provincia

Localidad

Password

Confirma Password

Registrar

Menú principal

Al acceder con nuestro usuario podemos observar el menú principal donde vemos el nombre de la aplicación en el borde superior izquierda y nuestro nombre de usuario a la izquierda con un desplegable que nos permite cerrar sesión si así lo deseamos. En la parte central tenemos la botonera principal con las siguientes opciones:

- Crear una partida
- Apuntarse a una partida
- Historico de mis partidas
- Mi perfil

Juguem Javier Boix Ruiz

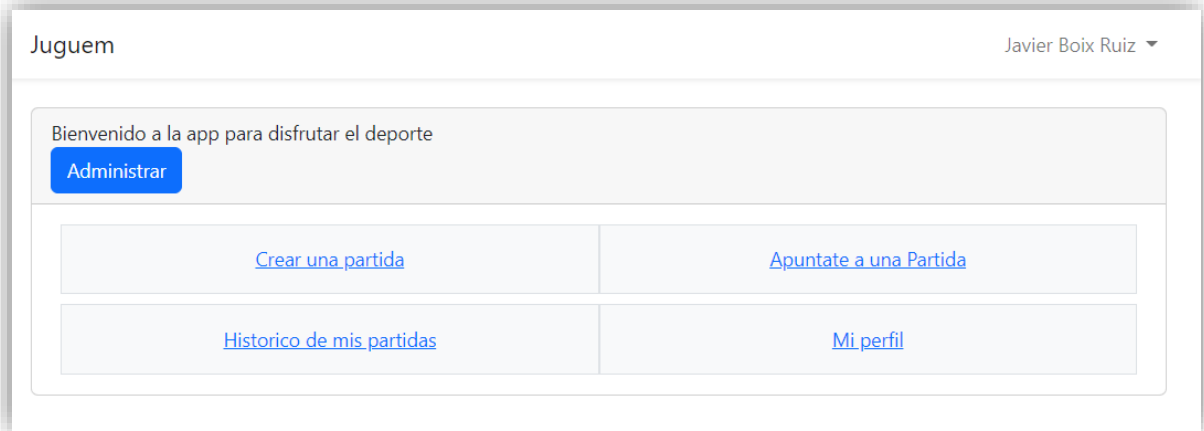
Bienvenido a la app para disfrutar el deporte

[Crear una partida](#) [Apuntate a una Partida](#)

[Historico de mis partidas](#) [Mi perfil](#)

Si el usuario que accede es administrado se mostrara una funcionalidad extra en el menú. El botón

Administrar ofrecerá la opción de hacer modificaciones en los campos en los que los usuarios sin permisos no podrán. Esta función se utilizará para cosas en los que se tenga que añadir algún deporte que no figure en el sistema, así como una pista de la localidad desea que no esté precargada o una localidad no disponible en el sistema.



Aquí un ejemplo entre las diferentes vistas de privilegios avanzados:



Crear una partida

Desde esta ventana podremos generar la nueva partida rellenando la información necesaria para ello, se dispondrá de un calendario para elegir la fecha de la partida.

Nueva partida

Localidad

Deporte

Seleccione un deporte

Pista

Seleccione una pista

Numero de jugadores

Fecha de la partida

Guardar

Cancelar

[Ir al listado](#)

Apuntarse a una partida

Desde esta opción del menú tendremos acceso a la opción para apuntarnos a partidas, tendremos la posibilidad de filtrar por el deporte que más nos guste y así agilizar el proceso, la tabla mostrara información sobre las partidas existentes y abiertas donde se indicara donde cuando y quien serán los participantes de está ofreciendo un mínimo y un máximo de jugadores para apuntarse.

Juguem

Javier Boix Ruiz

Apuntarse a una partida

Buscar

Deporte	Pista	Jugadores Apuntados	FECHA DE LA PARTIDA	Min Jugadores	Max Jugadores	Apuntate
Baloncesto	Carrer Heretats, 20, 46250 L'Alcúdia, València	<div>Mostrar</div>	2022-12-10 09:30:51	6	11	<div>Apuntarse</div>
Baloncesto	Carrer Heretats, 20, 46250 L'Alcúdia, València	<div>Mostrar</div>	2022-12-12 22:17:10	0	0	<div>Apuntarse</div>

Nuevo

Volver

Historico de mis partidas

Desde este apartado tendremos una vision global de cuantas partidas hemos asistido y asi haacer memòria pudiendo filtrar tambien por deporte y mosta quienes asistieron a esas partidas

Juguem Javier Boix Ruiz ▾

Historico de las partidas

Buscar

Deporte	Pista	Jugadores Apuntados	FECHA DE LA PARTIDA	Asistentes
Baloncesto	Carrer Heretats, 20, 46250 L'Alcúdia, València	Mostrar	2022-12-10 09:30:51	6
Baloncesto	Tarongers-Ernest Lluch, 46022, Valencia	Mostrar	2022-12-12 22:17:10	12


[Volver](#)

Mi perfil

Finalmente tendremos una apartado desde donde podremos revisar nuestros datos nuestros datos de usuario y realizar modificaciones sobre el nombre correo Provincia y localidad d.Ademas se nos mostrara informacion relevante como que tipo de usuario somo y desde cuanto estamos dado de alta en el sistema.

Gestión del perfil de Usuario

Nombre

Javier Boix Ruiz 

Email

jaboru10@gmail.com

Provincia

Seleccione una provincia ▾

Localidad

Seleccione una localidad ▾

Tipo de Usuario

Administrador

Miembro desde

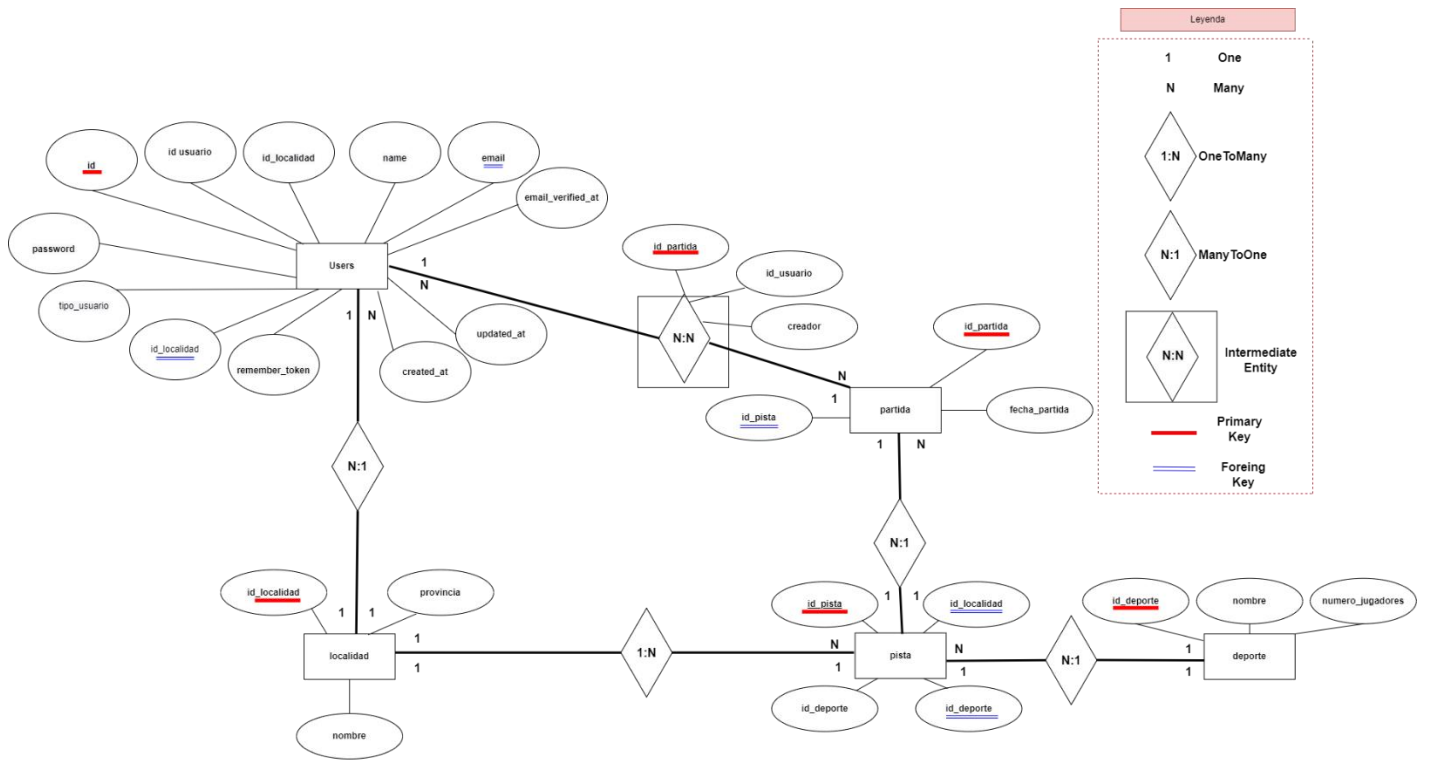
2022-12-07 09:34:14

Guardar

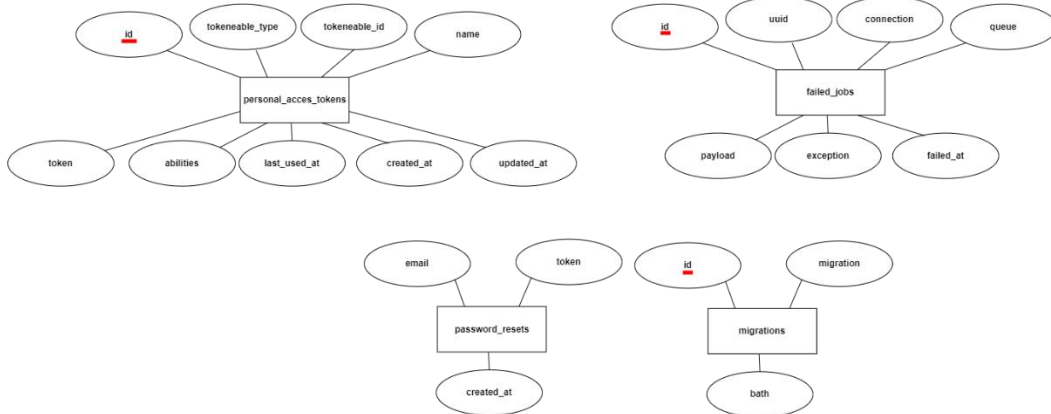
Volver

6.Diagramas

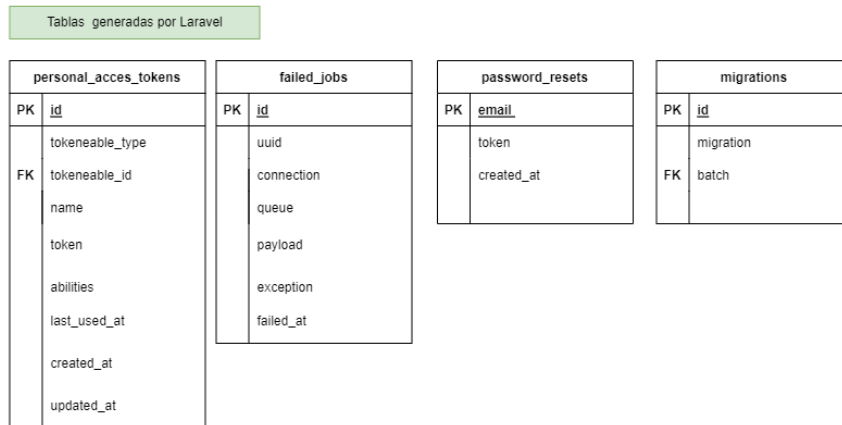
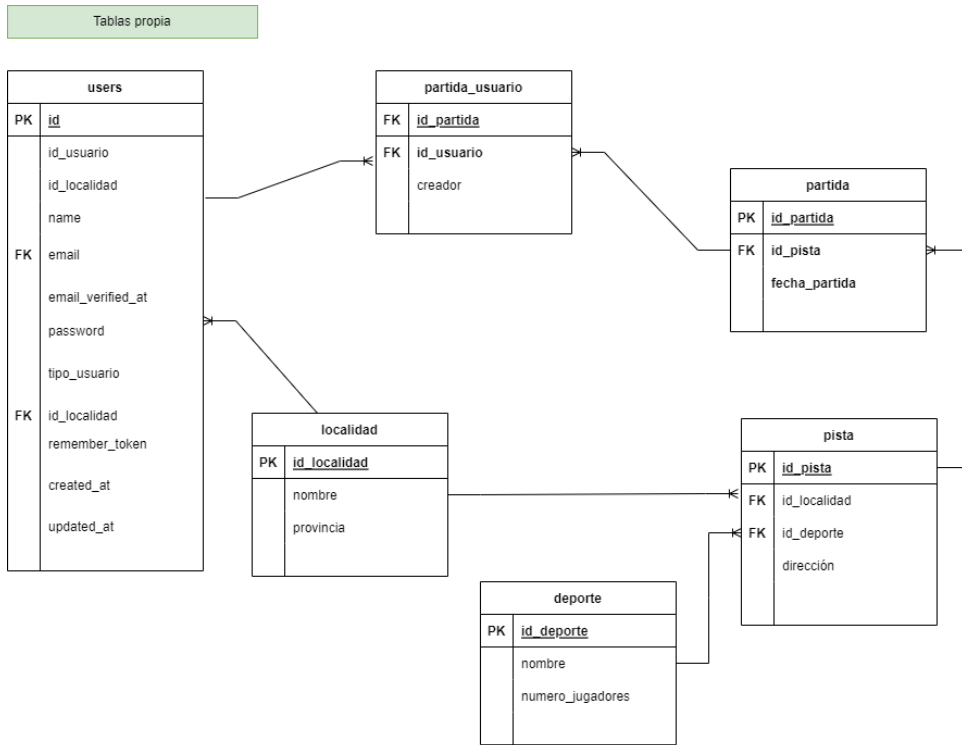
Diagrama Entitat-Relació



Tablas generadas por Laravel



Esquema relacional



Creación de Tablas

Script que inserta las bases de datos

-- Estructura de tabla para la tabla `deporte`

```
CREATE TABLE `deporte` (  
  `id_deporte` int(11) NOT NULL,  
  `nombre` varchar(20) NOT NULL,  
  `numero_jugadores` int(11) NOT NULL  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4 COLLATE=utf8mb4_general_ci;
```

-- Estructura de tabla para la tabla `localidad`

```
CREATE TABLE `localidad` (  
  `id_localidad` int(11) NOT NULL,  
  `nombre` varchar(25) NOT NULL,  
  `provincia` varchar(25) NOT NULL  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4 COLLATE=utf8mb4_general_ci;
```

-- Estructura de tabla para la tabla `partida`

```
CREATE TABLE `partida` (  
  `id_partida` int(11) NOT NULL,  
  `id_pista` int(11) NOT NULL,  
  `fecha_partida` datetime NOT NULL  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4 COLLATE=utf8mb4_general_ci;
```

-- Estructura de tabla para la tabla `partida`

```
CREATE TABLE `partida_usuario` (  
  `id_partida` int(11) NOT NULL,  
  `id_usuario` bigint(20) UNSIGNED NOT NULL,  
  `creador` int(10) NOT NULL DEFAULT 0  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4 COLLATE=utf8mb4_general_ci;
```

-- Estructura de tabla para la tabla `pista`

```
CREATE TABLE `pista` (  
  `id_pista` int(11) NOT NULL,  
  `id_localidad` int(11) NOT NULL,  
  `id_deporte` int(11) NOT NULL,  
  `direccion` varchar(50) NOT NULL  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4 COLLATE=utf8mb4_general_ci;
```

-- Estructura de tabla para la tabla `users`

--

```
CREATE TABLE `users` (  
  `id` bigint(20) UNSIGNED NOT NULL,  
  `name` varchar(255) NOT NULL,  
  `email` varchar(255) NOT NULL,  
  `email_verified_at` timestamp NULL DEFAULT NULL,
```

```

`password` varchar(255) NOT NULL,
`tipo_usuario` varchar(255) NOT NULL DEFAULT '0',
`id_localidad` int(11) NOT NULL,
`remember_token` varchar(100) DEFAULT NULL,
`created_at` timestamp NULL DEFAULT NULL,
`updated_at` timestamp NULL DEFAULT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4 COLLATE=utf8mb4_unicode_ci;

-- Indices de la tabla `deporte`
ALTER TABLE `deporte`
  ADD PRIMARY KEY (`id_deporte`);

-- Indices de la tabla `localidad`
ALTER TABLE `localidad`
  ADD PRIMARY KEY (`id_localidad`);

-- Indices de la tabla `partida`
ALTER TABLE `partida`
  ADD PRIMARY KEY (`id_partida`),
  ADD KEY `id_pista` (`id_pista`);

-- Indices de la tabla `partida_usuario`

ALTER TABLE `partida_usuario`
  ADD KEY `id_partida` (`id_partida`),
  ADD KEY `id_usuario` (`id_usuario`);

-- Indices de la tabla `pista`

ALTER TABLE `pista`
  ADD PRIMARY KEY (`id_pista`),
  ADD KEY `id_localidad` (`id_localidad`),
  ADD KEY `id_deporte` (`id_deporte`);

-- Indices de la tabla `users`

ALTER TABLE `users`
  ADD PRIMARY KEY (`id`),
  ADD UNIQUE KEY `users_email_unique` (`email`),
  ADD KEY `id_localidad` (`id_localidad`);

-- AUTO_INCREMENT de la tabla `deporte`

ALTER TABLE `deporte`
  MODIFY `id_deporte` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT, AUTO_INCREMENT=10;

-- AUTO_INCREMENT de la tabla `localidad`

ALTER TABLE `localidad`
  MODIFY `id_localidad` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT, AUTO_INCREMENT=543;

```

-- AUTO_INCREMENT de la tabla `partida`

```
ALTER TABLE `partida`  
  MODIFY `id_partida` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT, AUTO_INCREMENT=6;
```

AUTO_INCREMENT de la tabla `pista`

```
ALTER TABLE `pista`  
  MODIFY `id_pista` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT, AUTO_INCREMENT=7;
```

```
ALTER TABLE `users`  
  MODIFY `id` bigint(20) UNSIGNED NOT NULL AUTO_INCREMENT, AUTO_INCREMENT=5;
```

-- Filtros para la tabla `partida`

```
ALTER TABLE `partida`  
  ADD CONSTRAINT `partida_ibfk_1` FOREIGN KEY (`id_pista`) REFERENCES `pista` (`id_pista`),  
  ADD CONSTRAINT `partida_ibfk_2` FOREIGN KEY (`id_pista`) REFERENCES `pista` (`id_pista`);
```

-- Filtros para la tabla `partida_usuario`

```
ALTER TABLE `partida_usuario`  
  ADD CONSTRAINT `partida_usuario_ibfk_2` FOREIGN KEY (`id_partida`) REFERENCES `partida`  
  (`id_partida`),  
  ADD CONSTRAINT `partida_usuario_ibfk_3` FOREIGN KEY (`id_usuario`) REFERENCES `users`  
  (`id`);
```

-- Filtros para la tabla `pista`

```
ALTER TABLE `pista`  
  ADD CONSTRAINT `pista_ibfk_2` FOREIGN KEY (`id_localidad`) REFERENCES `localidad`  
  (`id_localidad`),  
  ADD CONSTRAINT `pista_ibfk_3` FOREIGN KEY (`id_deporte`) REFERENCES `deporte`  
  (`id_deporte`);
```

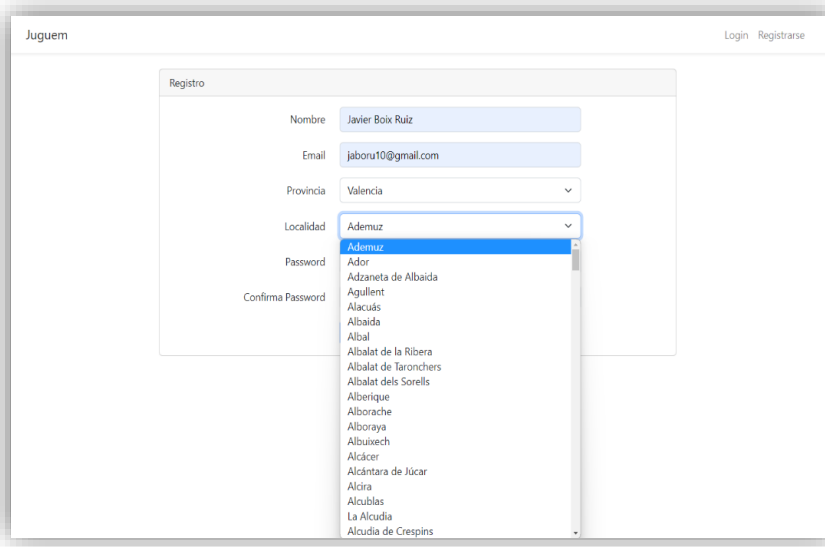
-- Filtros para la tabla `users`

```
ALTER TABLE `users`  
  ADD CONSTRAINT `users_ibfk_1` FOREIGN KEY (`id_localidad`) REFERENCES `localidad`  
  (`id_localidad`);  
COMMIT;
```

7 Codificación y dificultades encontradas

A continuación, expondré algunos ejemplos de las dificultades que me he ido encontrando mientras desarrollaba mi aplicación. La totalidad de ellos quedaron resueltos perseverando en la búsqueda de una solución.

AJAX PARA CARGAR VALORES SEGUN ELECCION DE UN FORMULARIO



Para interactuar entre un formulario dos formularios y un controlador en Laravel sin usar HTTP, puedes utilizar JavaScript para detectar cuando cambia el valor de un desplegable en tu formulario y enviar

una solicitud a tu controlador mediante AJAX. En tu controlador, puedes entonces recibir la solicitud y cargar los datos que necesitas según el valor del desplegable.

Adjunto algunos fragmentos de código:

```
Register.blade.php
```

```
...
```

```

...
<script>
    $.ajaxSetup({
        headers: {
            'X-CSRF-TOKEN': $('meta[name="csrf-token"]').attr('content')
        }
    });
    //document.getElementById("localidad").disabled = true;
    var form_provincia = document.getElementById("provincia");
    var form_localidad = document.getElementById("localidad");

    form_provincia.addEventListener("input", function() {

        console.log("Form has changed!");
        document.getElementById("localidad").disabled = false;
        var provincia = $(this).val();
        console.log("llega hasta aqui->" + provincia);

        $.ajax({
            url: "{{ route('ajaxRequest') }}",
            method: 'GET',
            data: {
                provincia: provincia
            },

            success: function(data) {
                //vacio el select y lo cargo con la respuesta de ajax
                form_localidad.innerHTML = "";
                for (var property in data) {
                    var value = data[property];
                    console.log(value);
                    var option = document.createElement("option");
                    option.value = value.id_localidad;
                    option.text = value.nombre;
                    form_localidad.appendChild(option);

                }

            }
        });
    });
</script>
...

```

Register.blade.php

```

...
...
protected function returnLocalidades(Request $request)
{

```

```

$provinciaRecibida = request()->input('provincia');
$localidades=DB::table('localidad')
    ->select('id_localidad','nombre','provincia')
    ->where('provincia',$provinciaRecibida)
    ->get();
return response()->json($localidades);

```

```

}

```

USUARIO LOGIN

A la hora de implementar la base de datos genere un usuario que posteriormente tuve que adaptar ya que, al construir la interfaz de usuario e implementar el login utilice una parte del framework que esta disponible en Laravel 8 **auth()** que te constuie la base para el Registro y login, asi que implemente la solución fusionando la clase y añadiendo los campos oportunos

8. Fases en la realització del projecte

En primer momento tenia claro que quería utilizar php ya que es el lenguaje al que mas horas lectivas le dimos asi que veía una buena opción, ademas de implementar el proyecto con laravel el cual vimos al final del curso y me parecia interasnte.Lo primero que realice es una lluvia de ideas en una tablet de ideas y borradores que fui creando

Vista Buscar Partida


*Tipo filtro de resultados

Ordenar:


Filtrar:

☐ Localidad
☐ Nombre
☐ Fecha

Partida Basket 19/03

 Num Jug. Apuntados: 8
Hora Jug: 12
Hora Inicio: 19:00
Localidad: L'alcalá

Partida Padel 20/03

 Num Jug. Apuntados: 4
Hora Jug: 14
Hora Inicio: 20:00
Localidad: Alcaná

Vista Crear Partida

Localidad

Deporte

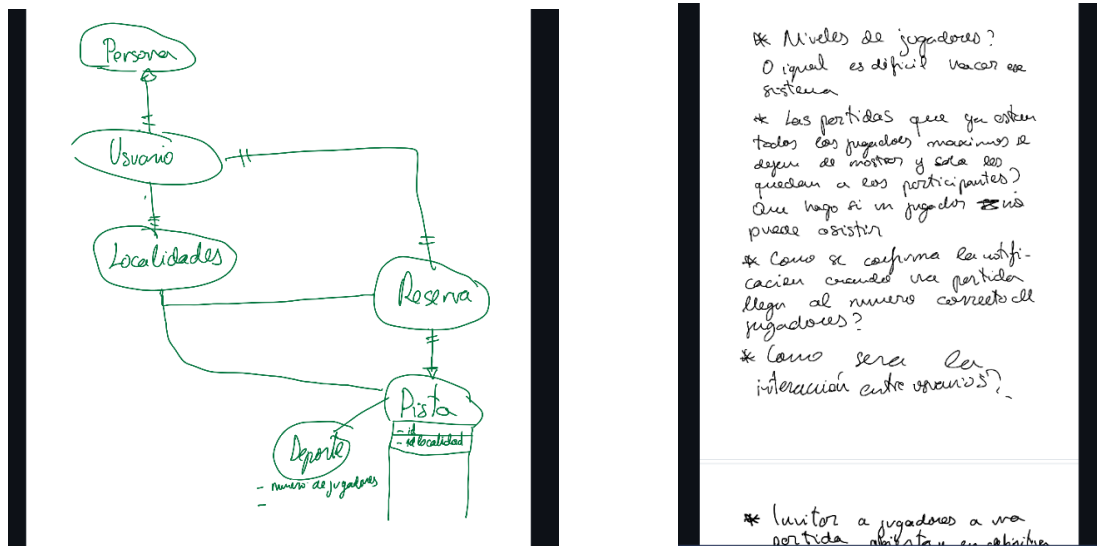
Pista

Num Jugadores

Min

Fecha

* Aquí habi que indicar los minutos de juego de cada pista



También tuve que preparar un pequeño script para insertar todas las localidades de la Comunidad valenciana en la base de datos.

Posteriormente proseguí al diseño de la base de datos y por último con el diseño de las vistas los modelos y controladores con las herramientas de desarrollo.

9. Ampliaciones

Aquí podría poner infinidad de ampliaciones o mejoras entre las que se encuentran:

- profundizar en el concepto de Laravel migraciones para tener un sistema de volcado a la base de datos más eficiente.
- Vistas más atractivas
- Funcionalidades como aviso por mail de partida
- Cancelar la asistencia a una partida
- chat para una partida

Entre otros

10. Bibliografía

Adjuntos mis principales fuentes de información para el desarrollo de este proyecto

- PHP:
 - Sitio oficial de PHP: <https://www.php.net/>
 - Manual de PHP: <https://www.php.net/manual/en/>
 - Tutorial de PHP: <https://www.w3schools.com/php/default.asp>
- Laravel:
 - Sitio oficial de Laravel: <https://laravel.com/>
 - Documentación de Laravel : <https://laravel.com/docs/8.x/readme>
 - Tutorial de Laravel: <https://www.tutorialspoint.com/laravel/>
- HTML:
 - Sitio oficial de HTML: <https://www.w3.org/html/>
 - Especificación de HTML: <https://www.w3.org/TR/html/>
 - Tutorial de HTML: <https://www.w3schools.com/html/default.asp>
- JavaScript:
 - Sitio oficial de Javascr: <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript>
 - Especificación de ECMAScript: <https://tc39.es/ecma262/>
 - Tutorial de JavaScript: <https://www.w3schools.com/js/default.asp>
- jQuery:
 - Sitio oficial de jQuery: <https://jquery.com/>
 - Documentación de jQuery: <https://api.jquery.com/>
 - Tutorial de jQuery: <https://www.w3schools.com/jquery/default.asp>

- Bootstrap:
 - Sitio oficial de Bootstrap: <https://getbootstrap.com/>
 - Documentación de Bootstrap: <https://getbootstrap.com/docs/>
 - Tutorial de Bootstrap: <https://www.w3schools.com/bootstrap/default.asp>

11. Conclusiones

A lo largo del desarrollo de la aplicación me encontré con algunas dificultades a la hora de desarrollar el código ya que he cursado el ciclo en dos años y he tenido que refrescar algunos conocimientos, aunque finalmente ha sido una experiencia positiva enfrentarme a este reto.

En conclusión, diría que lo más complejo de todo el proceso a sido decidir en que invertí el tiempo ya que las horas dedicadas a este proyecto son finitas y llega un punto en el que podría estar corrigiendo y mejorando cada cosa de la aplicación