



# Entornos de desarrollo

Pablo Vacas y Miguel Tejero

<b>1º Parte: Descripción de la empresa y requisitos.....</b>	<b>1</b>
Descripción de la empresa.....	1
Descripción de los recursos de la empresa.....	5
Descripción de los requisitos de la aplicación.....	6
Descripción de la aplicación.....	7
Requisitos y funcionalidad.....	7
Recursos.....	9
<b>2º Parte: Casos de uso.....</b>	<b>10</b>
Descripción de actores.....	12
Descripción Casos de Uso.....	12
<b>3º Parte: Prototipo y manual de usuario.....</b>	<b>17</b>
Prototipo.....	17
Manual de usuario.....	17
<b>4º Parte: Probando, probando.....</b>	<b>24</b>
Implementación en Java.....	24
Pruebas.....	24
SCV.....	24

# **1ª Parte: Descripción de la empresa y requisitos**

## **Descripción de la empresa**

La empresa OneFootball es una empresa multinacional con sede principal en Berlín, Alemania, y con sucursales repartidas por toda Europa. Es muy popular y se ha ganado una gran reputación dentro del mundo del deporte. Su dueño y fundador Lucas Von Cranach, creó esta empresa el 1 de enero de 2008. La empresa se dedica a los medios de comunicación deportivos, su aplicación principal, llamada Onefootball, al igual que la propia empresa, se centra en ofrecer datos de los equipos, de las principales ligas, jugadores, noticias, partidos...



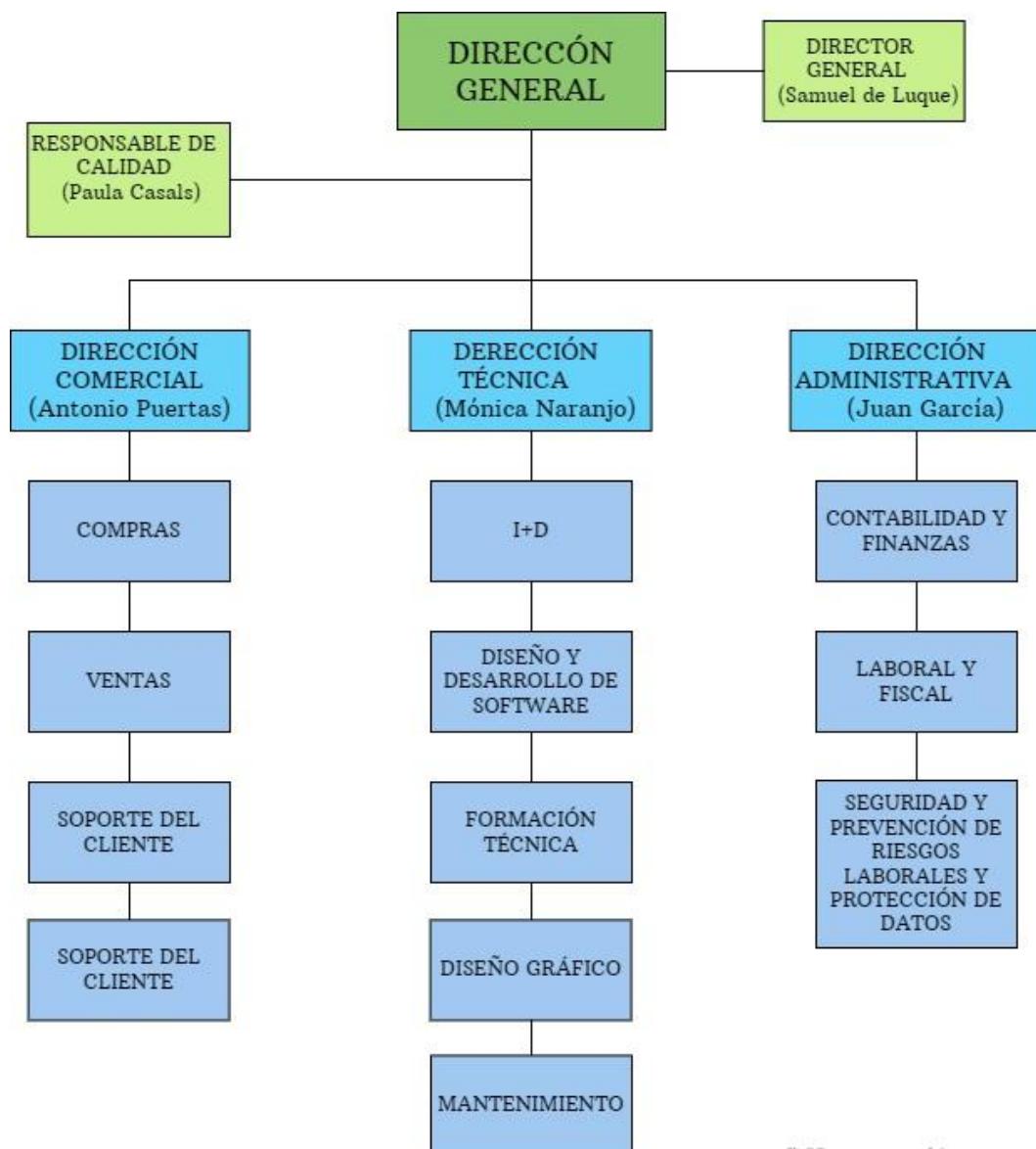
La empresa cuenta con miles de empleados repartidos por toda Europa, lo que hace que el mantenimiento y actualización de la información sean constantes.

Estos empleados se dividen en tres grandes grupos, sector de Software, sector comercial y la dirección administrativa, el primero se centra en desarrollar nuevas aplicaciones, realizar el mantenimiento de las actuales y mejorar sus funcionalidades, dentro de este sector hay múltiples subgrupos, destinados cada

uno a una finalidad en concreto, por ejemplo: mantenimiento, búsqueda de errores, diseño gráfico, etc.

El grupo administrativo se encarga de todo lo relacionado con el tema financiero de la empresa, revisan toda la información y comprueban que todo esté debidamente revisado y en regla.

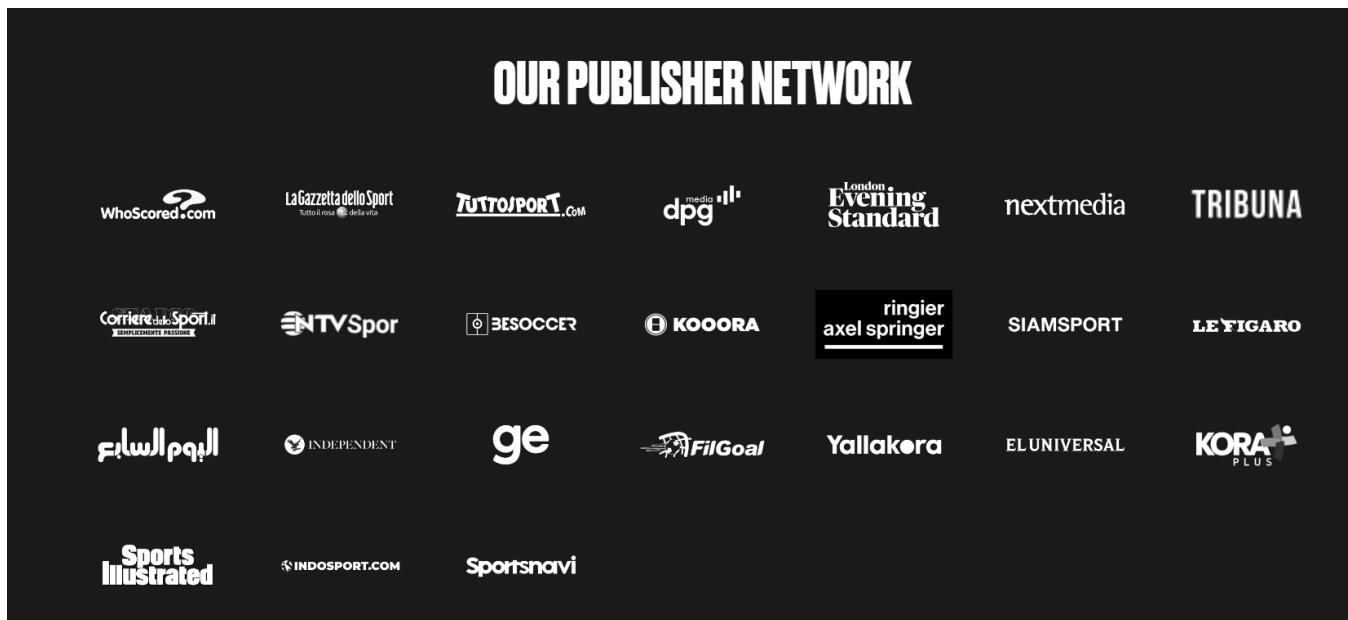
En el sector comercial cuentan con los mejores especialistas a la hora de maximizar los beneficios de la empresa, estos se encargan de idear las mejores estrategias para llegar al mayor número de público posible, además este grupo ha hecho un magnífico trabajo a la hora de negociar con grandes entidades para que estas patrocinen la aplicación de manera que el presupuesto aumenta a un ritmo increíble, lo que ha permitido que Onefootball se convierta en la empresa líder mundial en el sector deportivo.



La empresa colabora con una gran cantidad de entidades y empresas muy importantes a nivel mundial, como las principales federaciones de fútbol europeo, la FIFA, la UEFA, etc. Además de los derechos de los principales equipos, ligas y campeonatos.



Además Onefootball cuenta con el apoyo publicitario de numerosos sponsors, que ayudan a publicitar la empresa y mejorar su actividad económica.



### Descripción de los recursos de la empresa

La empresa cuenta con una gran cantidad de recursos tecnológicos, dado a gran cantidad de servidores que están activos recopilando y ofreciendo información a los usuarios. Cada sucursal dispone de un amplio equipo de hardware de lo más avanzado, para que los empleados puedan laborar al máximo nivel. Por oficina hay entre dos y tres docenas de ordenadores con todos los complementos. El software también es de la gama más alta del mercado.

Dentro de estos requisitos de calidad, el trabajador puede elegir y solicitar a la empresa el hardware y los sistemas operativos que desee, siempre que sean compatibles a la hora de la transmisión de datos en los distintos niveles del proceso de diseño y desarrollo.

Por otro lado, también hay empleados que realizan su función en sus domicilios mediante el teletrabajo. A estos trabajadores también se les facilita y proporciona el equipo para que realicen sus proyectos al máximo nivel. Este sector de trabajo

está regulado mediante geolocalización y con un control de inicio y final de jornada.



Hay repartidos por Europa distintos servidores en puntos clave para almacenar todos los datos de la empresa. Para obtener un mayor rendimiento, evitar las pérdidas de conexión y el retraso en las peticiones, además de realizar copias de seguridad de la información para garantizar que en caso de fallos o accidentes no ocurran pérdidas de información. El más grande y, por tanto, el más importante está situado en la sede principal, Berlín.

Estos servidores son propiedad de la empresa, para garantizar la mayor eficacia a la hora de trabajar con la información, aunque también se trabaja con empresas externas para realizar las copias de seguridad, ya que requeriría un gran desembolso económico, aunque no se descarta en un futuro ampliar la red de servidores y mejorar la capacidad de los ya instalados para suplir dicha función, con el propósito de no depender de empresas externas a la hora de almacenar esta información.

## **Descripción de los requisitos de la aplicación**



- **Descripción de la aplicación**
  - ◆ Idea principal
  - ◆ Características
- **Requisitos**
  - ◆ Funcionalidad
  - ◆ Herramientas
- **Recursos**
  - ◆ Desarrollo
  - ◆ Puesta en marcha
  - ◆ Mantenimiento

## **Descripción de la aplicación**

Diseñaremos una aplicación basada en la idea de socializar con personas con los mismos gustos deportivos, la idea principal es conocer gente que apoye al mismo equipo y permite compartir y reaccionar a noticias de interés de otros usuarios.

El nombre escogido para la aplicación es Peñify, ya que el objetivo es crear una red social basada en “peñas virtuales”. Ya que todos los sectores están siendo redirigidos al ámbito virtual, teletrabajo, enseñanza a distancia, comida a domicilio, espectáculos en directo, por lo que el sector deportivo no debe quedarse al margen de esta digitalización. Es un sector poco explotado por lo que la previsión de éxito es muy alta.

El mayor atractivo de los espectáculos deportivos es la posibilidad de reunirse con gente con nuestros mismos gustos, por que en Peñify, daremos la opción de organizar encuentros que los demás usuario podrán aceptar y asistir. La índole podrá ser escogida por los usuarios, ver partidos, comentar sobre un encuentro, o simplemente organizar meetings para charlar y conocer gente. Además de esto nuestro equipo de Marketing organizará eventos relacionados con el deporte, partidos benéficos, torneos con invitados especiales y premios, sorteos; que ayudarán a publicitar la aplicación, además de crear una comunidad de usuarios que comparten su pasión por el deporte.

## **Requisitos y funcionalidad**

Primero el usuario deberá registrarse con un correo o número de teléfono, para verificar su identidad. En su perfil el usuario podrá poner un nombre de usuario, una breve descripción y una foto de perfil. Después el usuario elegirá el o los equipos que apoya o le interesan.

Si el usuario no se registra podrá acceder a la aplicación en modo incógnito, por lo que podrá ver la información posts y eventos de los demás usuarios, pero no podrá realizar ninguna otra acción hasta que realice el registro.

También habrá una opción para que los representantes de equipos oficiales creen perfiles, estos perfiles tendrán una interfaz diferente a uno convencional, para que los demás usuarios sepan que se trata de una entidad verificada, además su información tendrá más relevancia a la hora de presentarse a los usuarios.

Una vez hecho el registro, en la parte inferior habrá un menú donde podremos cambiar entre las diferentes pestañas: principal, partidos, noticias y perfil.

En la página principal se mostrarán los post y noticias sobre los equipos que seguimos con más repercusión, y ordenados por una inteligencia artificial que guardará nuestras búsquedas y visitas para mostrarnos la información que más suele interesar al usuario primero.

En los post tendremos la opción de indicar que nos gusta, guardar el post para verlo más tarde o comentar algo al respecto y compartir el post dentro de la propia aplicación o por aplicaciones externas, o copiar el enlace.

En la pestaña de partidos, se mostrará un calendario de los partidos de los equipos que seguimos, con su hora y estadio donde se juega.

Si el usuario toca el ícono de un partido se abrirá una pestaña, si el partido se ha jugado se mostrará el resultado, resumen del partido y los post y noticias sobre este partido, si el partido aún no se ha jugado se mostrarán las alineaciones probables y las noticias más relevantes sobre ambos equipos.

El apartado de noticias tendrá un funcionamiento muy similar a los posts, pero en lugar de ser los usuarios los que publican la información, se mostrarán noticias de otros portales de información deportiva, periódicos, blogs etc.

En la pestaña de perfil, podemos ver y editar nuestros datos y veremos nuestros posts publicados ordenados por fecha de publicación, y se podrá editar estos posts o eliminarlos.

En la esquina superior derecha, habrá un ícono con el que el usuario puede acceder a una pestaña de chats. Se mostrarán los chats ya creados con otros usuarios, un buscador donde podrá buscar a usuarios nuevos introduciendo su nombre o id de usuario, además de sugerencias de usuarios que tenemos en la agenda de contactos, pero, aún no hemos abierto un chat con ellos. Los chats se dividirán en dos tipos, grupos y chats de usuario. En los chats de grupo podrá unirse a nuevos grupos mediante invitación de otros usuarios o buscando en el buscador el nombre del grupo. Los chats contarán con un sistema de llamadas y videollamadas para comunicarse directamente con otros usuarios.

Y por último, en la esquina superior izquierda, estará la pestaña de eventos, donde el usuario verá los próximos eventos de los equipos que sigue, ya sean creados por otros usuarios u organizados por nuestros correos de marketing y publicidad. Dentro del evento el usuario tendrá la opción de informar de si va a asistir, indicar que le gusta el evento y compartir el evento mediante los chats de la aplicación. También podrá crear nuevos eventos, indicando el equipo o la temática del evento, fecha y hora y lugar, estos eventos creados por el usuario podrán ser editados o eliminados en la pestaña de “mis eventos” en el apartado de perfil.

## **Recursos**

La aplicación se lanzará como aplicación web para ordenadores, será compatible con la mayoría de navegadores, Google Chrome, Safari, Opera, Microsoft Edge, etc.. donde se mostrará en formato horizontal.

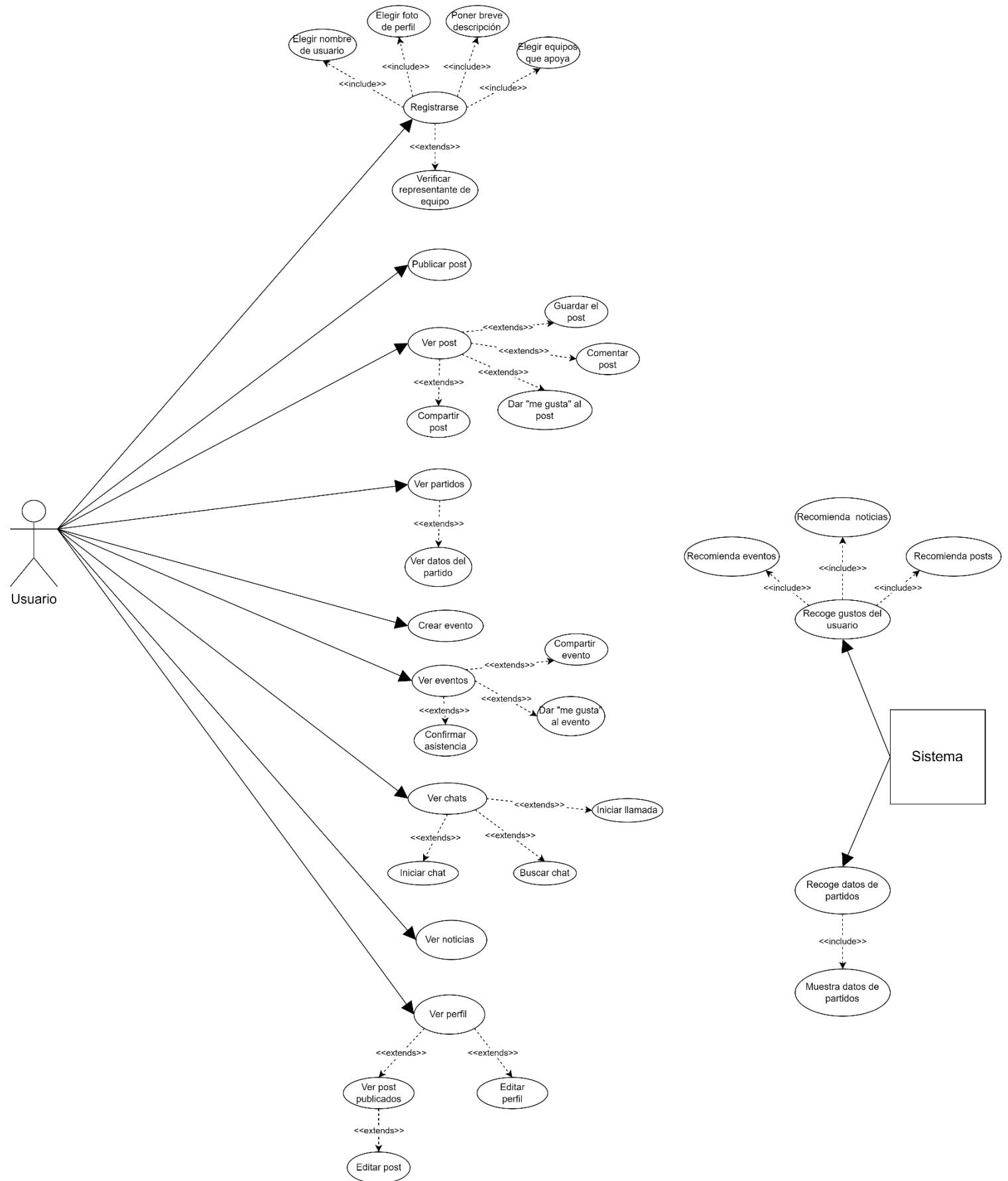
Y en forma de app para dispositivos móvil y tablet, dónde se podrá mostrar en formato vertical u horizontal, según como el usuario use el dispositivo. Esta app estará disponible en las tiendas de aplicaciones Google Play Store y Apple App Store.



La aplicación estará en constante revisión y mantenimiento para garantizar su correcto funcionamiento, los cambios y revisiones podrán mostrarse con actualizaciones internas sin necesidad de que el usuario actualice la aplicación de

forma manual, aunque en caso de lanzar nuevas versiones con cambios importantes, en las versiones de móvil y tablet, sí será necesario realizar dicha actualización manual.

## 2ª Parte: Casos de uso



## **Descripción de actores**

<b>Nombre Actor</b>	Usuario	<b>Identificador</b>	Nombre de usuario
<b>Descripción</b>	El usuario es la persona que accede a la página, ya sea un representante oficial de un equipo o un consumidor normal de la página.		
<b>Relaciones</b>	El usuario primero, deberá elegir si registrarse o continuar como invitado, el inicio como invitado sólo permitirá ver posts, partidos, eventos y noticias si se realiza el registro, también podrá, publicar posts, crear eventos, utilizar el chat e interactuar en posts y eventos con comentarios y likes. Para registrarse deberá introducir un nombre de usuario, una foto, una descripción y los equipos que apoya, esta información se podrá ver y modificar en el apartado de mi perfil.		

<b>Nombre Actor</b>	Sistema	<b>Identificador</b>	Id sistema
<b>Descripción</b>	El sistema gestiona la información y se la muestra al usuario en función de sus gustos.		
<b>Relaciones</b>	El sistema recoge los gustos del usuario y le muestra recomendaciones de eventos, noticias y posts. También recoge los datos de los partidos y los muestra a los usuarios que siguen esos equipos.		

## Descripción Casos de Uso

NOMBRE	FUNCIÓN	
<b>Nombre</b>	Registrarse	
<b>Precondición</b>		
<b>Descripción</b>	En esta acción el usuario realizará el registro para identificarse en la página	
<b>Secuencia normal</b>	Paso	Acción
	1	El usuario indica que desea identificarse
	2	El usuario elige un nombre de usuario
	3	El usuario elige una foto de perfil
	4	El usuario escribe una breve descripción sobre él
	5	El usuario selecciona los deportes, ligas y equipos que quiere seguir
	6	
	7	
	8	
	9	
	10	
<b>Postcondición</b>	Si el usuario es un representante oficial de un equipo podrá verificarlo otorgando la documentación necesaria	
<b>Excepciones</b>	Paso	Acción
	Explicación de la excepción del paso	
	2	Si el nombre de usuario ya está siendo usado por otro usuario, el sistema pedirá otro al usuario
	3	Si la imagen no tiene el formato o tamaño correcto pedirá al usuario una imagen diferente e indicará los formatos soportados.
<b>Comentarios</b>		
NOMBRE	FUNCIÓN	
<b>Versión</b>	Publicar post	
<b>Precondición</b>	Que el usuario este registrado para poder subir publicaciones	
<b>Descripción</b>	El usuario sube a la plataforma Peñy-Fy una imagen o video.	
<b>Secuencia normal</b>	Paso	Acción
	1	El usuario selecciona la imagen o video de sus archivos que quiere postear.
	2	Decide si editar o no la publicación en el editor.
	3	Decide si etiquetar amigos o no.
	4	Escribe un pie de foto.
	5	Selecciona publicar.
<b>Postcondición</b>	Se publica el post y se muestra a los demás usuarios	
<b>Excepciones</b>	Pasos	Acción
	Explicación de la excepción del paso	
	1	Si la imagen no sea del tamaño adecuado no pueda ser posteada.
	3	Si se etiqueta a un usuario inexistente no puede publicarse.
<b>Comentarios</b>		

NOMBRE	FUNCIÓN	
Nombre	Ver posts	
Precondición	Registrarse	
Descripción	En esta acción el usuario podrá ver los posts de otros usuarios	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	El usuario va al apartado de posts
	2	El sistema mostrará los posts según los gustos del usuario
	3	El usuario puede dar "me gusta" al post
	4	El usuario puede añadir un comentario al post
	5	El usuario puede compartir el post a través del chat
	6	El usuario puede guardar el post para verlo más tarde
	7	
	8	
	9	
	10	
Postcondición	Si el usuario guarda el post se guardará en el apartado "Mi perfil" en "Post guardados"	
Excepciones	Paso	Acción
	Explicación de la excepción del paso	
	4	El usuario que publicó el post puede desactivar la opción de comentar, por lo que los demás usuarios no podrán comentar.
Comentarios	5	El usuario que publicó el post puede desactivar la opción de compartir, por lo que los demás usuarios no podrán compartir su post.

NOMBRE	FUNCIÓN	
<b>Nombre</b>	Crear evento	
<b>Precondición</b>	Registrarse	
<b>Descripción</b>	En esta acción el usuario podrá crear un evento para los demás usuarios	
<b>Secuencia normal</b>	Paso	Acción
	1	El usuario va al apartado de eventos
	2	El usuario elige la opción de crear evento
	3	El usuario introduce la fecha del evento
	4	El usuario introduce el título del evento
	5	El usuario escribe una breve descripción sobre lo que se hará en el evento
	6	El usuario indica el equipo o la índole al que pertenece el evento
	7	
	8	
	9	
	10	
<b>Postcondición</b>	El evento se publicará y será visible para los demás usuarios	
<b>Excepciones</b>	Paso	Acción
	<i>Explicación de la excepción del paso</i>	
	4, 5	Si ya existe un evento con el mismo título en la misma fecha, el sistema informará al usuario de evento repetido y cancelará la operación.
<b>Comentarios</b>		

NOMBRE	FUNCIÓN	
<b>Versión</b>	Ver eventos	
<b>Precondición</b>	Que el usuario este registrado en la página	
<b>Descripción</b>	El usuario observa los eventos informados por Peñy-Fy	
<b>Secuencia normal</b>	Paso	Acción
	1	El usuario selecciona ver eventos en la página web
	2	EL sistema le muestra los eventos ordenados según sus gustos
	3	El usuario puede compartir los eventos con otros usuarios
	4	El usuario puede indicar que le gusta el evento (dar me gusta)
	5	El usuario puede confirmar la asistencia al evento
<b>Postcondición</b>	El usuario quedará registrado en el evento y el creador del evento podrá verlo.	
<b>Excepciones</b>	Pasos	Acción
	<i>Explicación de la excepción del paso</i>	
	2	Si no hay ningún evento el sistema mostrará la opción de crear uno nuevo
<b>Comentarios</b>		

NOMBRE	FUNCIÓN	
<b>Versión</b>	Ver partido	
<b>Precondición</b>	Que el usuario este registrado en la página	
<b>Descripción</b>	El usuario ve el partido en directo y sus datos.	
<b>Secuencia normal</b>		
	<b>Paso</b>	<b>Acción</b>
	1	El usuario pone el partido
	2	El usuario selecciona ver los datos del partido
	3	EL usuario puede ver el marcador
	4	El usuario puede ver las estadísticas de gol
	5	El usuario puede ver las faltas y lesiones
<b>Postcondición</b>	El sistema muestra los datos y el partido	
<b>Excepciones</b>		
	<b>Pasos</b>	<b>Acción</b>
		<i>Explicación de la excepción del paso</i>
	1	Si no hay ningún partido en directo el usuario no puede verlo
	5	Si no hay faltas ni lesiones el usuario no puede verlas
<b>Comentarios</b>		

NOMBRE	FUNCIÓN	
<b>Nombre</b>	Ver chats	
<b>Precondición</b>	Registrarse	
<b>Descripción</b>	En esta acción el usuario podrá acceder a sus chats, crear un nuevo chat o hacer una llamada	
<b>Secuencia normal</b>	<b>Paso</b>	<b>Acción</b>
	1	El usuario abre el chat
	2	El sistema mostrará los chats iniciados del usuario
	3	El usuario podrá entrar en los chats para escribir un mensaje o iniciar una llamada
	4	El usuario también podrá buscar un usuario para iniciar un nuevo chat
	5	
	6	
	7	
	8	
	9	
	10	
<b>Postcondición</b>	Si el usuario abre el chat se le mostrarán los mensajes anteriores con ese usuario	
<b>Excepciones</b>		
	<b>Paso</b>	<b>Acción</b>
		<i>Explicación de la excepcion del paso</i>
	2	Si el usuario no ha iniciado ningún chat aún, el sistema le mostrará sugerencias de usuarios para iniciar un nuevo chat
<b>Comentarios</b>		

NOMBRE	FUNCIÓN																	
Versión	Ver noticias																	
Precondición	Registrarse																	
Descripción	El usuario puede ver las noticias que ofrece la página																	
Secuencia normal	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Paso</th> <th>Acción</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>El usuario selecciona ver noticias</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>El sistema muestra las noticias que más le pueden interesar según su actividad</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>El usuario puede visitar la página web del portal que ha publicado la noticia</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Paso	Acción	1	El usuario selecciona ver noticias	2	El sistema muestra las noticias que más le pueden interesar según su actividad	3	El usuario puede visitar la página web del portal que ha publicado la noticia								
Paso	Acción																	
1	El usuario selecciona ver noticias																	
2	El sistema muestra las noticias que más le pueden interesar según su actividad																	
3	El usuario puede visitar la página web del portal que ha publicado la noticia																	
Postcondición	Si el usuario elige visitar la página le redirigirá al portal de noticias																	
Excepciones	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Pasos</th> <th>Acción</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Pasos	Acción														
Pasos	Acción																	
Comentarios																		

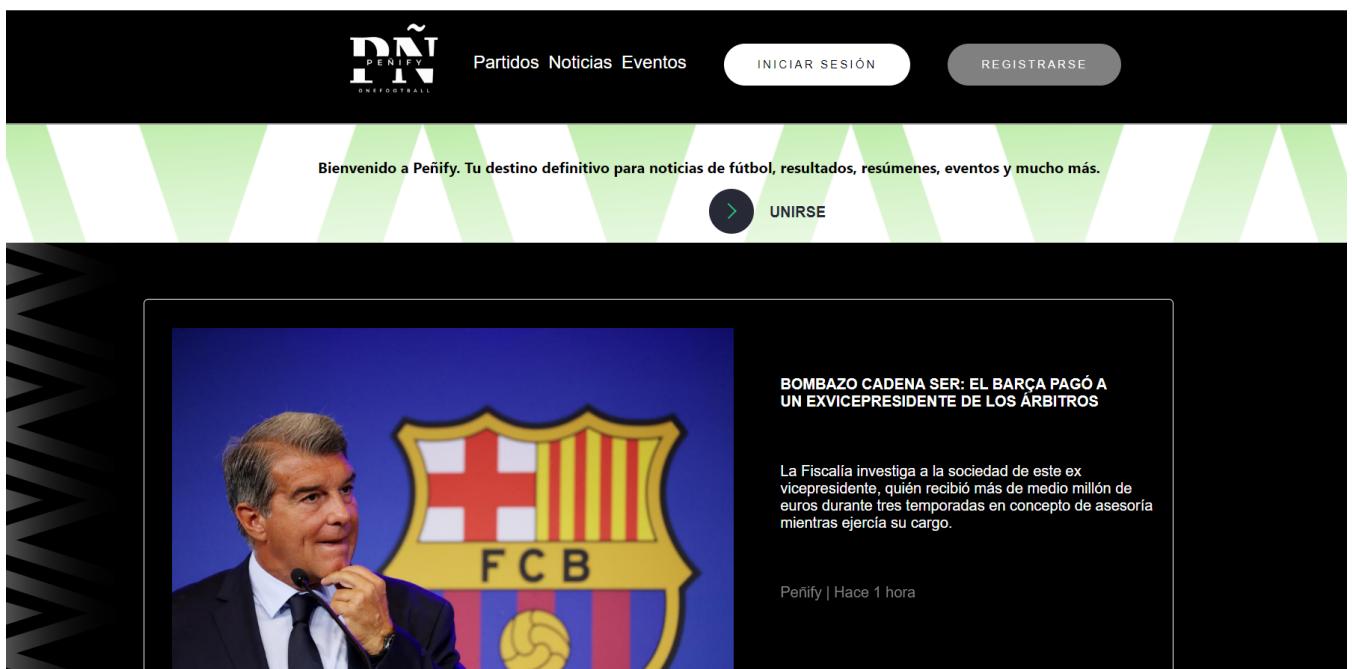
NOMBRE	FUNCIÓN																							
Nombre	Ver perfil																							
Precondición	Registrarse																							
Descripción	En esta acción el usuario podrá acceder a su perfil y modificar la información, los eventos y los posts																							
Secuencia normal	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Paso</th> <th>Acción</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>El usuario va a la pestaña de mi perfil</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>El sistema mostrará todos los datos del perfil, posts y eventos del usuario.</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>El usuario podrá modificar la información personal o cambiar la foto de perfil</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>El usuario también podrá editar o eliminar los posts y eventos publicados</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td></td> </tr> <tr> <td>6</td> <td></td> </tr> <tr> <td>7</td> <td></td> </tr> <tr> <td>8</td> <td></td> </tr> <tr> <td>9</td> <td></td> </tr> <tr> <td>10</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Paso	Acción	1	El usuario va a la pestaña de mi perfil	2	El sistema mostrará todos los datos del perfil, posts y eventos del usuario.	3	El usuario podrá modificar la información personal o cambiar la foto de perfil	4	El usuario también podrá editar o eliminar los posts y eventos publicados	5		6		7		8		9		10	
Paso	Acción																							
1	El usuario va a la pestaña de mi perfil																							
2	El sistema mostrará todos los datos del perfil, posts y eventos del usuario.																							
3	El usuario podrá modificar la información personal o cambiar la foto de perfil																							
4	El usuario también podrá editar o eliminar los posts y eventos publicados																							
5																								
6																								
7																								
8																								
9																								
10																								
Postcondición	Si el usuario modifica algo la información se actualizará para los demás usuarios																							
Excepciones	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Paso</th> <th>Acción</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td><i>Explicación de la excepción del paso</i></td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Si el usuario no ha publicado nada, el sistema le mostrará la opción de publicar un post o crear un evento</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Paso	Acción		<i>Explicación de la excepción del paso</i>	4	Si el usuario no ha publicado nada, el sistema le mostrará la opción de publicar un post o crear un evento																
Paso	Acción																							
	<i>Explicación de la excepción del paso</i>																							
4	Si el usuario no ha publicado nada, el sistema le mostrará la opción de publicar un post o crear un evento																							
Comentarios																								

## **3ª Parte: Prototipo y manual de usuario**

### **Prototipo**

<https://pablovacasgarcia.github.io/Proyecto-Penify/>

### **Manual de usuario**



**Lá página cuenta con los siguientes elementos:**

- El logo que sirve de enlace a la página principal.

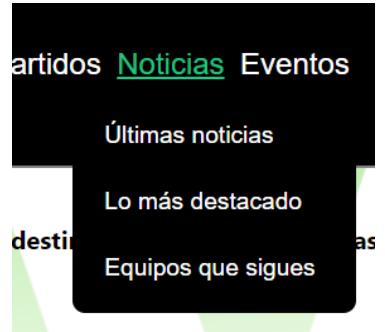


- El apartado de partidos donde se podrán ver los más relevantes en función de nuestros equipos seguidos o buscar los partidos de un equipo en concreto.

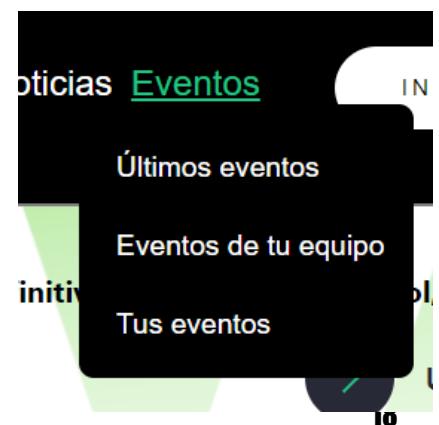
<u>Partidos</u>	<u>Noticias</u>	<u>Eventos</u>
Liga Santander	Real Madrid	
Premier League	Fc Barcelona	
Ligue 1	Atlético de Madrid	
Bundesliga	Real Sociedad	
Serie A		

- El apartado de noticias te lleva a la sección de noticias si seleccionamos el apartado de “Últimas noticias” o “Lo más destacado” el usuario será redirigido al lugar donde aparecen esas noticias.

Una vez dentro del apartado de noticias el usuario verá el apartado de noticias seleccionado, donde podrá dar “like” a las mismas para indicar que le gusta, si el usuario está registrado podrá comentar y compartir la noticia.



- El apartado de eventos, una vez iniciada sesión podrás ver eventos, apuntarte a los mismos o crear tus propios eventos para los demás usuarios. Si el usuario no ha iniciado sesión aún aparecerá un mensaje de que debe iniciar sesión



y será redirigido al formulario de inicio de sesión.

- Estos dos botones llevarán al usuario a los formularios de inicio de sesión o registro.
- Debajo del encabezado aparece un mensaje de bienvenida y un botón para ir al formulario de registro.



Bienvenido a Peñify. Tu destino definitivo para noticias de fútbol, resultados, resúmenes, eventos y mucho más.

UNIRSE

- En la página principal al usuario le aparecerá una serie de recomendaciones de noticias, eventos y partidos según sus gustos, los equipos seguidos y las



Partidos Noticias Eventos

[INICIAR SESIÓN](#)

[REGISTRARSE](#)

Bienvenido a Peñify. Tu destino definitivo para noticias de fútbol, resultados, resúmenes, eventos y mucho más.

UNIRSE



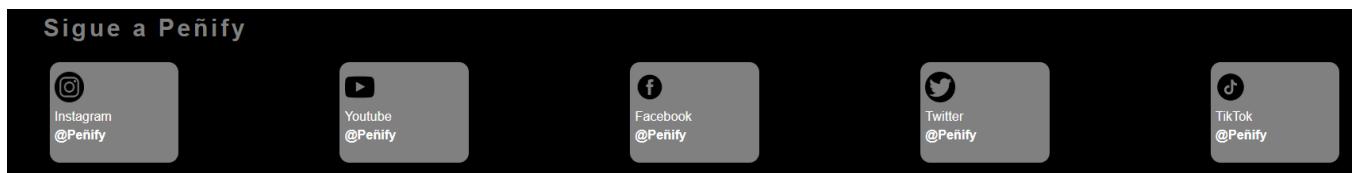
### BOMBAZO CADENA SER: EL BARÇA PAGÓ A UN EXVICEPRESIDENTE DE LOS ÁRBITROS

La Fiscalía investiga a la sociedad de este ex vicepresidente, quien recibió más de medio millón de euros durante tres temporadas en concepto de asesoría mientras ejercía su cargo.

Peñify | Hace 1 hora

últimas búsquedas realizadas. Si el usuario pincha en el artículo será redirigido a su respectivo apartado (noticias, eventos o partidos).

- Este es el pie de página donde los usuarios pueden visitar las redes sociales de Peñify.



- El formulario de inicio de sesión pide el usuario y contraseña. Si no se ha registrado previamente te lleva a la página con el formulario de registro.

A dark-themed login form titled "Inicio sesión". It features two input fields: one for "Usuario" with a placeholder "@", and another for "Contraseña" with a placeholder of a padlock icon. Below the inputs are two buttons: "Iniciar" and "Registrarse". At the bottom is a link "He olvidado mi contraseña".

- El formulario de registro pide datos básicos del usuario para poder crear un perfil.

A dark-themed registration form titled "Registrarse". It has four input fields: "Usuario" (placeholder "@"), "Correo electrónico" (placeholder with an envelope icon), "Contraseña" (placeholder with a lock icon), and "Confirmar contraseña" (placeholder with a lock icon). At the bottom is a single "Registrarse" button.

## Herramientas

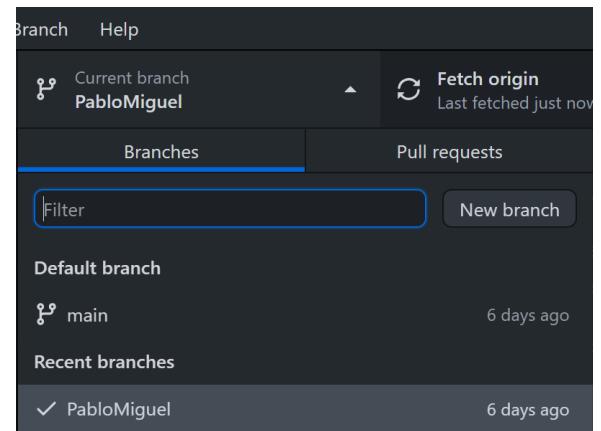
Las herramientas utilizadas para el desarrollo del prototipo han sido:

- Visual Studio Code para diseñar el código HTML y CSS de la página.
- GitHub Desktop para llevar el control de versiones y trabajar conjuntamente.
- GitHub Pages para publicar la web en internet.

## Control de versiones

Primero creamos el [repositorio en GitHub](#) y lo compartimos para trabajar de forma conjunta. Creamos la rama PabloMiguel para trabajar sobre ella.

Diseñamos la página con Visual Studio Code subiendo los cambios al repositorio de forma conjunta, cada uno trabajaba en un apartado.



Añadir equipos Serie A
👤 Pablo Vacas García • 6 days ago
Adaptación tamaño
👤 Pablo Vacas García • 6 days ago
Margen
👤 Pablo Vacas García • 6 days ago
mas noticias*
👤 MiguelTejero • 6 days ago
mas noticias
👤 MiguelTejero • 6 days ago
Portada superior
👤 Pablo Vacas García • 6 days ago
Botón me gusta
👤 Pablo Vacas García • 6 days ago
Actualización aspecto noticias y footer
👤 Pablo Vacas García • Feb 16, 2023
Menú desplegable
👤 Pablo Vacas García • Feb 16, 2023
cambiosindex
👤 MiguelTejero • Feb 16, 2023
noticias2
👤 MiguelTejero • Feb 16, 2023
noticias
👤 MiguelTejero • Feb 16, 2023
Merge branch 'PabloMiguel' of https://...
👤 MiguelTejero • Feb 16, 2023

Merge branch 'PabloMiguel' of https://...
👤 MiguelTejero • Feb 16, 2023
footer
👤 MiguelTejero • Feb 16, 2023
Foto
👤 Pablo Vacas García • Feb 16, 2023
Merge branch 'PabloMiguel' of https://...
👤 Pablo Vacas García • Feb 16, 2023
Equipos desplegables
👤 Pablo Vacas García • Feb 16, 2023
uzuni
👤 MiguelTejero • Feb 16, 2023
nueva noticia
👤 MiguelTejero • Feb 16, 2023
Nuevos bordes
👤 Pablo Vacas García • Feb 16, 2023
Borde lateral adaptado
👤 Pablo Vacas García • Feb 16, 2023
Adaptabilidad al tamaño
👤 Pablo Vacas García • Feb 16, 2023
Menú desplegable
👤 Pablo Vacas García • Feb 15, 2023
main
👤 MiguelTejero • Feb 15, 2023
index
👤 MiguelTejero • Feb 15, 2023

index
👤 MiguelTejero • Feb 15, 2023
borde
👤 MiguelTejero • Feb 15, 2023
Actualización footer
👤 Pablo Vacas García • Feb 15, 2023
footer
👤 MiguelTejero • Feb 15, 2023
Merge pull request #1 from pablovacas...
👤 Pablo Vacas García • Feb 15, 2023
Botones
👤 Pablo Vacas García • Feb 15, 2023
Actualización formularios
👤 Pablo Vacas García • Feb 15, 2023
Crear inicio y registro de sesión
👤 MiguelTejero • Feb 15, 2023
Botón Cambiar tema
👤 Pablo Vacas García • Feb 15, 2023
Header y footer
👤 Pablo Vacas García • Feb 14, 2023
Terminado HEADER
👤 Pablo Vacas García • Feb 10, 2023
Logo Perfil
👤 MiguelTejero • Feb 10, 2023
Header
👤 Pablo Vacas García • Feb 10, 2023
Color fondo
👤 MiguelTejero • Feb 10, 2023
Carpetas IMG
👤 Pablo Vacas García • Feb 10, 2023
crear carpeta css
👤 MiguelTejero • Feb 10, 2023
Crear
👤 Pablo Vacas García • Feb 10, 2023
Initial commit
👤 Pablo Vacas García • Feb 10, 2023

Botones
👤 Pablo Vacas García • Feb 15, 2023
Actualización formularios
👤 Pablo Vacas García • Feb 15, 2023
Crear inicio y registro de sesión
👤 MiguelTejero • Feb 15, 2023
Botón Cambiar tema
👤 Pablo Vacas García • Feb 15, 2023
Header y footer
👤 Pablo Vacas García • Feb 14, 2023
Terminado HEADER
👤 Pablo Vacas García • Feb 10, 2023
Logo Perfil
👤 MiguelTejero • Feb 10, 2023
Header
👤 Pablo Vacas García • Feb 10, 2023
Color fondo
👤 MiguelTejero • Feb 10, 2023
Carpetas IMG
👤 Pablo Vacas García • Feb 10, 2023
crear carpeta css
👤 MiguelTejero • Feb 10, 2023
Crear
👤 Pablo Vacas García • Feb 10, 2023
Initial commit
👤 Pablo Vacas García • Feb 10, 2023

Fusionamos la rama PabloMiguel con la rama main

The screenshot shows a GitHub interface for merging branches. On the left, a dark-themed window titled 'Merge into PabloMiguel' lists two branches: 'main' (the default branch) and 'PabloMiguel'. Both branches were updated 6 days ago. A green checkmark indicates that the 'main' branch is up-to-date. On the right, a blue header bar displays the merge message: 'Merge branch 'main' of https://github....' followed by the author's profile picture and name, 'Pablo Vacas García • 6 days ago'.

Por último publicamos la página con la herramienta GitHub Pages

## GitHub Pages

GitHub Pages is designed to host your personal, organization, or project pages from a GitHub repository.

Your site is live at <https://pablovacasgarcia.github.io/Proyecto-Penify/>

Last deployed by pablovacasgarcia last week

[Visit site](#)

## Build and deployment

### Source

[Deploy from a branch ▾](#)

### Branch

Your GitHub Pages site is currently being built from the `main` branch. [Learn more](#).

`main` ▾

/ (root) ▾

[Save](#)

Learn how to [add a Jekyll theme](#) to your site.

---

## Publicar Página

Pablo Vacas García · d116479 · 1 changed file +50 -0 ⚙

```
.github\workflows\jekyll-gh-pages.yml + @@ -0,0 +1,50 @@
1  ## Sample workflow for building and deploying a Jekyll site to GitHub Pages
2  +name: Deploy Jekyll with GitHub Pages dependencies preinstalled
3  +
4  +on:
5  +  # Runs on pushes targeting the default branch
6  +  push:
7  +    branches: ["main"]
8  +
9  +  # Allows you to run this workflow manually from the Actions tab
10 + workflow_dispatch:
11 +
12 +## Sets permissions of the GITHUB_TOKEN to allow deployment to GitHub Pages
13 +permissions:
14 +  contents: read
15 +  pages: write
16 +  id-token: write
17 +
18 +## Allow one concurrent deployment
19 +concurrency:
20 +  group: "pages"
21 +  cancel-in-progress: true
22 +
23 +jobs:
24 +  # Build job
25 +  build:
26 +    runs-on: ubuntu-latest
27 +    steps:
```

## **4ª Parte: Probando, probando...**

### **Implementación en Java**

```
public class ElegirUsuario {  
    private String usuario;  
    private static final List<String> listaUsuarios = new ArrayList<>();  
  
    static {  
        listaUsuarios.add("juan_perez");  
        listaUsuarios.add("m.martinez");  
        listaUsuarios.add("j.garcia");  
        listaUsuarios.add("a_gomez");  
        listaUsuarios.add("l-rivera");  
        listaUsuarios.add("d-lopez");  
        listaUsuarios.add("a-herrera");  
        listaUsuarios.add("r_rodriguez");  
        listaUsuarios.add("p_fernandez");  
        listaUsuarios.add("j.sanchez");  
        listaUsuarios.add("m_lozano");  
        listaUsuarios.add("c-molina");  
        listaUsuarios.add("l-morales");  
        listaUsuarios.add("i.soto");  
        listaUsuarios.add("g_gonzalez");  
        listaUsuarios.add("s_martin");  
        listaUsuarios.add("a-santos");  
        listaUsuarios.add("j.vargas");  
        listaUsuarios.add("m_vila");  
        listaUsuarios.add("n_mendez");  
    }  
  
    public String getUsuario() {  
        return usuario;  
    }  
  
    public void setUsuario(String usuario) {  
        if (!listaUsuarios.contains(usuario)) {  
            this.usuario = usuario;  
            System.out.println("Usuario registrado correctamente: " + usuario);  
            listaUsuarios.add(usuario);  
        } else {  
            System.err.println("El usuario ya está en uso: " + usuario);  
        }  
    }  
  
    public class ElegirEquipo {  
        private String equipo;  
        private static final List<String> listaEquipos = new ArrayList<>();  
  
        static {  
            listaEquipos.add("Granada");  
            listaEquipos.add("Real Madrid");  
            listaEquipos.add("Barcelona");  
            listaEquipos.add("Atlético de Madrid");  
            listaEquipos.add("Sevilla");  
            listaEquipos.add("Real Sociedad");  
            listaEquipos.add("Valencia");  
            listaEquipos.add("Villarreal");  
            listaEquipos.add("Real Betis");  
            listaEquipos.add("Athletic Club");  
            listaEquipos.add("Celta de Vigo");  
            listaEquipos.add("Granada");  
            listaEquipos.add("Levante");  
            listaEquipos.add("Cádiz");  
            listaEquipos.add("Osasuna");  
            listaEquipos.add("Getafe");  
            listaEquipos.add("Valladolid");  
            listaEquipos.add("Elche");  
            listaEquipos.add("Alavés");  
            listaEquipos.add("Eibar");  
            listaEquipos.add("Huesca");  
        }  
  
        public String getEquipo() {  
            return equipo;  
        }  
  
        public void setEquipo(String equipo) {  
            if (listaEquipos.contains(equipo)) {  
                this.equipo = equipo;  
                System.out.println("Equipo seleccionado correctamente: " + equipo);  
                listaEquipos.add(equipo);  
            } else {  
                System.err.println("El equipo no existe o no está disponible: " + equipo);  
            }  
        }  
    }  
}
```

Creamos la clase

ElegirUsuario para que el usuario registre un nuevo nombre, si el nombre ya está en uso dará error, sino se asignará el nuevo nombre de usuario.

Creamos la clase

ElegirEquipo, el usuario introduce el nombre del equipo, el programa comprueba que el equipo este en una lista de equipos disponibles y devuelve si está disponible o no.

## Pruebas

```
/*
 * Test of setUsuario method, of class ElegirUsuario.
 */
@Test
public void testSetUsuario() {
    System.out.println( x: "setUsuario");
    String usuario = "pepe gomez";
    ElegirUsuario instance = new ElegirUsuario();
    instance.setUsuario(usuario);
    String expResult = "pepe_gomez";
    String result = instance.getUsuario();
    assertEquals( expected: expResult, actual: result);
    // TODO review the generated test code and remove the default call to fail.
    // fail("The test case is a prototype.");
}

ctoentornos.ElegirUsuarioIT > ⚡ testSetUsuario >
Results ×
entornos.ElegirUsuarioIT.testSetUsuario ×
Tests passed: 100,00 %
Test passed. (0,059 s)                                     setUsuario
                                                               Usuario registrado correctamente: pepe_gomez

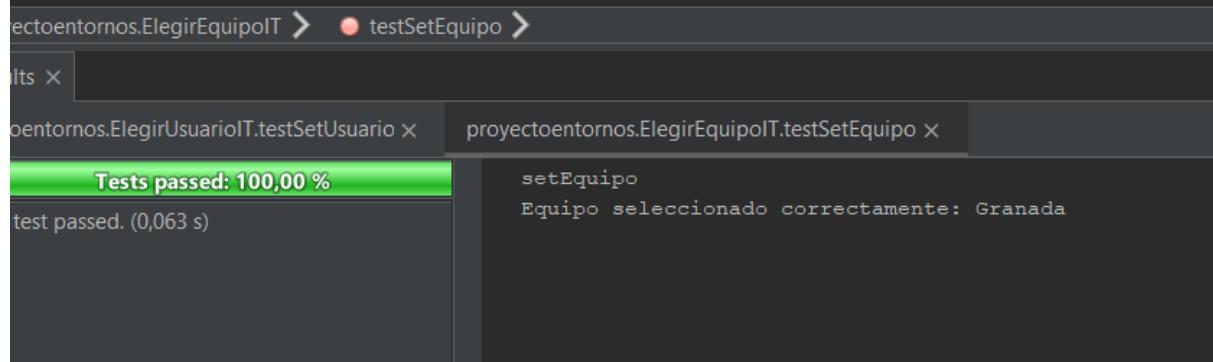


```
/*
 * Test of setUsuario method, of class ElegirUsuario.
 */
@Test
public void testSetUsuario() {
    System.out.println( x: "setUsuario");
    String usuario = "juan perez";
    ElegirUsuario instance = new ElegirUsuario();
    instance.setUsuario(usuario);
    String expResult = "juan_perez";
    String result = instance.getUsuario();
    assertEquals( expected: expResult, actual: result);
    // TODO review the generated test code and remove the default call to fail.
    // fail("The test case is a prototype.");
}

proyectoentornos.ElegirUsuarioIT > ⚡ testSetUsuario >
Results ×
vectoentornos.ElegirUsuarioIT.testSetUsuario ×
Tests passed: 0,00 %
No test passed, 1 test failed. (0,07 s)                      setUsuario
   El usuario ya está en uso: juan_perez
▼ ⚠ proyectoentornos.ElegirUsuarioIT Failed
  > ⚠ testSetUsuario Failed: expected:<juan_
```


```

```
/**  
 * Test of setUsuario method, of class ElegirUsuario.  
 */  
@Test  
public void testSetEquipo() {  
    System.out.println( x: "setEquipo" );  
    String equipo = "Granada";  
    ElegirEquipo instance = new ElegirEquipo();  
    instance.setEquipo(equipo);  
    String expResult = "Granada";  
    String result = instance.getEquipo();  
    assertEquals( expected: expResult, actual: result );  
    // TODO review the generated test code and remove the default call to fail.  
    // fail("The test case is a prototype.");  
}  
}
```



```
/*
 * Test of setUsuario method, of class ElegirUsuario.
 */
@Test
public void testSetEquipo() {
    System.out.println( x: "setEquipo");
    String equipo = "Andorra";
    ElegirEquipo instance = new ElegirEquipo();
    instance.setEquipo(equipo);
    String expResult = "Andorra";
    String result = instance.getEquipo();
    assertEquals( expected: expResult, actual: result);
    // TODO review the generated test code and remove the default call to fail.
    // fail("The test case is a prototype.");
}
}

ectoentornos.ElegirEquipoIT > ● testSetEquipo >
ts ×
entoentornos.ElegirUsuarioIT.testSetUsuario × proyectoentornos.ElegirEquipoIT.testSetEquipo ×
Tests passed: 0,00 %
est passed, 1 test failed. (0,065 s)
⚠ proyectoentornos.ElegirEquipoIT Failed
> ⚠ testSetEquipo Failed:expected:<Andorra
setEquipo
El equipo no existe o no está disponible: Andorra
```

## SCV

Actualizamos el repositorio de GitHub, añadiendo la rama pruebas con el contenido de la clase y las pruebas en JUnit, el grafo y los caminos.