



MAMECORP

Pozoa Kalea
01013 Vitoria-Gasteiz(Alava)
(34) 945 01 01 10

Te damos la bienvenida al Tren de Mame E-Sports

Nos alegramos de que entres a formar parte de nuestro proyecto. En esta guía encontrarás información específica para facilitarte la navegación en nuestra aplicación de E-Sports de Mamecorp©.

QUIÉNES SOMOS	3
Nuestra misión	3
El equipo	3
PRODUCTO Y FASES	3
Fases del proyecto	3
Reuniones semanales	3
LISTA DE TAREAS PARA LA INCORPORACIÓN	5
Fase 1	5
Fase 2	5
Fase 3	5
Fase 4	5
Fase 5	5
PARTES DEL PROGRAMA	5
Main	5
Modelo	5
ModeloDB	5
Vistas	6
ParserDOM	6
GeneradorDOM	6
Music	6
PRIMER USO	7
Listas de distribución	7

QUIÉNES SOMOS

Nuestra misión

Nos han contratado para que realicemos mejoras en una empresa de E-Sports. Desean una aplicación que almacene la información de cada jugador (nombre, nickname, sueldo...), dueño de cada equipo (nombre, equipo...), equipo (nombre, jugadores...), el calendario de las jornadas de la liga (equipos que intervienen, fecha...) y el resultado de cada uno de los partidos.

Para ello hemos dividido el proyecto en una vista para usuarios básicos y otra para administradores, con distintas funciones según el tipo de usuario con el que se ejecute.

El equipo

Nuestro equipo de programadores Mamecorp es pequeño pero efectivo en la creación de proyectos y trabajo en equipo, con una implicación de 10.

Adrian Danlos López de Lacalle
Julen Castillo Amaya
Julen Prieto Niño

PRODUCTO Y FASES

Fases del proyecto

El proyecto está dividido en 5 fases, en las cuales aplicamos la metodología de trabajo “Scrum”

Reuniones

Al trabajar con la metodología Scrum hemos realizado reuniones diarias y semanales para controlar la situación del proyecto en todo momento y plantear las metas necesarias para cumplir con todos los plazos del proyecto.

LISTA DE TAREAS POR FASES.

Fase 1

- Evidencias del uso de la metodología Scrum.
- Modelo entidad-relación.
- Modelo relacional.
- Diagrama de clases.
- Diagramas de secuencia
- Estructura de los ficheros XML y de sus plantillas de validación (XSD y DTD).

Fase 2

- Revisión de la [Fase 1](#).
- Script para la creación de la BD. Debe respetar el enunciado, por lo que debe incluir todas las restricciones necesarias.
- Script para la carga de datos.
- Script para procedimientos almacenados y funciones.

Fase 3

- Script/s Procedimientos empaquetados.
- Codificación de las clases referentes al modelo.
- Interfaces de la aplicación.
- Desarrollo de los controladores.

Fase 4

- Clases necesarias para el manejo de los ficheros XML.
- Modificación del núcleo para utilizar los ficheros XML.

Fase 5

- Fichero que incluya las pruebas unitarias realizadas.
- Posibles optimizaciones

PARTES DEL PROGRAMA

Árbol de paquetes en NetBeans

Nuestro proyecto está dividido en varios paquetes para la correcta distribución de este.

- Main
- Modelo
- ModeloDB
- Vistas
- ParserDOM
- GeneradorDOM
- Music

Main

En este paquete tenemos el main, el cual se encarga de unir las distintas partes del proyecto, mandando sobre los demás ficheros. Aquí alojamos la gran parte de los métodos que usamos en todo el proyecto.

Modelo

En este paquete alojamos las clases de nuestro diagrama. Cada una hace referencia a una clase distinta. Para ello nos hemos apoyado en nuestro diagrama de clases. Disponemos tanto del proyecto de VisualParadigm como del PDF, ambos ficheros se encuentran en nuestro GitHub.

ModeloDB

Aquí alojamos la conexión a la base de datos y las sentencias necesarias para unir nuestra aplicación Java con la base de datos SQL Oracle que nos proporciona egibide para hacer el proyecto.

Vistas

En este paquete alojamos el controlador de vistas, decidimos implementar para tener fácil acceso a los metodos de creacion y destruccion de las vistas. También alojamos las vistas (ventanas) que usamos en nuestra aplicación. Es la parte más visual del proyecto por lo que nos hemos intentado centrar en mantener un diseño minimalista e intuitivo, pero sin hacerlo simple.

ParserDOM

El ParserDOM parsea el DOM

GeneradorDOM

El GeneradorDOM genera un XML actualizado a la fecha, utilizando la plantilla que creamos en la [fase 4](#)

Music

Hemos decidido meterle la cancion Warriors - Imagine Dragons a nuestro Log In , ya que decidimos hacer el proyecto sobre el juego League Of Legends y esta canción fue creada para las finales del año 2015.

PRIMER USO

La primera vez que ejecutes el programa tendrás que seguir una serie de instrucciones para un uso óptimo.

- 1.- Como administrador lo primero que tendrás que hacer será dar de alta a 6 equipos, después de esto podrás dar de alta a sus jugadores y a su presidente.
- 2.- Una vez creados los equipos con sus jugadores y presidentes en la ventana posterior al login (Conectándose como administrador) encontraremos un botón en la parte inferior derecha llamado “GENERAR CALENDARIO” lo debes presionar una sola vez, (es importante hacer caso a esta advertencia) una vez lo hagas aparecerá mensaje diciendo que se ha creado el calendario, una vez aceptado el mensaje, no vuelvas a pulsar el botón más veces.
- 3.- A continuación del paso anterior, harás clic en el botón llamado “Liga” lo cual te abrirá 2 opciones: “Simular / No simular”, harás clic en “Simular”, el cual hará una simulación automática de todos los partidos respectivamente con sus jornadas.
- 4.- Después de seguir los pasos anteriores podrás moverte por el programa como quieras, ya sea dando de baja o modificando tanto equipos, jugadores y presidentes, también tenemos implementadas opciones de dar de alta administradores del programa y registrar usuarios.

