



Hecho por: **Pedro Larrubia Montes**
Tutor: Chema Garcia Duran
Curso 2022-2023



ÍNDICE

- Introducción
- Identificación de las necesidades del proyecto.
- Breve análisis/comparativa con las alternativas del mercado
- Justificación del proyecto
- Stack tecnológico.
- Modelo de Datos.
- Prototipo de la Aplicación Web.
- Manual de Despliegue
- Postmortem y conclusiones del proyecto.



Introducción

La aplicación trata de una red social la cual los usuarios pueden publicar eventos, consideraremos estos eventos como partidos deportivos o partidas de juego de mesa y videojuegos, con el fin de rellenar estos eventos con personas que tengan el mismo interés y no tengan con quien jugar en su círculo cercano, una vez publicado el evento facilitando los datos más esenciales del lugar de encuentro (si es de manera presencial), los demás usuarios solicitarán unirse y entraran en cola hasta que el organizador del evento (el usuario que lo crea) lo acepte una vez aceptado será uno de los participantes del evento.

Descripción

La aplicación que se propone es una red social que tiene como objetivo permitir a los usuarios crear y organizar partidos o eventos deportivos, así como juegos de mesa o videojuegos. La idea es que los usuarios puedan publicar sus eventos en su perfil, incluyendo información sobre la fecha, hora y lugar del encuentro, y los interesados puedan unirse a ellos de manera individual o en grupo. La aplicación también contará con una interfaz de gestión de los jugadores, donde se podrá ver la información técnica de los mismos y las valoraciones de otros usuarios con los que hayan jugado anteriormente.

La aplicación se divide en tres tipos de usuario: administrador, registrado y anónimo. El administrador tendrá acceso a un panel de control para realizar operaciones CRUD (crear, leer, actualizar y eliminar) en las diferentes entidades. El usuario registrado podrá crear eventos, crear clubes y unirse a ellos. El usuario anónimo podrá participar en eventos añadidos por un organizador. Además, habrá dos tipos de usuario con permisos específicos: el capitán, que será el creador de un club y podrá modificar su información, y el organizador, que será el creador de un evento y podrá modificar su información.

En cuanto a las funcionalidades, la aplicación permitirá a los usuarios crear y gestionar eventos, ya sean deportivos o de juegos de mesa o videojuegos. Los usuarios también podrán crear y unirse a clubes, que podrán ser públicos o privados. En la interfaz de gestión de jugadores, los usuarios podrán ver la información técnica de los mismos, como su posición, habilidades y experiencia, así como las valoraciones de otros usuarios con los que hayan jugado anteriormente.

La aplicación permitirá a los usuarios organizar los detalles del evento a través de la plataforma. Además, los usuarios podrán subir imágenes y comentarios sobre el evento en su perfil. La aplicación contará con un sistema de búsqueda para encontrar eventos y también permitirá a los usuarios valorar y comentar sobre los eventos y jugadores con los que hayan interactuado.



Tecnologías

Para el desarrollo de la aplicación se utilizarán las siguientes tecnologías:

- Frontend: Angular
- Backend: Spring Framework
- Base de datos: SQL
- Maquetado: Figma

Angular es un framework de JavaScript ampliamente utilizado para el desarrollo de aplicaciones web del lado del cliente. Proporciona una gran cantidad de herramientas y características para desarrollar aplicaciones dinámicas y responsivas, incluyendo la gestión de componentes, enrutamiento, validación de formularios, y manejo de peticiones HTTP.

Spring Framework es un framework de Java que se utiliza para desarrollar aplicaciones empresariales. Proporciona una gran cantidad de características y herramientas para desarrollar aplicaciones web y RESTful, como la inyección de dependencias, manejo de transacciones, seguridad y configuración.

Para la base de datos se utilizará SQL, que es un lenguaje de programación utilizado para gestionar bases de datos relacionales. Se elegirá una base de datos SQL para asegurar la integridad de los datos y garantizar un buen rendimiento.

Figma es una herramienta de diseño de interfaz de usuario (UI) y experiencia de usuario (UX) que se utiliza para crear maquetas de diseño visual. Permitirá diseñar y planificar la apariencia y la funcionalidad de la interfaz de usuario de la aplicación.