PROYECTO FINAL - DAW

WIKIBASKET



Manuel Trinidad Cerezo Bonilla - 2º DAW

Instituto de Campanillas - Promoción 2016-2018

http://wikibasket.000webhostapp.com



1. Manual de usuario

1.1 Descripción de la aplicación

Wikibasket es una aplicación web que contiene los datos de todos los equipos desde el año 2000 hasta la actualidad, además de los jugadores de la última temporada (2017-2018).

Dependiendo de qué tipo de dato se trate, este viene desde la base de datos (algunas imágenes e IDs) y desde la API de la NBA, mediante la cuál se pueden extraer bastantes datos estadísticos de pasadas temporadas, además de partidos completos.

La aplicación se centra en ser una wiki (por el momento), con una gran escalabilidad ya que aún puede tratar ciertos datos de la API que aún no han sido usados, además de poder convertirse en un punto de información para, mayormente, profesionales de medios de comunicación que necesitan acceder a la información de manera rápida y sencilla.

La página principal contiene las dos principales consultas que se pueden realizar: por un lado, la posibilidad de consultar los datos de un equipo, y por otro lado, encontrar información sobre un jugador en concreto de la última temporada de la NBA.

1.2 Funcionalidades y características

- Consultar en un mapa los Estados de los Estados Unidos de América los cuáles tienen equipos en la máxima competición del baloncesto internacional.
- Consultar datos de las 30 franquicias de la NBA de los últimos 18 años, desde datos básicos, pasando por el cuerpo técnico de ese mismo año y la plantilla de la última temporada.
- Consultar datos de más de 450 jugadores, como el equipo del que procede, las estadísticas medias de la pasada temporada (puntos, rebotes y asistencias), y mejores datos de la pasada temporada y de toda su carrera.
- Cuenta de usuario con datos del mismo, y posibilidad de especificar equipo favorito y país de procedencia, creando un mapa en el cual se señale la capital del país de procedencia.

- En prontas actualizaciones:
 - Creación de un pequeño foro donde poder abrir discusiones.
 - Añadir una página retro con información de jugadores ya retirados y equipos desaparecidos.
 - Cuando comience la siguiente temporada, actualizar día a día los datos sobre equipos, jugadores, y próximos partidos que estos tengan, haciendo una pequeña sección en cada página y pudiendo seguir los resultados del partido en directo.
- Posibilidad de, siendo administrador de la web, eliminar cuentas de usuario.

1.3 Uso

El uso es bastante sencillo, ya que es solamente hacer consultas. Lo importante viene con lo que devuelve.

INDEX

Desde la propia página principal se puede hacer cualquiera de las dos consultas principales. Una vez elegida la opción deseada, se nos redirige a una página para poder ver los datos.

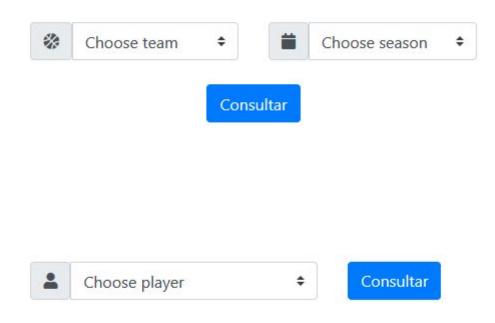
El mapa que sale en la página principal:



Está creado con una librería de JavaScript llamada <u>Leaflet</u>. Son mapas interactivos 'mobile-friendly'. Es muy simple de usar y bastante customizable, con posibilidad de usar todo tipo de marcadores, polígonos, etc.

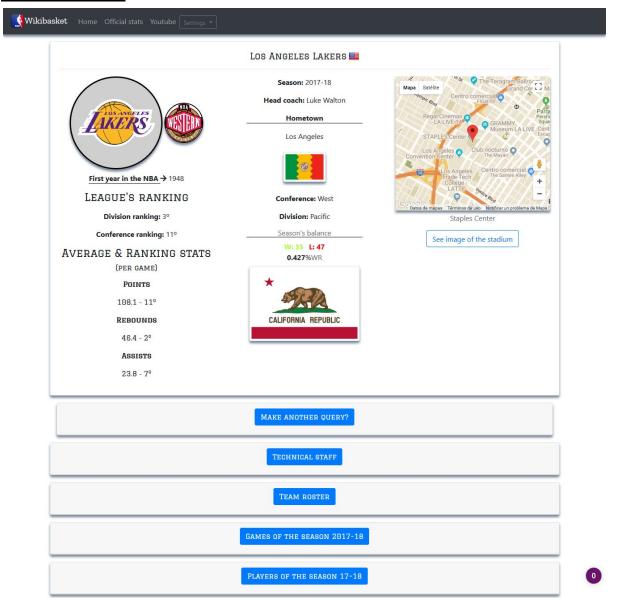
También se usa <u>GeoJSON</u>, para poder codificar estructuras de datos geográficos, en este caso, de las coordenadas de las "fronteras" de todas las regiones.

Por otra parte, se usa <u>Mapbox</u> para obtener los servicios, en este caso de <u>OpenStreetMap</u> y darle diseño al mapa. Los estilos usados aquí son algo básicos, pero era lo que mejor quedaba a la página en este momento.



Ejemplo: En el caso de elegir a Los Angeles Lakers, y la temporada 2017-2018

TEAM selected



Esta consulta saca información de la base de datos, como el logo del equipo, el nombre del mismo y las coordenadas donde se encuentra su pabellón, para, con el uso de la API de Google Maps, ponerlo en un mapa.

Las banderas, tanto del país del que sea el equipo (todos son de Estados Unidos salvo los Toronto Raptors, que son de Canadá), como de la ciudad de origen y del Estado en el que se encuentran se sacan mediante diferentes APIs.

La bandera del país se saca desde la API de <u>countryflags</u>. La consulta se hace mediante un link como este:

http://www.countryflags.io/ISO/shiny/TAMAÑO.png, especificando en la

parte de ISO, el código **ISO 3166**, estándar usado para dar un código tanto a los países como a las subdivisiones de los mismos. US sería para United States (Estados Unidos) y CA para Canadá. En la parte de TAMAÑO, iría especificado el tamaño del que se quiere la bandera.

En cuanto a las banderas de la ciudad de origen y del Estado/región de procedencia, también se usa otra API, en este caso, de <u>flags.ox3.in</u>, la cuál usa diferentes "fórmulas" para obtener las banderas. Se sigue la misma nomenclatura, con el uso del estándar **ISO 3166** para obtenerlas.

En el caso de la región: http://flags.ox3.in/svg/us/ca.svg

En el caso de la ciudad: http://flags.ox3.in/svg/us/ca/los_angeles.svg

Los valores ISO de las regiones y las ciudades vienen desde la base de datos, especificados en la tabla del equipo.

Como se puede apreciar en la imagen, hay distintos collapse con más información. Aquí un pequeño análisis de cada uno de ellos:

 Posibilidad de hacer otra consulta desde la misma página, sin necesidad de retroceder a la página principal.

MAKE ANOTHER QUERY?

- Datos básicos sobre el cuerpo técnico del club de la temporada seleccionada.

TECHNICAL STAFF

- Plantilla de la temporada consultada, con datos básicos de cada uno de los jugadores.

TEAM ROSTER

Partidos jugados por el equipo en la temporada consultada.
 Datos de victorias y derrotas, balance de victorias, y estadísticas del mismo.

GAMES OF THE SEASON 2017-18

- Jugadores de la última temporada, para poder consultar la información de los mismos.

PLAYERS OF THE SEASON 17-18

Powered by 6

Una vez desplegado ese collapse, nos saldría la información tal que así (Imagen 1), pudiendo consultar los datos de cada uno de los jugadores, y redirigiéndonos a otra página (Imagen 2).

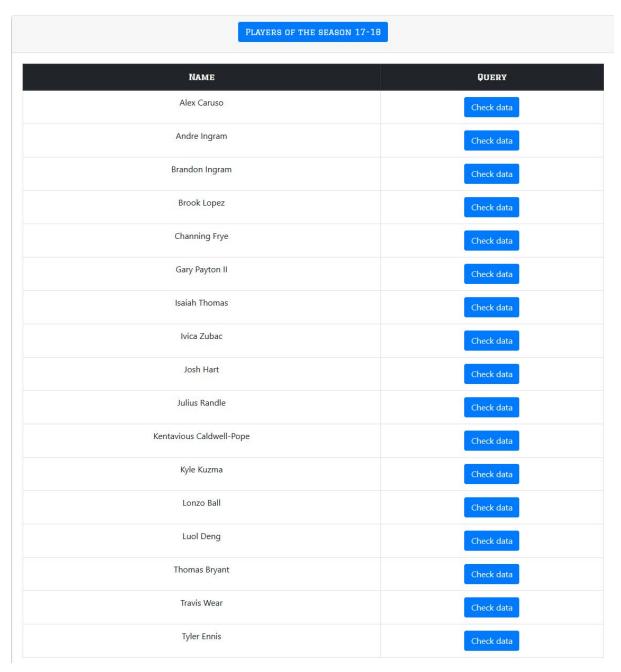


Imagen 1

PLAYER selected

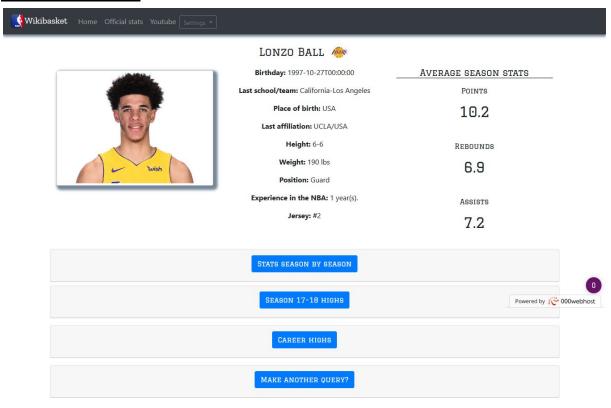


Imagen 2

En esta página, podremos conocer la información más básica del jugador, las estadísticas medias a lo largo de la última temporada además de:

Comprobar las estadísticas del jugador temporada a temporada.

STATS SEASON BY SEASON

- Comprobar las estadísticas más altas en la pasada temporada.

SEASON 17-18 HIGHS

- Comprobar las estadísticas más altas en toda su carrera.

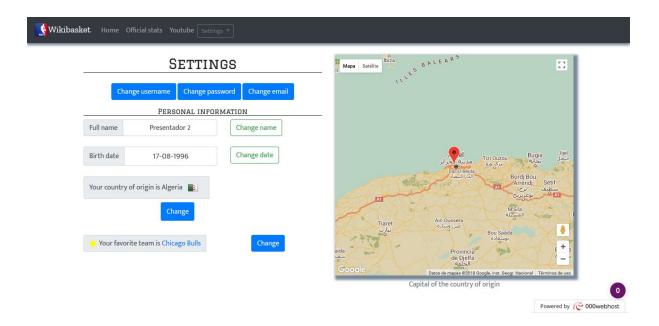
CAREER HIGHS

 Realizar una consulta para comprobar la información de cualquier de los demás jugadores de la liga.

MAKE ANOTHER QUERY?

Powered by

PÁGINA DE PERFIL

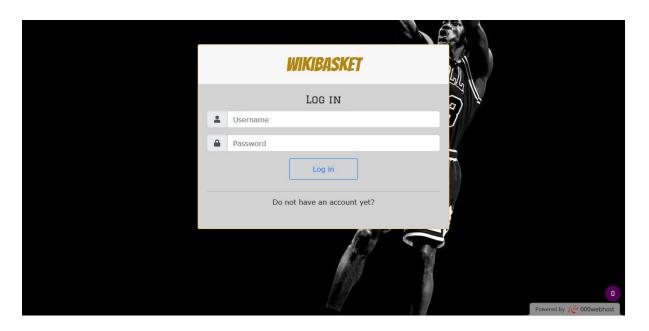


Esta sería la página de perfil de cada uno de los usuarios.

En la columna de la izquierda se puede encontrar toda la información del usuario, con posibilidad de cambiar la misma. Los 3 primeros botones azules son collapse con formularios para cambiar información. La parte inferior también puede cambiar cierta información, como país de origen del usuario y el equipo favorito. En el caso de equipo favorito, podremos pinchar sobre su nombre, redirigiéndonos a la página del equipo con los datos de la última temporada de la que se tienen datos, en este caso, de la temporada 2017-2018.

La columna de la derecha es un mapa, que usa la API de Google Maps y datos que están guardados en la base de datos sobre la latitud y la longitud de la capital de cada uno de los países que hay en el mundo, algo estético y que sea llamativo, más que nada. Además de poder añadir otra API y poder conocer el funcionamiento de la misma.

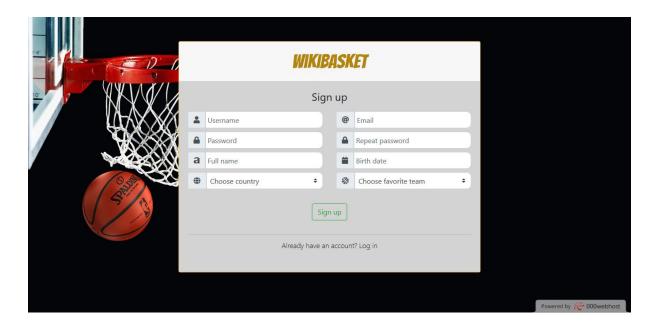
LOG IN



Página para poder logearse a la aplicación. Si el usuario o la contraseña son incorrectos, salta un error que pasados 3 segundos desaparece. Este error esta realizado como un alert de bootstrap.

Sorry! You are wrong with your username or password. Please, try again. If you cannot log in, contact with the owner.

REGISTRO



En esta página se puede registrar cualquier persona, especificando los datos que se le piden.

El usuario es único, por lo que no puede existir ningún otro con el mismo nombre, en tal caso, nos saltaría un error.

Las contraseñas se comparan a la hora de hacer el registro, para comprobar que coinciden.

Si no hay ningún error, el usuario se registra y se le redirige a la página de log in, desde donde accederá a la aplicación.

ERROR Username already taken. Try another!

×

MODELO DE DATOS

