

PROTOTIPO



Índice

1. Descripción del Prototipo.....	2
2. Estructura de la Base de Datos.....	2
2.1 Tabla: user.....	2
2.2 Tabla: fighter.....	3
2.3 Tabla: fav_fighters.....	4
2.4 Tabla: fav_fight.....	4
2.5 Script SQL del modelo actual de la base de datos:.....	4
3. Diseño Visual.....	5
3.1 Enlace al prototipo en Figma:.....	5
4. Objetivos del Prototipo.....	5
5. Próximos Pasos.....	5

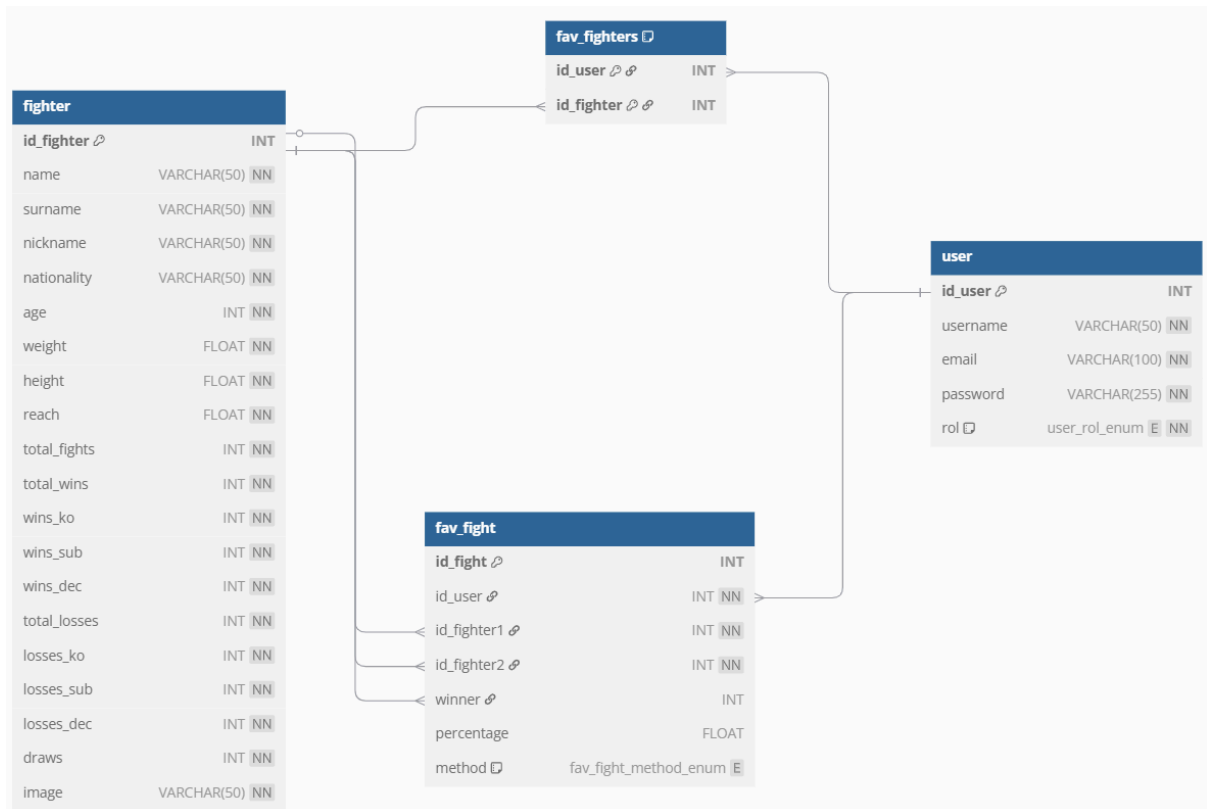
1. Descripción del Prototipo

El objetivo del proyecto es desarrollar una aplicación web centrada en la visualización, filtrado y simulación de combates entre luchadores de la UFC. En esta primera entrega expongo los primeros avances, haciendo énfasis en la estructura de la base de datos y el diseño visual de la aplicación.

2. Estructura de la Base de Datos

La base de datos está diseñada en MySQL y se estructura en torno a los siguientes elementos principales:

Tabla	Descripción
<code>user</code>	Almacena los datos de los usuarios registrados, como nombre, email y rol.
<code>fighter</code>	Contiene la información detallada de cada peleador, incluyendo estadísticas.
<code>fav_fighters</code>	Relación entre usuarios y sus peleadores favoritos.
<code>fav_fight</code>	Guarda los combates simulados favoritos de los usuarios.



Esta es la estructura de las tablas de la base de datos:

2.1 Tabla: **user**

Campo	Tipo de Dato	Clave	Notas
id_user	INT	PK	Autoincremental
username	VARCHAR(50)	UNIQUE	Nombre de usuario único
email	VARCHAR(100)	UNIQUE	Email del usuario
password	VARCHAR(255)		Contraseña hasheada
rol	VARCHAR(20)		Ej: 'USER', 'ADMIN'

2.2 Tabla: **fighter**

Campo	Tipo de Dato	Clave	Notas
id_fighter	INT	PK	Autoincremental
name	VARCHAR(50)		
surname	VARCHAR(50)		
nickname	VARCHAR(50)		
nationality	VARCHAR(50)		
age	INT		
weight	FLOAT		En libras (lb)
height	FLOAT		En pies (ft)
reach	FLOAT		En pies (ft)
total_fights	INT		
total_wins	INT		
wins_ko	INT		
wins_sub	INT		
wins_dec	INT		
total_losses	INT		
losses_ko	INT		
losses_sub	INT		
losses_dec	INT		
draws	INT		
image	VARCHAR(50)		La url de la imagen

2.3 Tabla: fav_fighters

Campo	Tipo de Dato	Clave	Notas
id_user	INT	PK, FK → user	Usuario que guarda el favorito
id_fighter	INT	PK, FK → fighter	Peleador marcado como favorito

2.4 Tabla: fav_fight

Campo	Tipo de Dato	Clave	Notas
id_fight	INT	PK	Autoincremental
id_user	INT	FK → user	Usuario que hizo la simulación
id_fighter1	INT	FK → fighter	Peleador 1
id_fighter2	INT	FK → fighter	Peleador 2
winner	INT	FK → fighter	Peleador ganador
percentage	FLOAT		Ej: 72.3% de posibilidades de victoria
method	VARCHAR(50)		Ej: 'KO', 'Submission', 'Decision'.

2.5 Script SQL del modelo actual de la base de datos:

El script está adjuntado a este documento (UFC_rivals.sql).

3. Diseño Visual

Para la creación del diseño visual y la planificación de la interfaz de usuario, he utilizado **Figma**, donde se ha maquetado la estructura principal de la aplicación, incluyendo:

- Pantalla principal.
- Pantalla de login y registro con su recuperación de contraseña.
- Página de exploración de luchadores con filtros, buscador y paginación.
- Comparador y simulador de combate
- Perfil de usuario
- Panel administrador

3.1 Enlace al prototipo en Figma:

<https://www.figma.com/design/ZfQr0KU8GpSmB5Fi68ID90/UFC-Rivals?node-id=57-281&t=8zZgcBMeefWMON8-0>

Nota: Está incluida la versión escritorio y móvil, se accede desde el apartado “Pages”.

4. Objetivos del Prototipo

- Definir una base sólida de datos para soportar todas las funcionalidades clave de la app.
- Establecer la línea visual y de experiencia de usuario del proyecto.
- Poder establecer las bases para el desarrollo backend y frontend en las próximas fases.

5. Próximos Pasos

- Implementación de la página principal usando “fragments” para header y footer.
- Creación de la API REST para la gestión de luchadores.
- Conexión base de datos – frontend para la página de rankings y el simulador de combates.
- Desarrollo del sistema de autenticación con Spring Security.
- Simulación y lógica de combates, conexión con API de OpenIA.
- Panel administrador de usuarios y peleadores.