

Reto Final 1ºDAM

IDEA PROYECTO:

Hacer un programa en el cual somos un club de fútbol y que cuando fichamos jugadores el programa los vaya guardando y almacenando en un fichero que se va a conectar a una base de datos, con el CRUD podemos hacer que se creen los datos de los jugadores fichados, se puedan ver los datos de los jugadores, se actualicen datos de los jugadores y se eliminen los jugadores que abandonan el club y luego para poder implementar la parte de hilos crear un jdialog en el que dentro tenga una especie de minijuego que consiste en tirar penaltis y que un portero se lo intente parar, tanto en el jugador como en el portero se les podrá personalizar el avatar, estarán tanto la opción de poder tirar con el jugador como la de poder pararlo con el portero, el otro jugador funcionara de manera automática, a la hora de los tiros se podrá tirar a la derecha, a la izquierda o al centro

¿Qué hacen los miembros del grupo?:

- **Rayane**→ Portafolio, presentación, creación de git, diagrama de entidad relación y modelo relacional, crear acceso a página web
- **Guillermo**→ Portafolio, presentación, canva DAFO, canva de proceso del proyecto, diagrama de gantt, SQL, creación de página web, comprobar funcionamiento en vmware, diagrama de casos de uso.
- **Sebastian**→ Portafolio, presentación de inglés,
- **Gabriel**→ Portafolio, presentación, creación de página web, hilos y conectar a base de datos. CRUD,

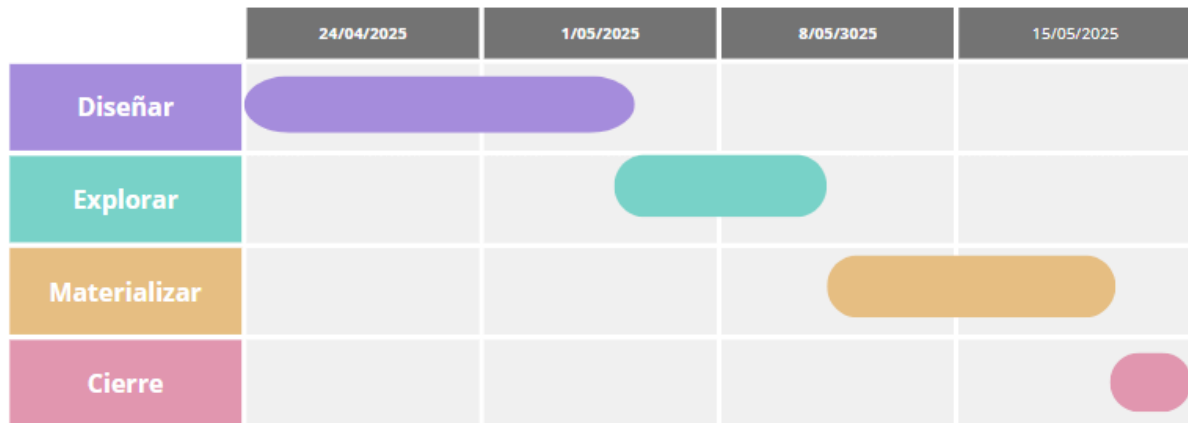


PROCESO DEL RETO



Diagrama de Gantt

Herramienta de gestión de proyectos



Programación:

- **CRUD**

El CRUD consiste en que se puedan hacer las siguientes acciones para los archivos:

- **Crear**→ Crear un fichero y poner unos datos que se tienen que guardar en fichero y se mostrará más tarde con la opción de leer, los datos que tienen que aparecer son: nombre del jugador, selección, valor de mercado, de qué posición juega, que dorsal lleva, la edad que tiene.
- **Leer**→ Permite consultar los datos creados, no modifica nada solo muestra la información.
- **Actualizar**→ Permite Modificar datos existentes, corrigiendo o cambiando la información que ya estaba guardada.
- **Eliminar**→ Elimina los datos puestos anteriormente en el archivo, así dentro del fichero es como si nunca hubieran existido y a la hora de leer aparecerán valores nulos y en la tabla saldrá en blanco, (intentar que salga la opción de eliminar solo ciertos datos).

- **Hilos**

- Consistirá en un juego que se encargue de tirar o parar penaltis, habra 5 opciones(arriba derecha, arriba izquierda, abajo derecha, abajo izquierda, centro)

- **Conectar base de datos**

- Nuestro proyecto de la parte de programación tiene que estar enlazado con la base de datos que vamos a crear en mysql

Bases de Datos:

- **Hacer un diagrama entidad-relación**

Tenemos que hacer un diagrama con las entidades o tablas que vamos a necesitar y usar relaciones (1:1, 1:N, N:M) para conectarlas. Cada entidad debe tener atributos y definirlos bien si es necesario.

- **Hacer un diagrama modelo relacional**

Tenemos que pasar el diagrama creado en entidad-relación para poder ver las relaciones entre las distintas entidades y crear tablas nuevas para poder relacionar entidades (1:N, N:M).

- **Crear una base de datos**

Crearemos una base de datos con SQL la cual se va a conectar con el programa y encriptar las contraseñas.

Sistemas JOSEP:

- **Crear acceso a una página web**

Después de diseñar nuestra página web tendremos que crear un acceso a esta, lo que haremos será crear una dirección en nuestro servidor y que buscando esa dirección en el navegador pueda entrar a nuestra página web

- **Tenemos que comprobar en un vmware el funcionamiento**

Crearemos una máquina virtual en Vmware donde comprobaremos el funcionamiento de nuestro proyecto y podremos decir si funciona o no.

ENTORNOS DE DESARROLLO:

- **Crear Git**

Tenemos que crear un Git donde subiremos todo lo que hagamos en el reto y desde ahí lo evaluará el profesor, para crearlo hemos creado un archivo y lo hemos abierto con Git Bash y hemos hecho un git init para crear una carpeta oculta .git que gestiona el repositorio local, luego hemos agregado los

archivos .gitignore, .gitatributes y readme.md al repositorio por último hemos creado una rama para cada integrante del grupo con git checkout.

- **Conectar Git a GitHub**

Tenemos que conectar el Git con GitHub para que tengamos todos los integrantes acceso al Git y que el profesor también pueda verlo. Para conectar el repositorio a GitHub hemos utilizado un git remote y luego hemos hecho un git push para subir el proyecto a GitHub.

INGLÉS:

- **Presentación**

Hacer una presentación en inglés sobre lo realizado en el proyecto.

Lenguaje de marcas:

- **Hacer el trabajo en una página web**

Utilizar bootstrap para poder hacer una página web con el tema de fútbol en la página web debemos tener una descripción general del jugador como su nombre, selección, valor de mercado, de qué posición juega, que dorsal lleva y su edad. Necesitamos una imagen que represente de qué tema va a ser la página web puede ser una imagen de google o una imagen hecha con inteligencia artificial.

Digitalización:

- **Crear un portafolio**

En el portafolio pondremos que vamos a hacer, y qué actividad realiza cada miembro del grupo, se realizará de manera individual, es decir cada miembro del grupo hará el suyo.