

**Facultad de Ciencia y Tecnología**

**TRABAJO FIN DE GRADO**

Grado en Ingeniería Informática

Gestión de pistas de pádel

Alumno:

Sergio Pérez Vega

Tutores:

Beatriz Pérez

**Logroño, Junio, 2017**

# Resumen

Estamos en una sociedad en la que cada vez las personas piden más poder realizar cada vez más cosas con un solo ‘click’ desde el lugar en el que están en ese momento.

Por esta razón, este proyecto consiste en crear una aplicación multiplataforma para que los usuarios puedan reservar pistas de pádel de un club de pádel de La Rioja, en el momento que deseen y desde donde deseen de una forma fácil y sencilla.

La aplicación va a estar dividida en dos partes, una parte de la aplicación va a estar dirigida al administrador de la aplicación para que pueda gestionar todos los elementos dentro de la aplicación, que van a ser ‘Pistas’, ‘Usuarios’ y ‘Reservas’. Y la otra parte de la aplicación va dirigida a los usuarios de la propia aplicación donde podrán reservar las pistas de pádel que no estén reservadas anteriormente desde sus móviles o mediante la web.

El principal problema que reduce la cantidad de reservas de pádel en un club de pádel es que se necesitan cuatro jugadores para jugar un partido de pádel y esto algunas veces no es posible. Por eso, nuestra aplicación va a tener la posibilidad de reservar una pista de pádel sin contar con cuatro jugadores para que luego los demás usuarios se puedan unir al partido y así sea más fácil completar un partido con cuatro jugadores de pádel.

# Abstract

We are in a society where more and more people are asking for more and more things to be done with a single click from where they are at the moment.

For this reason, this project consists of creating a cross-platform application so that users can reserve paddle courts of a paddle club in La Rioja, whenever and wherever they want in an easy and simple way.

The application will be divided into two parts, one part of the application will be directed to the application manager so that it can manage all the elements within the application, which are going to be Courts,' Users and 'Reservations'. And the other part of the application is addressed to the users of the application itself where they can reserve paddle courts that are not reserved previously from their mobile or through the web.

The main problem that reduces the amount of paddle reserves in a paddle club is that it takes four players to play a paddle game and this is sometimes not possible. Therefore, our application will have the possibility of reserving a paddle court without having four players so that other users can join the game and thus make it easier to complete a match with four paddle players.

Contenido

[1. Introducción 3](#_Toc484157428)

[2. Motivación 3](#_Toc484157429)

[3. Planificación 3](#_Toc484157430)

[4. Tecnologías a utilizar 5](#_Toc484157431)

[5. Plan de contingencia 6](#_Toc484157432)

[6. Análisis de requisitos 8](#_Toc484157433)

[6.1. Requisitos funcionales 8](#_Toc484157434)

[6.2. Requisitos no funcionales 9](#_Toc484157435)

[6.3. Diagrama de casos de uso 9](#_Toc484157436)

[6.4. Especificación de los casos de uso 11](#_Toc484157437)

[7. Diseño 16](#_Toc484157438)

[7.1. Prototipos de las interfaces 16](#_Toc484157439)

[8. Implementación 24](#_Toc484157440)

[8.1. Preparación del entorno 24](#_Toc484157441)

# Introducción

El presente TFG va a consistir en la realización de una aplicación multiplataforma que tiene como objetivo facilitar la gestión de las pistas de pádel de un club de pádel de la Rioja. En particular, se pretende que esta aplicación permita realizar la reserva de las pistas de una forma fácil e intuitiva.

Más explícitamente, los usuarios podrán reservar las pistas sin contar con cuatro personas para jugar. La idea es que un usuario pueda reservar una pista de pádel en un día a una hora en concreto sin tener cuatro jugadores para jugar el partido y que la aplicación permita a los demás usuarios unirse a ese partido hasta que haya cuatro jugadores para jugar el partido. Teniendo en cuenta esto, los jugadores estarán divididos en la aplicación por el nivel de juego al cual pertenecen.

El administrador podrá gestionar todos los elementos involucrados en la aplicación (reserva de pistas, usuarios, etc.). Asimismo, podrá ver las estadísticas de uso de las diferentes pistas gestionadas por la aplicación.

El presente trabajo se ha desarrollado en la empresa Netbrain, donde Hernán González actuará de cliente.

# Motivación

Este TFG nace del interés de abordar las diferentes funcionalidades citadas anteriormente a través de una aplicación que pueda ser utilizada en el futuro en algún club de pádel de La Rioja. En particular, algunos clubes, para favorecer un mayor uso de las pistas de pádel, necesitan una aplicación móvil que gestione la reserva de pistas de forma online, además de una aplicación que gestione toda esta funcionalidad.

# Planificación

A continuación se muestra la planificación que se ha realizado para lleva a cabo el presente proyecto.

El total de las horas a invertir en el proyecto serán 300 horas repartidas según se indica en la siguiente tabla:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Fase** | **Horas** | **Inicio** | **Fin** | **Explicación** |
| 1. **1. Planificación** | **6** | **07/02/17** | **08/02/17** | **Planificar las tareas a realizar dentro del proyecto.** |
| **2. Estudio de la tecnología** | **20** | **02/02/17** | **09/02/17** | **Estudiar y aprender a usar la tecnología a utilizar para el desarrollo del proyecto.** |
| **3. Análisis de requisitos** | **29** | **09/02/17** | **22/02/17** | **Analizar y definir los requisitos necesarios para realizar el proyecto.** |
| 3.1. Reuniones con el cliente | 4 | 09/02/17 | 09/02/17 | Acordar con el cliente los requisitos necesarios de la aplicación. |
| 3.2. Determinar los requisitos a incluir en el proyecto | 25 | 13/02/17 | 22/02/17 | Estudiar lo acordado con el cliente y decidir el alcance del proyecto. |
| **4. Diseño** | **45** | **22/02/17** | **13/03/17** | **Diseñar la funcionalidad y las interfaces de la aplicación.** |
| 4.1. Especificación de la funcionalidad | 10 | 22/02/17 | 27/02/17 | Especificar la funcionalidad que va a tener la aplicación. |
| 4.2. Diseño de la base de datos | 15 | 27/02/17 | 02/03/17 | Diseño de la base de datos. |
| 4.3. Diseño de la interfaz | 20 | 06/03/17 | 13/03/17 | Diseño de las interfaces que va a tener la aplicación. |
| **5. Implementación** | **145** | **13/03/17** | **25/05/17** | **Implementación de la arquitectura de la aplicación** |
| 5.1. Creación de la base de datos | 30 | 13/03/17 | 23/03/17 | Implementación de la base de datos a utilizar. |
| 5.2. Creación de la interfaz de usuario | 40 | 27/03/17 | 11/04/17 | Implementación de la interfaz de usuario. |
| 5.3. Implementar la funcionalidad de la aplicación | 75 | 11/04/17 | 25/05/17 | Implementar la funcionalidad necesaria de la aplicación. |
| **6. Pruebas** | **10** | **29/05/17** | **01/06/17** | **Realizar pruebas de la aplicación.** |
| **7. Redactar memoria** | **30** | **02/02/17** | **02/06/17** | **Redactar la memoria del trabajo.** |
| 7.1. Diario de lo sucedido | 9 | 02/02/17 | 02/06/17 | Usar media hora cada semana para recoger lo realizado en esa semana. |
| 7.2. Redacción de la memoria | 11 | 29/05/17 | 31/05/17 | Redactar la memoria con todo lo recogido en los anteriores pasos. |
| 7.3. Preparación de la presentación del proyecto | 10 | 31/05/17 | 02/06/17 | Realización y estudio de la presentación para la defensa del proyecto. |
| **8. Reuniones con la tutora de la Universidad** | **15** | **02/02/17** | **02/06/17** | **Realizar reuniones periódicas con la tutora de la Universidad.** |

# Tecnologías a utilizar

Las tecnologías usadas para la realización de este proyecto son las siguientes:

* *Node JS*: es un entorno en tiempo de ejecución multiplataforma, de código abierto basado en el motor V8 de Google. Usa un modelo con un único hilo de ejecución con operaciones E/S sin bloqueo y orientado a eventos. Está diseñado para construir aplicaciones en red escalables. Usado para la instalación de *Ionic 2*.
* *Typescript*: es un lenguaje de programación libre y de código abierto desarrollado y mantenido por Microsoft. Es un superconjunto de *JavaScript*, que añade tipado estático y objetos basados en clases. A través de un compilador de *Typescript* se traduce el código *Typescript* en código *Javascript*. Este compilador está escrito en el propio *Typescript*. Está pensado para grandes proyectos. Usado como uno de los lenguajes principales usados en el proyecto.
* *Angular 2*: también llamado *AngularJS*. Es un framework de *Javascript* de código abierto, mantenido por Google. Su objetivo es realizar las aplicaciones web con el patrón *MVC* (Modelo Vista Controlador), que sirve para hacer que el desarrollo sea más fácil y reducir la manipulación del *DOM*. Este framework amplia el *HTML* para añadir contenido dinámico que permite la sincronización bidireccional automática entre modelos y vistas. Usado como otro de los principales lenguajes dentro del proyecto.
* *Ionic 2*: es un *framework* para aplicaciones móviles. Es un completo *SDK* de código abierto para aplicaciones móviles híbridas. Construido en *AngularJS* y *Apache Cordova* proporciona herramientas y servicios para aplicaciones móviles híbridas usando tecnologías web como *HTML5* y *CSS*. Es el framework utilizado para la creación de la estructura del proyecto y la compilación del proyecto en las diferentes plataformas a utilizar. Además de para usar algunos de sus elementos dentro de las estructuras de HTML.
* *Firebase*: es una plataforma de desarrollo para aplicaciones móviles y web que utiliza la infraestructura de *Google*. Se compone de características que los desarrolladores pueden mezclar y combinar para ajustarlo a sus necesidades. El producto inicial de *Firebase* era una base de datos en tiempo real que permitía a los desarrolladores almacenar y sincronizar los datos a través de múltiples clientes. Con el tiempo se ha ampliado el conjunto de productos que ofrece para convertirse en un producto completo para desarrolladores. De los diferentes productos que ofrece este, en el proyecto se van a usar:
  + *Realtime Database*: proporciona una base de datos en tiempo real que almacena los datos en una base de datos *NoSQL*. Los datos son almacenados con formato *JSON*. También proporciona herramientas para el acceso y la modificación de los datos de la base de datos. Usada para almacenar los datos necesarios para el proyecto.
  + *Firebase Auth*: proporciona diferentes herramientas para controlar la autenticación de los usuarios dentro de la aplicación. Para ello nos proporciona diferentes posibilidades de autenticación. En particular, en este proyecto se utilizará la autenticación con email y contraseña.
* *Visual Studio Code*: es un entorno de desarrollo integrado para sistemas operativos Windows. Este entorno soporta múltiples lenguajes de programación. En particular, es este proyecto me ha permitido desarrollar con *Ionic 2, AngularJS, Typescript, HTML5* y *CSS*.
* *Android Studio*: entorno de desarrollo integrado oficial para el desarrollo de aplicaciones para Android basado en *IntelliJ IDEA*. Tiene un sistema de compilación basado en *Gradle* y permite emular las aplicaciones desarrolladas en este entorno desde dispositivos móviles conectados al ordenador por *USB* sin necesidad de compilar un nuevo *APK*. Usado para una vez terminado el proyecto de *Ionic 2* y compilado para la plataforma *Android*, generar con este el archivo *APK* para poder ejecutar la aplicación en un dispositivo android.
* *Github*: es una plataforma de desarrollo colaborativo para alojar proyectos utilizando el sistema de control de versiones *Git*. Permite almacenar el código de forma pública aunque también se puede hacer de forma privada creando una cuenta de pago. En nuestro caso se ha utilizado para alojar el proyecto y para controlar las versiones del mismo.
* *Balsamiq mockups*: es una aplicación que permite diseñar prototipos de interfaces. Usada para el diseño de los prototipos de las interfaces del proyecto creados en la fase de diseño.
* *ArgoUML*: es una aplicación que permite diseñar diagramas *UML*, en particular diagramas de Casos de Uso y Diagramas de clases, utilizados en la fase de análisis.
* Además de todas las tecnologías anteriores también se ha utilizado *CSS* y *HTML5*.

# Plan de contingencia

Los principales riesgos que podrían tener lugar durante el desarrollo del presente proyecto, su nivel de impacto y la forma de intentar corregirlos son los siguientes:

*Riesgo*: Cambio de requisitos.

* *Impacto*: Dependerá de la fase en la que se encuentre el proyecto. Cuanto más avanzado esté el proyecto mayor impacto negativo tendrá.
* *Nivel de probabilidad de que ocurra*: Medio.
* *Fases en las que se puede producir*: Todas las fases.
* *Plan de contingencia*: Dejar bien claro en el análisis de requisitos el alcance del proyecto. En el caso de que el cliente sugiera alguna modificación, estudiar la posibilidad de llevarla a cabo o no.

*Riesgo*: Cambios de la tecnología o problemas con la misma.

* *Impacto*: Muy alto.
* *Nivel de probabilidad de que ocurra*: Alto.
* *Fases en las que se puede producir*: Fase de implementación.
* *Plan de contingencia*: Establecer antes de empezar la implementación cuál es la mejor tecnología a utilizar, una vez elegida, estudiarla. En el caso de descubrir que no se consigue avanzar con la tecnología escogida, elegir otra tecnología parecida a la elegida y continuar con ella.

*Riesgo*: Problemas derivados de una mala planificación.

* *Impacto*: Alto.
* *Nivel de probabilidad de que ocurra*: Medio.
* *Fases en las que se puede producir*: Todas las fases.
* *Plan de contingencia*: Crear una planificación lo más realista posible. En caso de no poder cumplir la planificación, procurar reajustar la planificación en el momento en el que nos demos cuenta.

*Riesgo*: Problemas personales que impiden realizar el trabajo en las horas asignadas para realizarlo.

* *Impacto*: Alto.
* *Nivel de probabilidad de que ocurra*: Medio.
* *Fases en las que se puede producir:* Todas las fases.
* *Plan de contingencia*: Intentar que no ocurra, y en el caso de que dichos problemas tengan lugar, conseguir tiempo no incluido en la planificación (como por ejemplo en algún fin de semana) con objeto de recuperar dichas horas.

*Riesgo*: Pérdida de la documentación.

* *Impacto*: Muy alto.
* *Nivel de probabilidad de que ocurra*: Bajo.
* *Fases en las que se puede producir*: Todas las fases.
* *Plan de contingencia*: Creación de copias de seguridad de toda la información correspondiente al proyecto en diferentes dispositivos. En nuestro caso, se utilizará un disco duro externo, un *USB* y *Google Drive*; además se almacenará la información en *GitHub*.

# Análisis

Se describe en esta fase el análisis de requisitos, el diagrama de Casos de Uso y la especificación de los Casos de Uso.

### Análisis de requisitos

En esta fase se describe el análisis de requisitos de la aplicación, los cuales han sido establecidos por el cliente. Se distingue entre requisitos funcionales y requisitos no funcionales.

* + 1. Requisitos funcionales

Dividiremos estos requisitos en función de si refieren a la parte gestionada por el administrador o a la correspondiente a los usuarios (tanto visitantes como registrados). Ambas partes dispondrán de una versión móvil y web.

En la aplicación para el administrador en ambas versiones (versión móvil y versión web):

* El administrador podrá ver la lista de usuarios, reservas y pistas de la aplicación.
* El administrador podrá gestionar los usuarios eliminando y creando usuarios y modificando los datos personales de los usuarios.
* El administrador podrá gestionar las pistas del club de pádel creando pistas en la aplicación y eliminando las ya existentes.
* El administrador podrá realizar reservas de pistas a nombre de usuarios de la aplicación.
* El administrador podrá gestionar las reservas de las pistas por los usuarios dentro de la aplicación eliminando las ya existentes.
* El administrador podrá ver estadísticas sobre el uso de las pistas y sobre las reservas.
* El administrador podrá ver la disponibilidad de las pistas de pádel sin reserva.

En la aplicación para los usuarios visitantes en ambas versiones:

* Todo usuario visitante, si así lo desea, se podrá registrar en la aplicación para poder usarla proporcionando como datos el nombre, el DNI, el teléfono, el nivel de juego, un nombre de usuario, la contraseña, si es abonado del club de pádel o no y el email.

En la aplicación para los usuarios registrados:

* En la versión web:
* El usuario podrá autenticarse para acceder a la aplicación en el momento que desee.
* El usuario podrá modificar sus datos personales en cualquier momento.
* El usuario podrá ver en todo momento la disponibilidad de las pistas sin reservar.
* El usuario podrá reservar una pista en el momento que desee siempre que la pista no esté ya reservada.
* El usuario podrá ver el historial de reservas que ha realizado.
* El usuario podrá elegir si quiere recibir notificaciones o no.
* En la versión móvil, los usuarios registrados tendrán los mismos requisitos que en la versión web, añadiendo a estos requisitos:
* Cuando un usuario registrado reserve una pista con un número de jugadores inferior a 4, el sistema enviará una notificación a todos los usuarios del mismo nivel que el usuario que ha reservado la pista y que tengan activas las notificaciones, para que estos puedan unirse al partido.

Nota: La idea inicial era realizar el envío de notificaciones en la versión móvil de los usuarios registrados y por lo tanto los siguientes pasos del análisis incluyen este requisito. Pero como ya explicaré más adelante este requisito no se ha podido cumplir y por lo tanto no se ha podido implementar el envío de notificaciones.

* + 1. Requisitos no funcionales

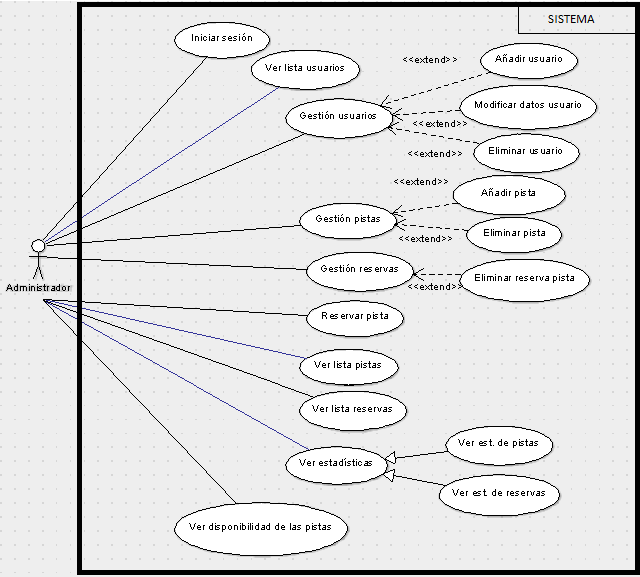
En este apartado se presentan los requisitos no funcionales que debe poseer la aplicación:

* La interfaz tanto web como móvil será fácil e intuitiva con objeto de facilitar el uso a los usuarios y al administrador.
* La aplicación móvil deberá funcionar en Android y la aplicación web funcionará en los navegadores *Google Chrome* versión 58.0.3y *Mozilla Firefox* versión 53.0.3.
* La aplicación en todas sus versiones podrá usar algunas funcionalidades en modo offline (sin acceso a internet)

### Diagrama de casos de uso

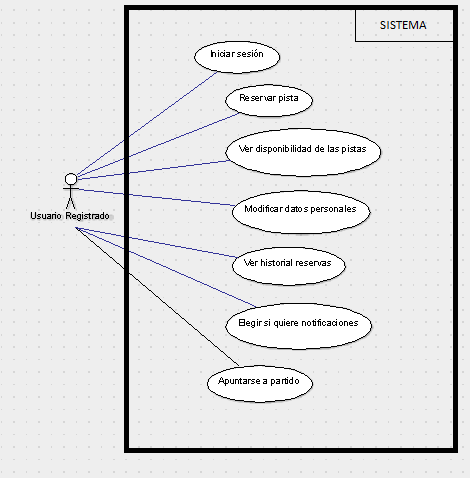
En base a los anteriores requisitos, se han identificado tres actores que interactúan con la aplicación que van a ser *Administrador*, *Usuario visitante* y *Usuario registrado*. A continuación se presentan los Diagramas de casos de uso.

El diagrama de casos de uso de la aplicación tanto web como móvil para el administrado es:



El diagrama de casos de uso del actor *Usuario visitante* solamente contiene un Caso de Uso que es el de Registrarse.

Y el diagrama de casos de uso del actor *Usuario registrado*:



* + 1. Especificación de los casos de uso

A continuación, se explica cada uno de los casos de uso presentados en el apartado anterior:

|  |
| --- |
| **Caso de Uso:** Iniciar sesión. |
| **Objetivo:** Iniciar sesión en la aplicación con su nombre de usuario y contraseña. |
| **Actor(es):** Administradory Usuario registrado. |
| **Precondición:** El administrador o el Usuario registrado deben estar dados de alta en la aplicación. |
| **Pasos:**   1. El administrador o usuario registrado accede a la aplicación. 2. Introduce el nombre de usuario y contraseña. 3. Accede a la aplicación. |
| **Extensiones:**   * 1. Introduce un nombre de usuario que no exista ya en la aplicación.      1. El sistema le avisa de que el usuario introducido no existe.   2. Introduce una contraseña no válida.      1. El sistema le avisa de que está introduciendo una contraseña que no es válida para ese nombre de usuario. |

|  |
| --- |
| **Caso de Uso:** Añadir usuario. |
| **Objetivo:** Añadir un usuario nuevo a la aplicación para que pueda utilizarla con su nombre de usuario y contraseña. |
| **Actor(es):** Administrador. |
| **Precondición:** El administrador debe haberse autenticado. |
| **Pasos:**   1. El administrador accede a la sección de gestión de usuarios. 2. Pulsa en el botón de añadir un usuario. 3. Añade los datos del nuevo usuario. |
| **Extensiones:** |

|  |
| --- |
| **Caso de Uso:** Eliminar usuario. |
| **Objetivo:** Se eliminará un usuario de la aplicación. |
| **Actor(es):** Administrador. |
| **Precondición:** El administrador debe haberse autenticado. |
| **Pasos:**   1. El administrador accede a la sección de gestión de usuarios. 2. Elige usuario deseado. 3. Elimina el usuario deseado. |
| **Extensiones:** |

|  |
| --- |
| **Caso de Uso:** Añadir pista. |
| **Objetivo:** Añadir una pista nueva a la aplicación para que pueda ser reservada y utilizada. |
| **Actor(es):** Administrador. |
| **Precondición:** El administrador debe haberse autenticado. |
| **Pasos:**   1. El administrador accede a la sección de gestión de pistas. 2. Pulsa en el botón de añadir una pista. 3. Crea una pista nueva. |
| **Extensiones:** |

|  |
| --- |
| **Caso de Uso:** Eliminar pista. |
| **Objetivo:** Eliminar de la aplicación una pista ya existente. |
| **Actor(es):** Administrador. |
| **Precondición:** El administrador debe haberse autenticado y que la pista esté dada de alta en la aplicación |
| **Pasos:**   1. El administrador accede a la sección de gestión de pistas. 2. Elige la pista deseada. 3. Elimina la pista deseada. |
| **Extensiones:** |

|  |
| --- |
| **Caso de Uso:** Reservar pista. |
| **Objetivo:** Reservar una pista para un usuario. |
| **Actor(es):** Administrador. |
| **Precondición:** El administrador debe haberse autenticado y que la pista no esté reservada en el día y la hora deseada. |
| **Pasos:**   1. El administrador accede a la sección de ver la disponibilidad de las pistas. 2. Elige la hora, el día y la pista a reservar. 3. Introduce el nombre del usuario que la quiere reservar. 4. Reserva la pista. |
| **Extensiones:**   * 1. Introduce un nombre de usuario que no exista en la aplicación.      1. El sistema le avisa de que el nombre de usuario introducido no existe. |

|  |
| --- |
| **Caso de Uso:** Eliminar reserva pista. |
| **Objetivo:** Eliminar una reserva ya realizada. |
| **Actor(es):** Administrador. |
| **Precondición:** El administrador debe haberse autenticado y que la pista esté reservada a la fecha y hora indicada. |
| **Pasos:**   1. El administrador accede a la sección de gestión de reservas. 2. Elige la reserva deseada. 3. Elimina la reserva de la pista. |
| **Extensiones:** |

|  |
| --- |
| **Caso de Uso:** Ver disponibilidad de las pistas. |
| **Objetivo:** Ver la disponibilidad de las pistas sin reservar en los días deseados. |
| **Actor(es):** Administrador. |
| **Precondición:** El administrador debe haberse autenticado. |
| **Pasos:**   1. El administrador accede a la sección para ver la disponibilidad de las pistas. 2. Ve la disponibilidad de las pistas en un día en concreto. |
| **Extensiones:** |

|  |
| --- |
| **Caso de Uso:** Ver lista reservas |
| **Objetivo:** Ver todas las reservas que hay realizadas de las pistas |
| **Actor(es):** Administrador |
| **Precondición:** El administrador debe haberse autenticado. |
| **Pasos:**   1. El administrador accede a la sección de gestión de reservas. 2. Ve la lista de reservas realizadas por los usuarios en un día concreto. |
| **Extensiones:** |

|  |
| --- |
| **Caso de Uso:** Ver lista usuarios |
| **Objetivo:** Ver todos los usuarios que hay dados de alta en la aplicación |
| **Actor(es):** Administrador |
| **Precondición:** El administrador debe haberse autenticado. |
| **Pasos:**   1. El administrador accede a la sección de gestión de usuarios. 2. Ve la lista de usuarios dados de alta |
| **Extensiones:** |

|  |
| --- |
| **Caso de Uso:** Modificar datos de usuario |
| **Objetivo:** Modificar los datos de un usuario ya dado de alta en la aplicación |
| **Actor(es):** Administrador |
| **Precondición:** El administrador debe haberse autenticado y que el usuario que se va a modificar ya exista. |
| **Pasos:**   1. El administrador accede a la sección de gestión de usuarios. 2. Ve la lista usuarios 3. Elige el usuario deseado 4. Modifica los datos del usuario elegido 5. Acepta cambios |
| **Extensiones:** |

|  |
| --- |
| **Caso de Uso:** Ver lista pistas |
| **Objetivo:** Ver el listado de las pistas de pádel |
| **Actor(es):** Administrador |
| **Precondición:** El administrador debe haberse autenticado. |
| **Pasos:**   1. El administrador accede a la sección de gestión de las pistas 2. Ve la lista de pistas de pádel |
| **Extensiones:** |

|  |
| --- |
| **Caso de Uso:** Ver estadísticas de pistas |
| **Objetivo:** Ver estadísticas sobre el uso de las pistas de pádel |
| **Actor(es):** Administrador |
| **Precondición:** El administrador debe haberse autenticado. |
| **Pasos:**   1. El administrador accede a la sección de las estadísticas 2. Ve las estadísticas de las pistas |
| **Extensiones:** |

|  |
| --- |
| **Caso de Uso:** Ver estadísticas de reservas |
| **Objetivo:** Ver estadísticas sobre el uso de las pistas de pádel |
| **Actor(es):** Administrador |
| **Precondición:** El administrador debe haberse autenticado. |
| **Pasos:**   1. El administrador accede a la sección de las estadísticas 2. Ve las estadísticas de las reservas |
| **Extensiones:** |

|  |
| --- |
| **Caso de Uso:** Registrarse |
| **Objetivo:** Usuario sin registrar se registre en la aplicación para poder utilizarla |
| **Actor(es):** Usuario visitante |
| **Precondición:** |
| **Pasos:**   1. Visita la aplicación sin ser usuario registrado 2. Accede a la sección de registro 3. Introduce los datos personales del usuario nuevo 4. Se registra |
| **Extensiones:**   * 1. Introduce un usuario que no exista ya en la aplicación      1. Si introduce un usuario ya existente el sistema le avisa de que no puede introducir ese nombre de usuario   2. Introducir una contraseña válida      1. Si introduce una contraseña inválida el sistema le avisa de que no puede introducir esa contraseña   3. Todos los demás campos son obligatorios.      1. Si no introduce valores en los campos requeridos o introduce valores no válidos se le indicará que no puede introducir esos valores |

|  |
| --- |
| **Caso de Uso:** Iniciar sesión |
| **Objetivo:** Iniciar sesión en la aplicación con el nombre de usuario y contraseña |
| **Actor(es):** Usuario registrado |
| **Precondición:** El usuario registrado debe estar dado de alta en la aplicación |
| **Pasos:**   1. El usuario registrado introduce el nombre de usuario y contraseña 2. Accede a la aplicación |
| **Extensiones:**   * 1. Introduce un nombre de usuario que no exista en la aplicación      1. El sistema le avisa de que el usuario introducido no existe   2. Introduce una contraseña no válida      1. El sistema le avisa de que está introduciendo una contraseña que no es válida para ese nombre de usuario |

|  |
| --- |
| **Caso de Uso:** Reservar pista |
| **Objetivo:** Reservar una pista en una fecha y hora deseadas |
| **Actor(es):** Usuario registrado |
| **Precondición:** El usuario registrado debe estar autenticado |
| **Pasos:**   1. El usuario registrado accede a la sección para ver la disponibilidad de las pistas 2. Elige la pista deseada 3. Elige la fecha y hora deseada 4. Reserva la pista |
| **Extensiones:**   * 1. La pista ya está reservada ese día a esa hora      1. El sistema le avisa que esa pista en ese momento ya está reservada y que no puede reservarla   2. Si el usuario introduce un número de jugadores inferior a 4 el sistema enviará una notificación a aquellos usuarios del mismo nivel que el usuario registrado y que tengan activadas las notificaciones.      1. Los usuarios que reciben la notificación pueden unirse al partido o rechazarlo. |

|  |
| --- |
| **Caso de Uso:** Ver disponibilidad de las pistas |
| **Objetivo:** Ver la disponibilidad de las pistas en una fecha y hora deseada |
| **Actor(es):** Usuario registrado |
| **Precondición:** El usuario registrado debe estar autenticado |
| **Pasos:**   1. El usuario registrado accede a la sección para ver la disponibilidad de las pistas eligiendo la fecha deseada. 2. Ve la disponibilidad de las pistas en la fecha deseada. |
| **Extensiones:** |

|  |
| --- |
| **Caso de Uso:** Modificar datos personales |
| **Objetivo:** Modificar los datos personales del usuario |
| **Actor(es):** Usuario registrado |
| **Precondición:** El usuario registrado debe estar autenticado |
| **Pasos:**   1. El usuario registrado accede a la sección de los datos personales del usuario 2. Modifica los datos 3. Guarda los datos modificados |
| **Extensiones:**   * 1. Introduce valores inválidos      1. Avisar al usuario que no puede introducir los datos que está introduciendo |

|  |
| --- |
| **Caso de Uso:** Ver historial de sus reservas |
| **Objetivo:** Ver el historial de todas las reservas realizadas por el usuario registrado |
| **Actor(es):** Usuario registrado |
| **Precondición:** El usuario registrado debe estar autenticado |
| **Pasos:**   1. El usuario registrado accede a la sección del historial de sus reservas realizadas 2. Ve la lista de reservas realizadas por él |
| **Extensiones:** |

|  |
| --- |
| **Caso de Uso:** Elegir si quiere notificaciones |
| **Objetivo:** Elegir si quiere o no recibir notificaciones de la aplicación |
| **Actor(es):** Usuario registrado |
| **Precondición:** El usuario registrado debe estar autenticado |
| **Pasos:**   1. El usuario registrado accede a la sección de modificación de sus datos personales. 2. Selecciona si quiere notificaciones o no 3. Guarda los cambios realizados |
| **Extensiones:** |

|  |
| --- |
| **Caso de Uso:** Apuntarse a partido |
| **Objetivo:** Apuntarse a un partido que ya haya sido creado por otro usuario de su mismo nivel |
| **Actor(es):** Usuario registrado |
| **Precondición:** El usuario registrado debe estar autenticado y el partido ya haya sido creado por otro usuario de su nivel |
| **Pasos:**   1. Cuando el usuario registrado recibe la notificación pincha en ella para acceder a la información del partido. 2. Acepta la invitación al partido |
| **Extensiones:** |

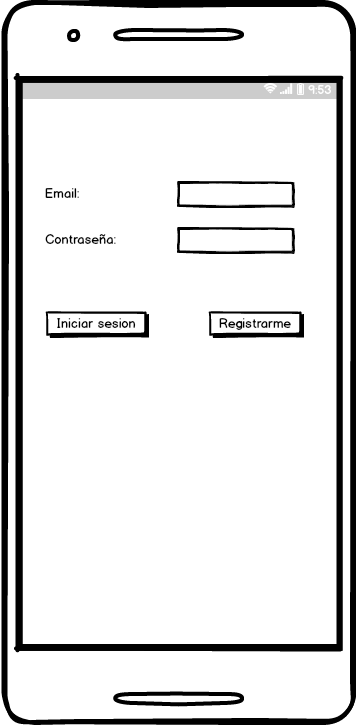
# Diseño

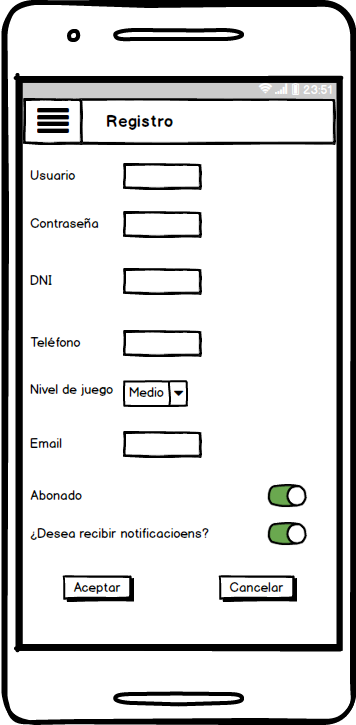
En este punto se explica la fase de diseño de nuestra aplicación. Se muestra el diseño de las interfaces de usuario y el diseño de la base de datos.

### Prototipos de las interfaces

En este apartado se muestran los prototipos de las interfaces de usuario que va a tener la aplicación. Se han dividido en dos partes, que a su vez están divididas en otras dos partes. Primero se diferencia entre interfaces para usuarios y para el administrador, y cada uno de los mismos tendrá la versión móvil y la versión web.

* + 1. Interfaces de la versión móvil para usuarios
* La primera pantalla que aparecerá en la aplicación, en el caso de que el usuario no haya iniciado sesión será la siguiente. En caso de que el usuario no tenga una cuenta creada, accederá a la pantalla de registro donde introducirá sus datos y podrá crear un nuevo usuario dentro de la aplicación a la que accederá con la dirección de correo electrónico y la contraseña que introduzca.

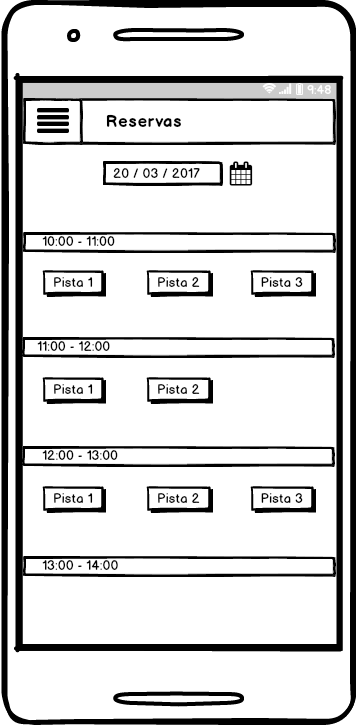




La pantalla de la izquierda es la interfaz para la autenticación y la pantalla de la derecha será la interfaz para darse de alta en la aplicación.

* Cuando el usuario registrado se haya registrado y autenticado, verá directamente la interfaz que implementa la funcionalidad principal de la aplicación, es decir, la de realización de reservas.

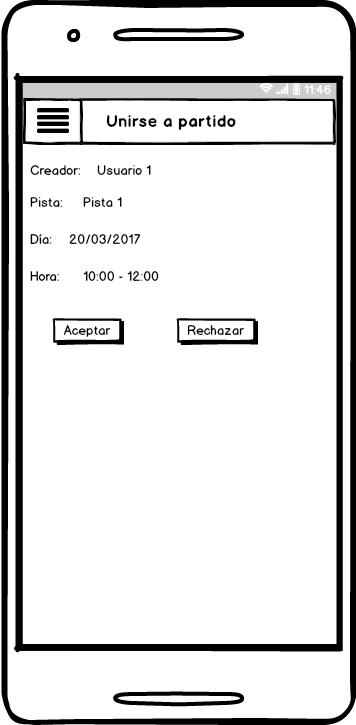
Además, la aplicación va a tener un menú desplegable en la parte izquierda superior de la pantalla con el que nos podremos mover entre todas las demás interfaces.

La pantalla de la izquierda representa la interfaz con la funcionalidad principal de la aplicación, donde cómo podemos ver, podrá ver la lista de las pistas que no estén reservadas considerando la fecha actual por defecto; y la pantalla de la derecha representa el menú desplegable.

* Cuando el usuario quiera reservar una pista a una hora y un día, elegirá en la pantalla principal de la aplicación el día que desea e irá a la hora deseada y pinchará sobre la pista que quiere reservar siempre y cuando está pista aparezca en esa hora y ese día, si no, significará que ya está reservada. En ese momento, la aplicación llevará al usuario a la pantalla en la que se reserva la pista. En esta pantalla aparecerán ya rellenos los campos con el nombre de usuario, el nombre de la pista, el día y la hora de inicio de la reserva; estos datos, el usuario, no los podrá modificar. El usuario sólo podrá modificar el número de jugadores abonados y no abonados y si finalmente desea reservar la pista le dará al botón de Reservar.

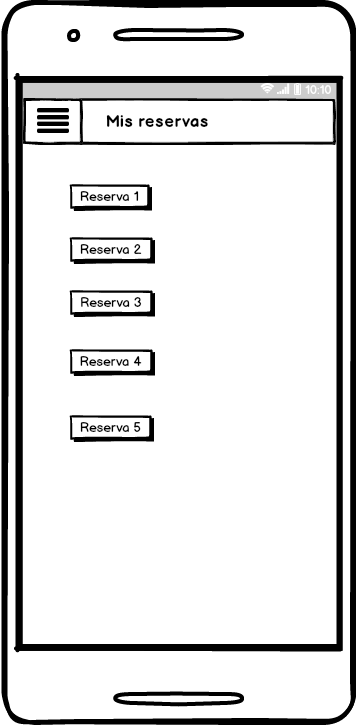
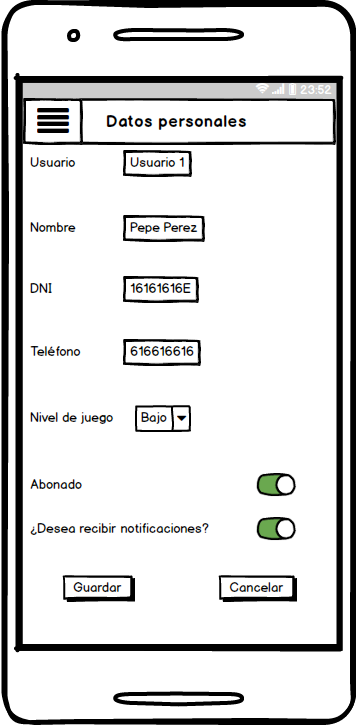
Si el usuario ha introducido un número de jugadores inferior a 4, el sistema enviará a todos los usuarios que tengan activadas las notificaciones y el mismo nivel de juego que el usuario que está reservando una notificación para que estos usuarios puedan unirse al partido hasta que el mismo esté completo.



El prototipo de la izquierda anterior corresponde a la interfaz de reserva de pista y el prototipo de la derecha corresponde a la interfaz para que los usuarios se unan a partidos incompletos.

* Los usuarios de la aplicación podrán modificar sus datos personales accediendo a la interfaz de datos personales desde el menú desplegable de arriba a la izquierda.

Los usuarios también podrán ver un historial con todas las reservas que han realizado en la aplicación.

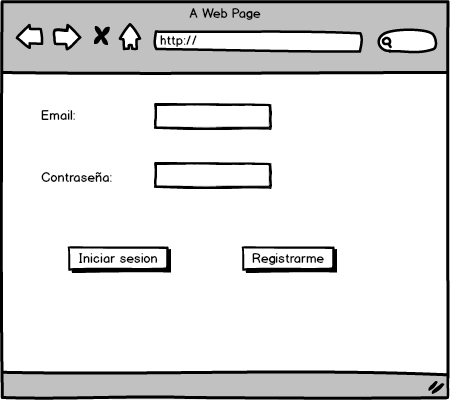


El prototipo de la izquierda corresponde a la interfaz en la que el usuario puede ver y modificar sus datos personales y el prototipo de la derecha corresponde a la interfaz en la que el usuario puede ver todas sus reservas realizadas.

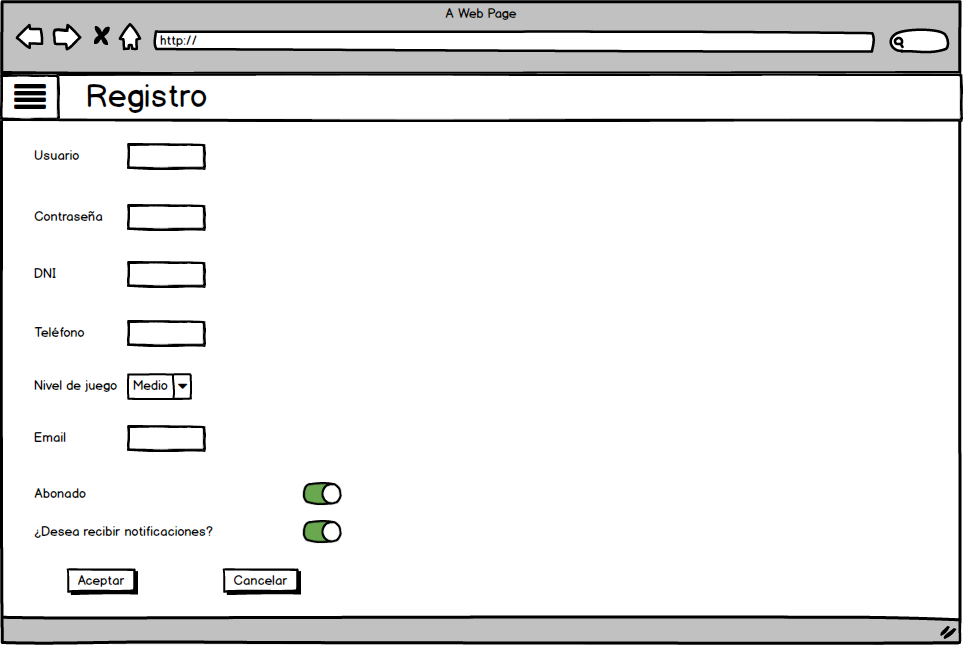
* + 1. Interfaces de la versión web para usuarios

Tiene las mismas pantallas que en la versión web, con excepción de la pantalla para unirse a los partidos que como he dicho anteriormente sólo va a aparecer en versiones móvil.

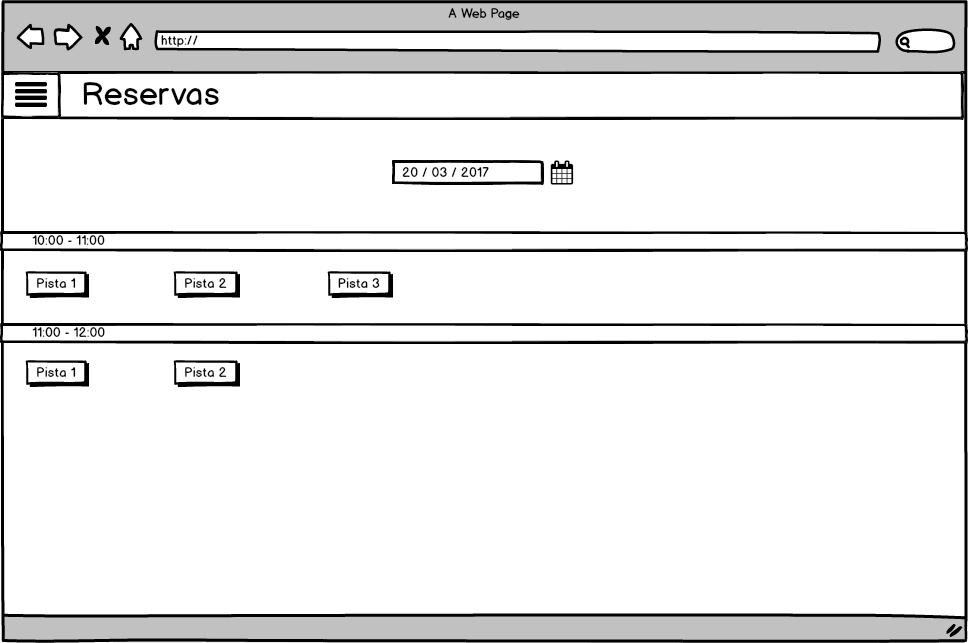
* La pantalla de inicio de sesión:



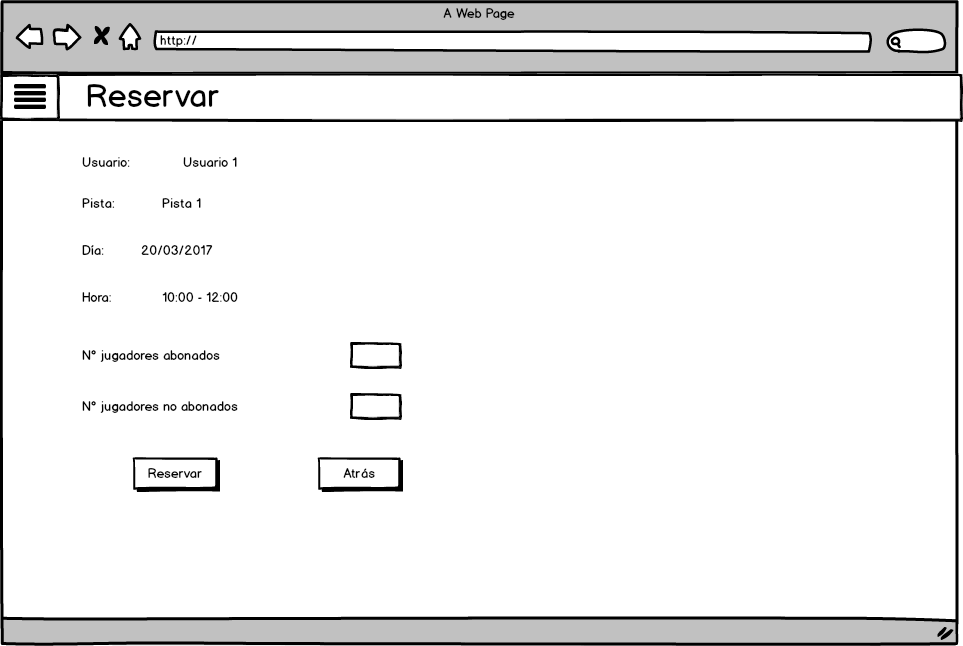
* La pantalla de registro:



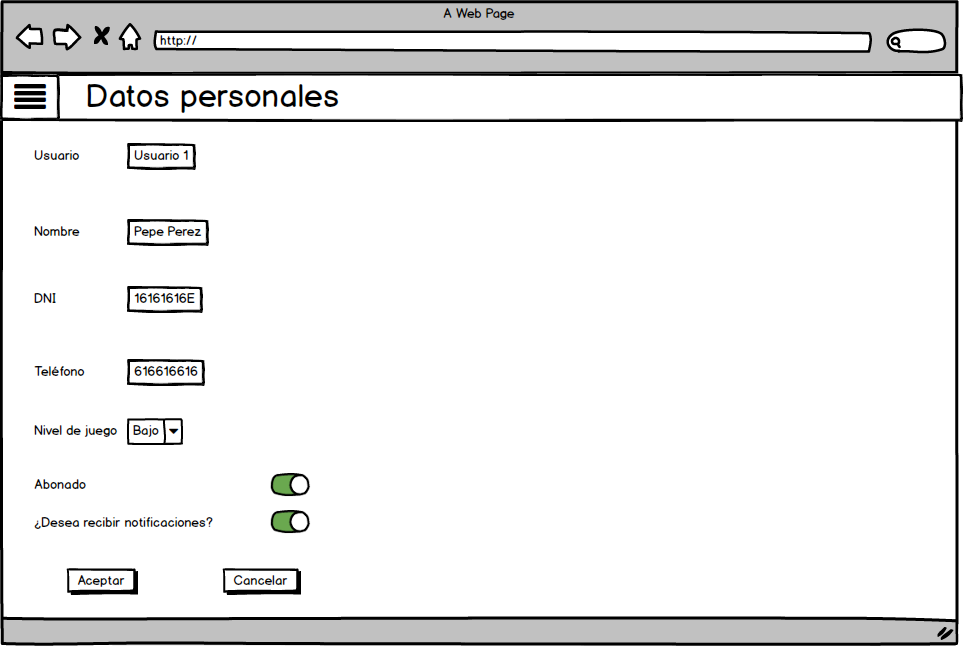
* La pantalla para ver las pistas disponibles en los diferentes días y horas:



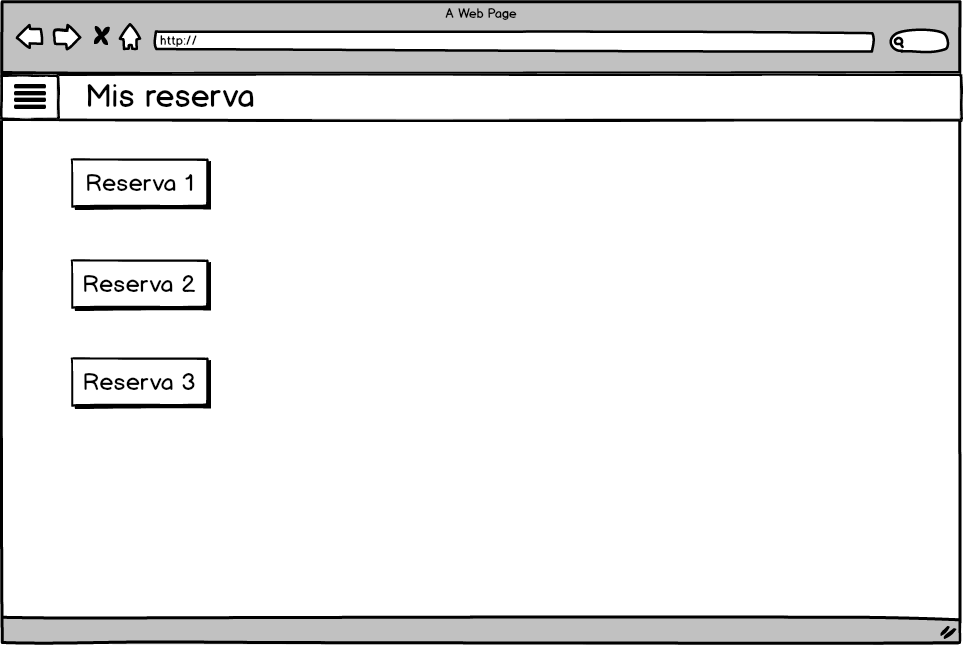
* La pantalla para reservar una pista:



* La pantalla donde el usuario puede modificar los datos personales:



* Y por último la pantalla para ver el historial de las reservas realizadas por el usuario:

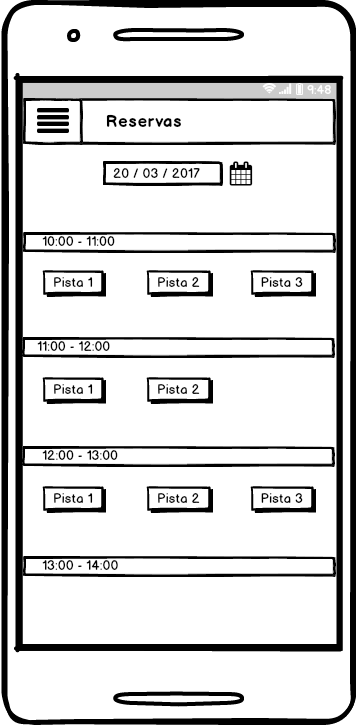
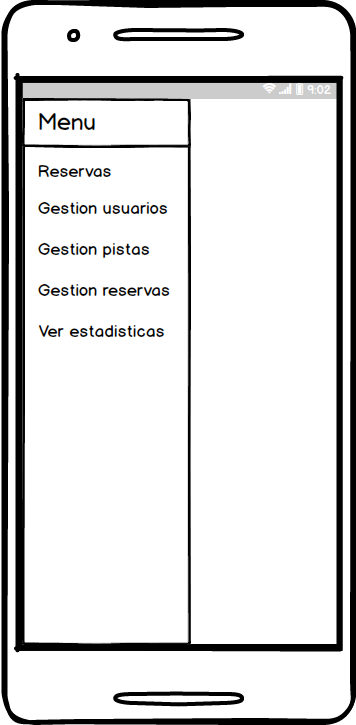


* + 1. Interfaces de la versión móvil y web para el administrador

Ambas versiones del administrador van a tener las mismas interfaces con la única diferencia de que unas van a ser en versión móvil y otras en versión web, pero ambas van a tener la misma estructura y los mismos elementos. El administrador va a tener una cuenta ya creada donde sólo se guardará el email y la contraseña con la que va a acceder a la aplicación, por lo tanto, no habrá ninguna interfaz de registro para que el administrador se pueda registrar. Debido a esto, el administrador accederá a la aplicación y en caso de no estar ya autenticado le aparecerá la misma interfaz que la que le aparece al usuario para iniciar sesión.

Una vez que el administrador haya iniciado sesión, las interfaces que le aparecerán serán las siguientes:

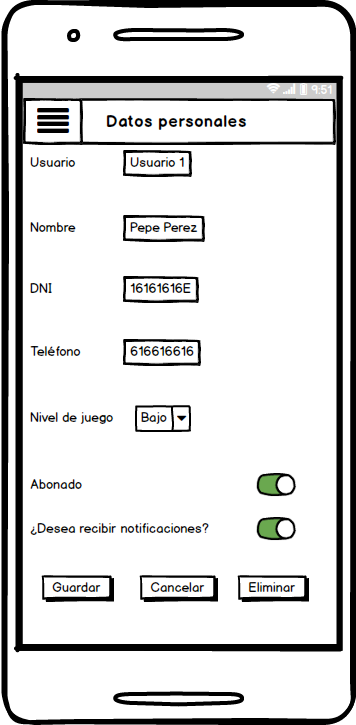
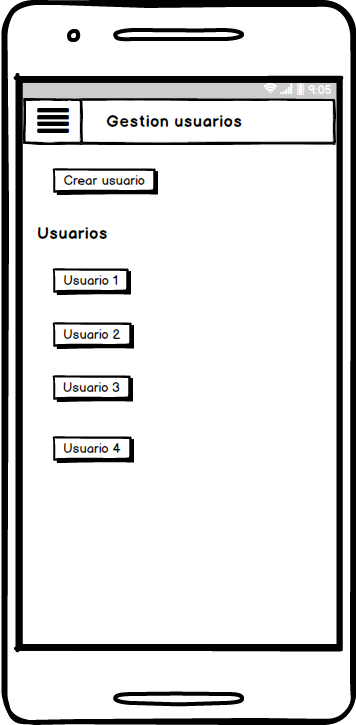
* Esta aplicación tendrá un menú desplegable al igual que el de la aplicación para usuarios con diferentes enlaces a diferentes interfaces. Además de esto, la interfaz principal de la aplicación y la que se abrirá al entrar en la aplicación será la misma que la que aparecerá en la aplicación para usuarios.



El prototipo de la izquierda representa el menú desplegable de la aplicación con los enlaces a las interfaces que va a tener el administrador, y el prototipo de la derecha representa la interfaz principal de la aplicación donde se ve la disponibilidad que hay de las pistas en un día a las horas deseadas. Esta interfaz va a ser la misma que la interfaz de la aplicación de usuarios con la única diferencia de que al pulsar en una pista a una hora que no esté reservada, el sistema llevará al administrador a la misma interfaz que la que tiene el usuario pero el nombre de usuario de la reserva lo tendrá que introducir el administrador y por eso el nombre de usuario de cada usuario de la aplicación es único.

* El administrador puede gestionar los usuarios, las reservas y las pistas accediendo desde el menú desplegable.

El administrador podrá pulsar sobre un usuario para ver sus datos personales, modificarlos o incluso eliminar el usuario.



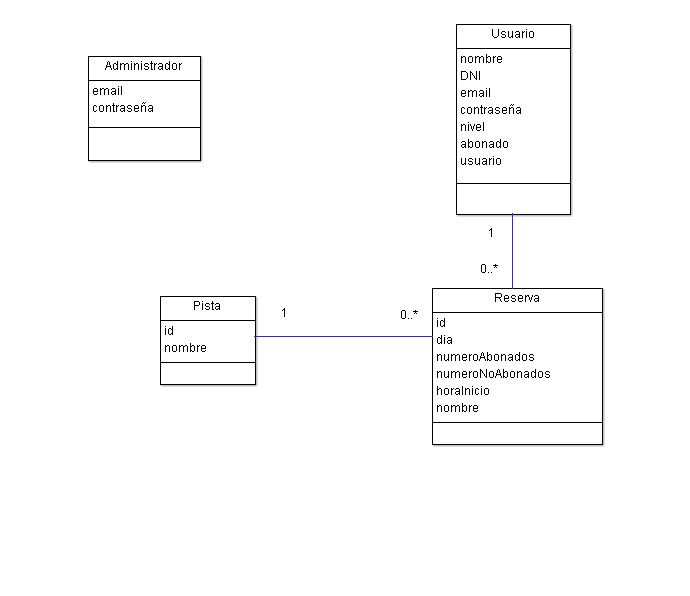
El prototipo de la izquierda corresponde a la interfaz de gestión de usuarios y la de la derecha corresponde a la interfaz a la que el sistema llevará al administrador al pulsar sobre un usuario desde donde puede modificar los datos del usuario, incluso eliminarlo.

Las interfaces de gestión de pistas y de reservas van a ser iguales a la interfaz de gestión de usuarios con la diferencia de que en la de gestión de reservas la lista será una lista con las reservas que hay realizadas y en la gestión de pistas habrá una lista con las pistas que haya creadas en la aplicación. Además, al pulsar sobre las pistas o las reservas, el sistema llevará al administrador a una interfaz parecida a la interfaz donde se ven los datos del usuario pero con los datos característicos de cada una y donde se podrán también eliminar el elemento al que accedamos.

* Por último, en la interfaz para ver las estadísticas de la aplicación, el administrador verá cuales son las pistas más reservadas y cuáles son las horas con más reservas.

### Diseño de la base de datos

Cono se ha comentado anteriormente, la base de datos va a ser una base de datos no relacional almacenada en JSON y por lo tanto no va a tener tablas como tal, pero se ha realizado un diagrama de clases que va a servir para conocer los campos que hay que almacenar para cada elemento del JSON y así poder ver las relaciones entre los elementos del JSON. El diagrama de clases resultante es el siguiente:



# Implementación

En esta sección se explican y detallan los aspectos y pasos más importantes realizados para la creación de la aplicación.

### Preparación del entorno

Lo primero de todo que se ha realizado, es la preparación de todo el entorno en el que se va a programar la aplicación. Para ello se han seguido los diferentes pasos que voy se van a explicar a continuación. Antes de explicar los pasos a seguir, decir que, el sistema operativo usado en todo momento para el desarrollo del proyecto es *Windows*, cambiando entre *Windows 7* y *Windows 10*, siendo los mismos procedimientos en ambas versiones de *Windows*.

Lo primero que ha realizar es la instalación de *Ionic 2*. Para ello lo primero que hay que hacer es la instalación de *NodeJS* y *Cordova*. Una vez instalado esto, hemos instalado *Ionic 2*, para ello hay que ejecutar en la consola de comandos de *Windows* y ejecutar en ella el comando:

*npm install –g ionic cordova*

Una vez instalado *Ionic 2*, ahora lo que realizamos es la creación de un proyecto de *Ionic 2*, para lo cual, accedemos al directorio en el que se desea crear el proyecto con la consola de comandos y ejecutamos el siguiente comando para crear el proyecto:

*ionic start nombre\_proyecto sidemenu –v2*

Donde en nombre\_proyecto ponemos el nombre que deseamos que tenga nuestro proyecto. La palabra *sidemenu* hace que el proyecto creado tenga generado ya por defecto la estructura para incluir el menú desplegable que hemos visto que deseamos tener en los prototipos de las interfaces.

Ahora tenemos que añadir al proyecto creado las plataformas en las que queremos que funcione nuestra aplicación. Para conseguir esto, accedemos al directorio en el que se encuentra nuestro proyecto. Podemos ver las plataformas que están disponibles para ser añadidas a nuestro proyecto con el siguiente comando:

*ionic platform*

Cuando ya sabemos las plataformas que queremos añadir ejecutamos el siguiente comando una vez por cada plataforma que queremos añadir a nuestro proyecto:

*ionic platform add nombre\_plataforma*

Poniendo en nombre\_plataforma el nombre de la plataforma que vamos a añadir. Con esto, sólo hemos añadido las plataformas que queremos usar, pero para poder usar esas plataformas, tenemos que compilar el proyecto en cada plataforma y para eso tenemos que utilizar el siguiente comando:

*ionic build nombre\_plataforma*

Con los pasos anteriores ya tendríamos creado el proyecto en *Ionic 2* con todas las plataformas que deseamos. Pero en caso de querer ir probando las modificaciones que se van haciendo en el proyecto, lo más recomendable es usar el servidor que nos ofrece *Ionic*, que se ejecuta de una forma muy sencilla ejecutando el siguiente comando en el directorio del proyecto:

*ionic serve*

Ya tenemos preparado el entorno de *Ionic 2*, pero tenemos que añadir a este proyecto el sistema de base de datos que vamos a usar que es *Firebase*, para que podamos acceder a nuestros datos almacenados en nuestro proyecto de *Firebase* desde nuestro proyecto de *Ionic 2*.

Lo primero que hay que hacer para conseguir esto es tener una cuenta en la aplicación *Firebase*. Como he dicho anteriormente se apoya en *Google*, por lo tanto, se puede acceder a esta aplicación con una cuenta de *Google*, como por ejemplo, una cuenta de *Gmail*. Una vez accedido, creamos un nuevo proyecto con el nombre que deseemos.

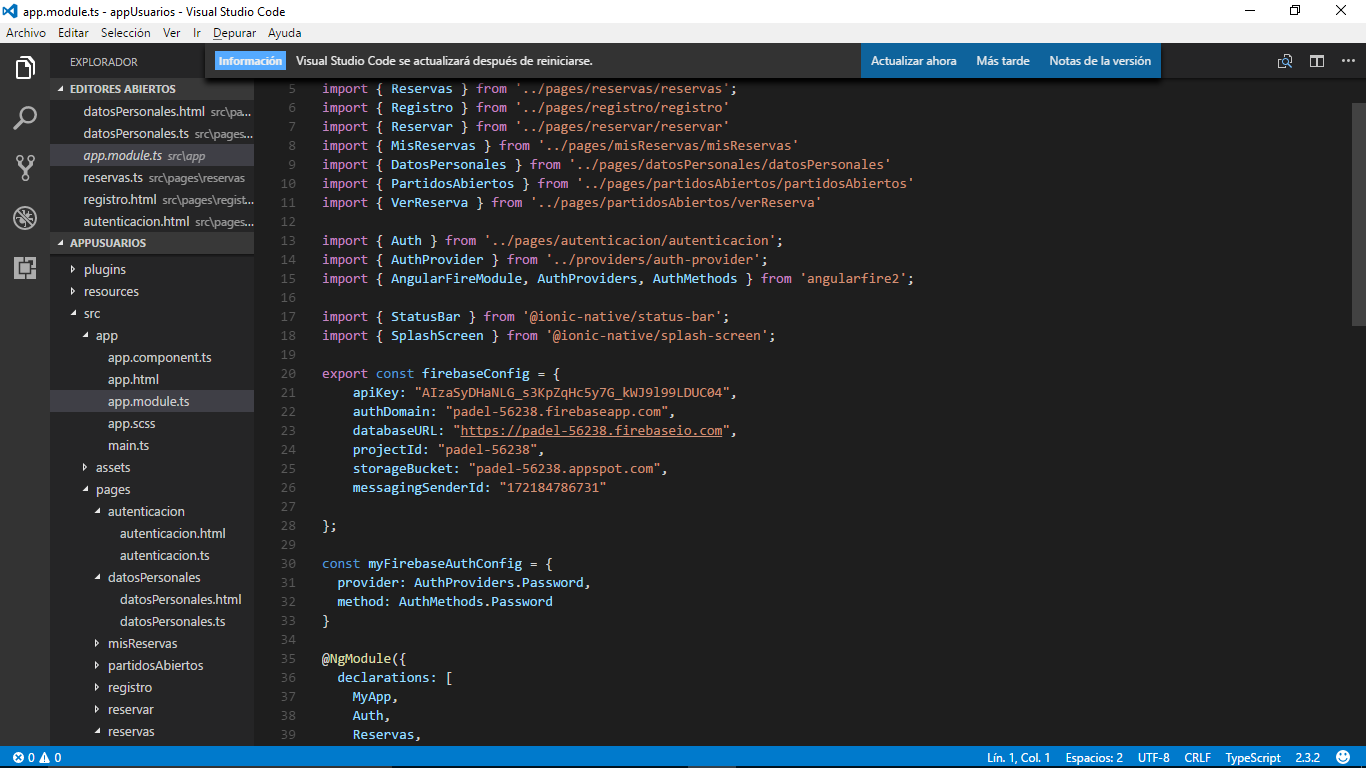
Ahora tenemos un proyecto creado en *Firebase* donde vamos a almacenar nuestros datos a usar en la aplicación, pero ahora, tenemos que añadir este proyecto a nuestro proyecto en *Ionic 2*. Para conseguir esto, tenemos que acceder de nuevo a nuestro directorio del proyecto de *Ionic* con la consola de comandos de *Windows* y ejecutamos los siguientes comandos:

*npm install @ionic/app-scripts@latest –save-dev*

*npm install firebase angularfire2 –save*

De esta forma, ya podemos importar las dependencias de *Firebase* desde nuestro proyecto. Lo siguiente a hacer es añadir el proyecto particular que hemos creado en *Firebase* a nuestro proyecto en *Ionic*. Para ello obtenemos desde *Firebase* un código que está aplicación nos proporciona para añadir su proyecto a aplicaciones web que es la forma genérica para que funcione en todas las plataformas y añadimos ese código a nuestro proyecto de *Ionic* en el archivo de configuración llamado *app.module.ts*.

El código a añadir es el siguiente en el caso particular de mi proyecto de *Firebase*:



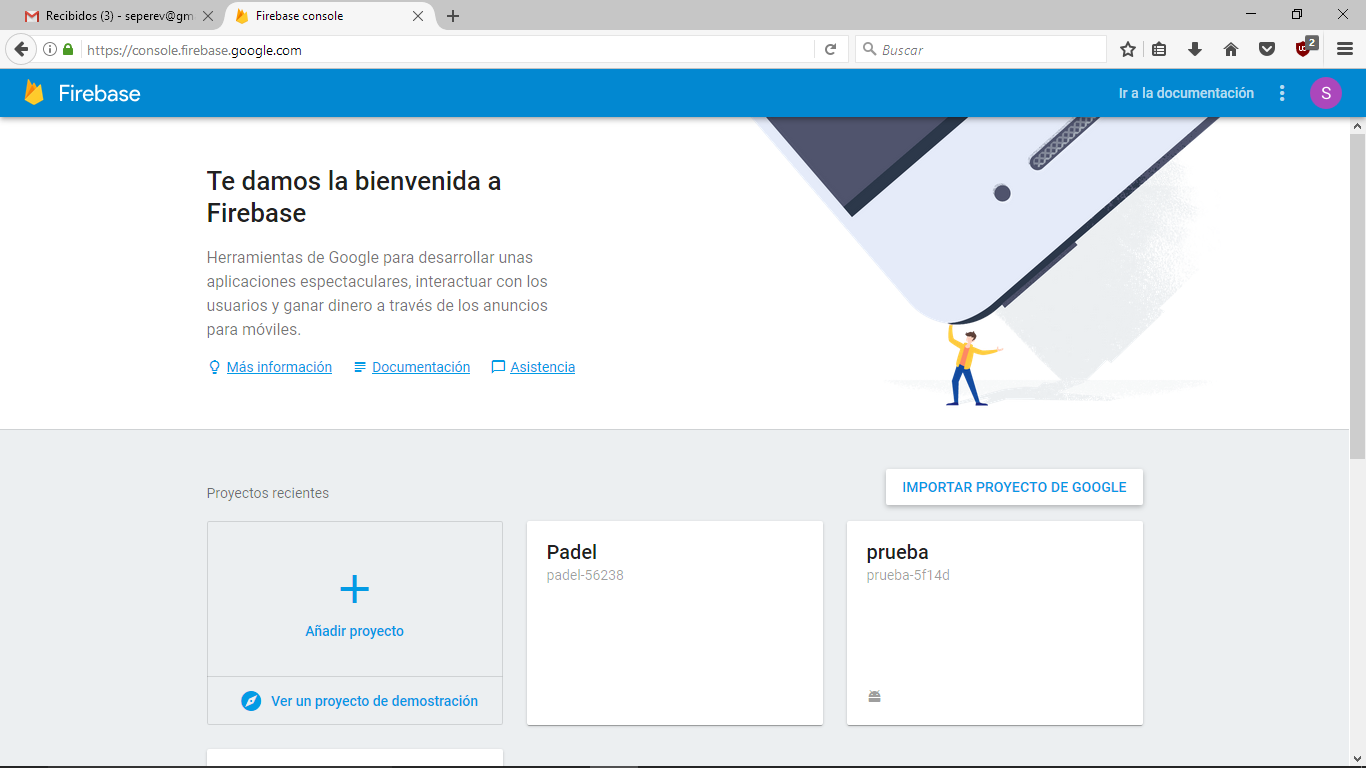
### Preparación de la base de datos

Como se ha dicho anteriormente, la base de datos va a estar almacenada en la aplicación en línea Firebase.

Para crear la base de datos lo que hay que hacer es crearnos una cuenta de correo electrónico de *Google* (*Gmail*) y acceder a *Firebase* desde la página web:

[www.firebase.google.com](http://www.firebase.google.com)

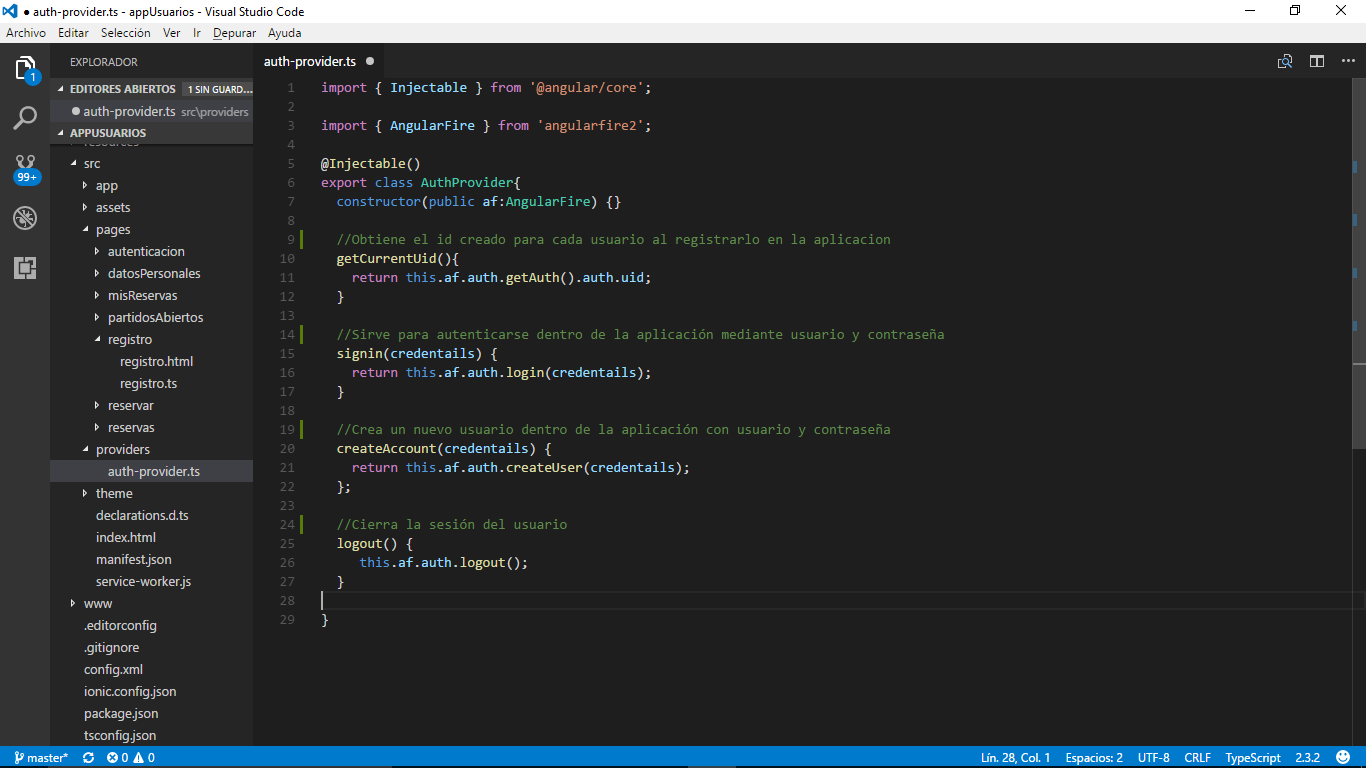
Desde ahí accederemos a nuestra cuenta en la que se almacenarán los proyectos en los que estamos trabajando como podemos ver en la siguiente imagen.



Como podéis ver en nuestra cuenta hay creados dos proyectos diferentes llamados ‘Padel’ y ‘prueba’.

Al acceder a uno de ellos podemos ver los diferentes servicios que ofrece *Firebase* nombrados anteriormente. Ahora tenemos que configurar los servicios que hemos nombrado anteriormente que íbamos a utilizar para nuestro proyecto.

* Authentication: dentro de este servicio podremos elegir de qué forma queremos que los usuarios se autentiquen dentro de nuestra aplicación. En nuestro caso, hemos habilitado la opción para que los usuarios accedan por medio de un correo electrónico y una contraseña. Este correo electrónico y esta contraseña será almacenada en este servicio utilizando un proveedor que nos hemos tenido que crear para usar las funciones que nos da *Firebase* para usar esas funciones durante toda la aplicación.

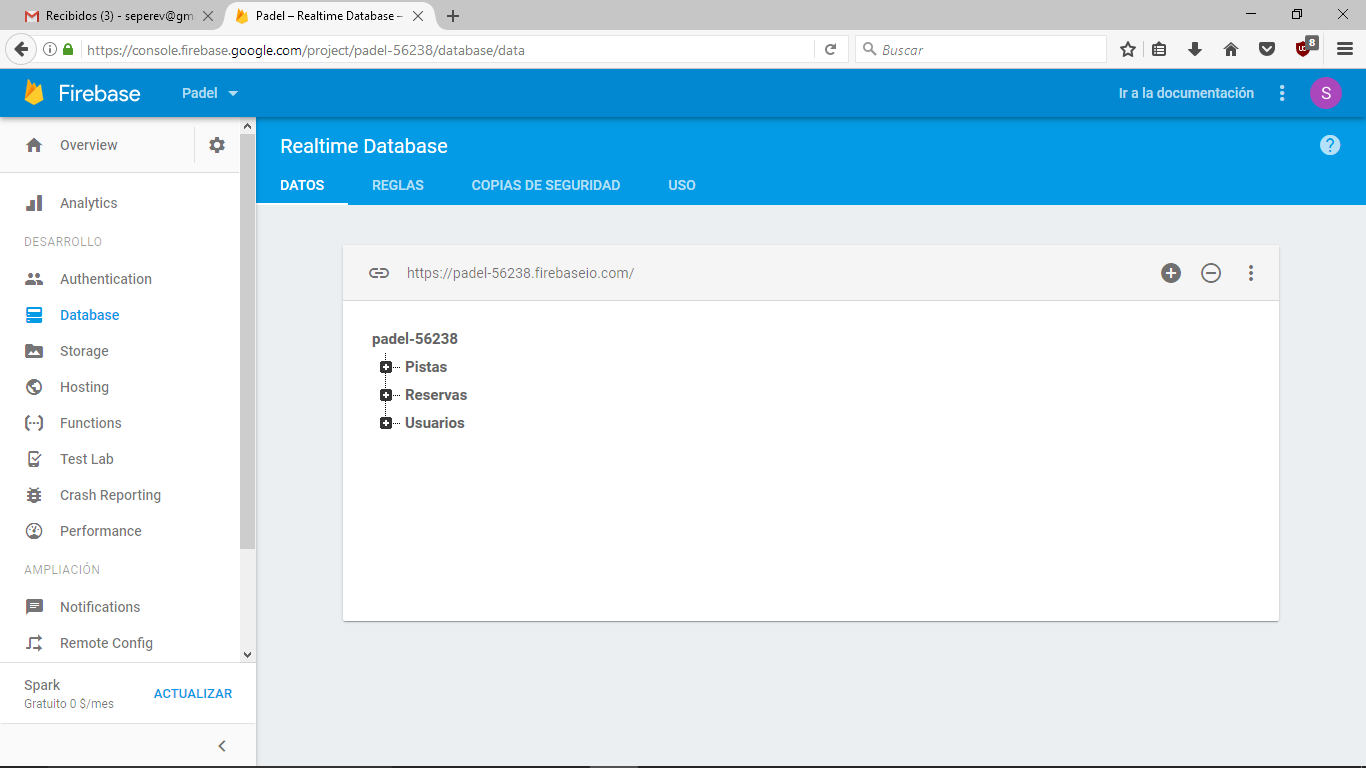


* *Realtime database*: en este servicio es donde realmente se almacenan los datos de la aplicación como los usuarios, las pistas y las reservas cada una con sus datos. Esta estructura de datos se puede crear de dos maneras:
* Se puede crear la estructura manualmente introduciendo las estructuras y subestructuras a mano desde el servicio de la página de *Firebase*.
* Y también se puede ir creando la estructura añadiendo los datos al ir ejecutando la aplicación sin necesidad de que haya generada una estructura anterior. El problema que tiene esta aplicación al dejarte hacer esto es que siempre se tiene que seguir la misma estructura de datos con exactamente los mismos nombres diferenciando entre mayúsculas y minúsculas porque si no puede generar estructuras separadas que pueden dar muchos problemas a la hora de probar el código.

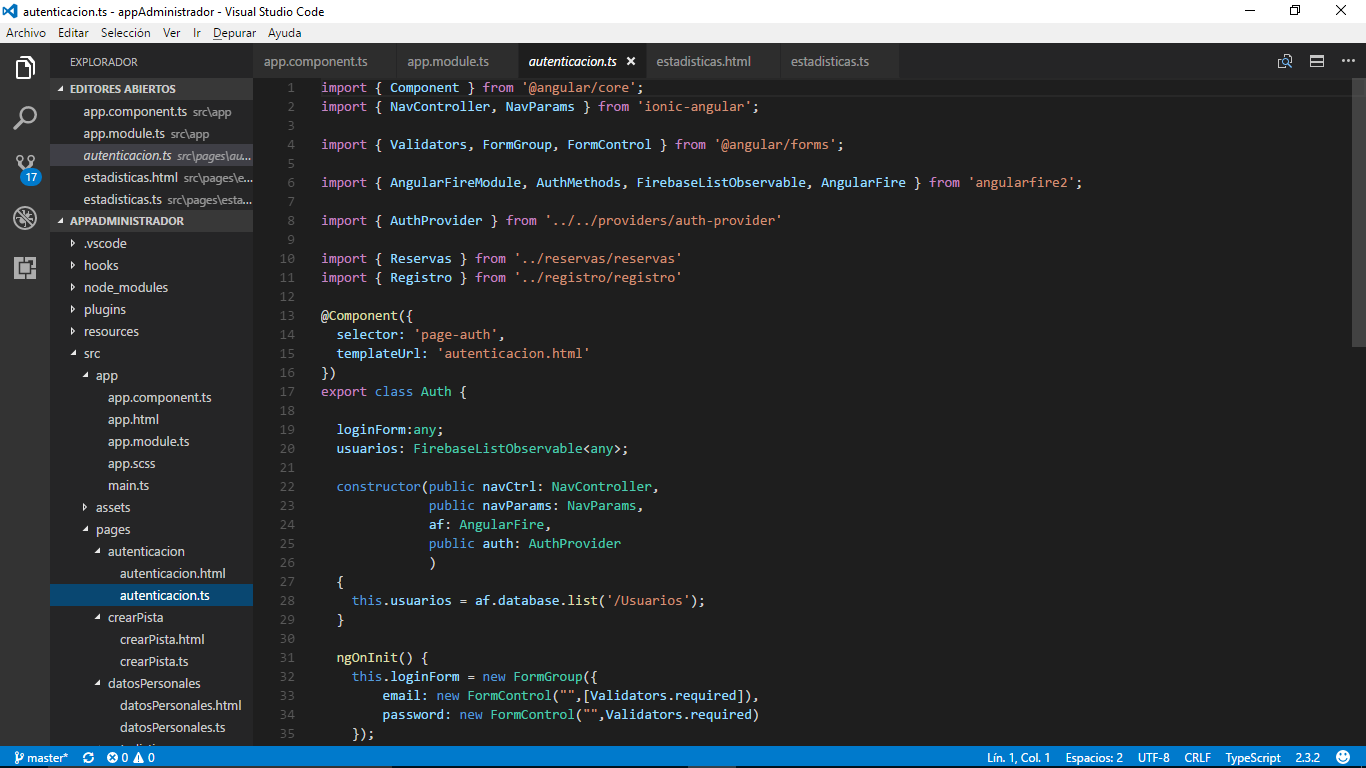
Por todo esto, es por lo que hemos realizado un diseño de la base de datos anteriormente para que cuando tengamos que crear elementos dentro del código de nuestra aplicación, siempre insertemos los mismos datos, con la misma estructura y con los mismos nombres.

Para sincronizar este servicio con el servicio de autenticación, necesario para conocer en cada momento el usuario que está conectado en ese momento en la aplicación, hemos tenido que almacenar en este servicio en los usuarios un datos llamado ‘*uid’* que es la copia del que genera y almacena el servicio de autenticación cuando crea un usuario nuevo en la aplicación.

Para almacenar los datos dentro de este servicio, lo que hemos realizado primero es crear las tres grandes estructuras de datos manualmente desde la aplicación de *Firebase* que son ‘*Usuarios’, ‘Pistas’* y *‘Reservas’*.



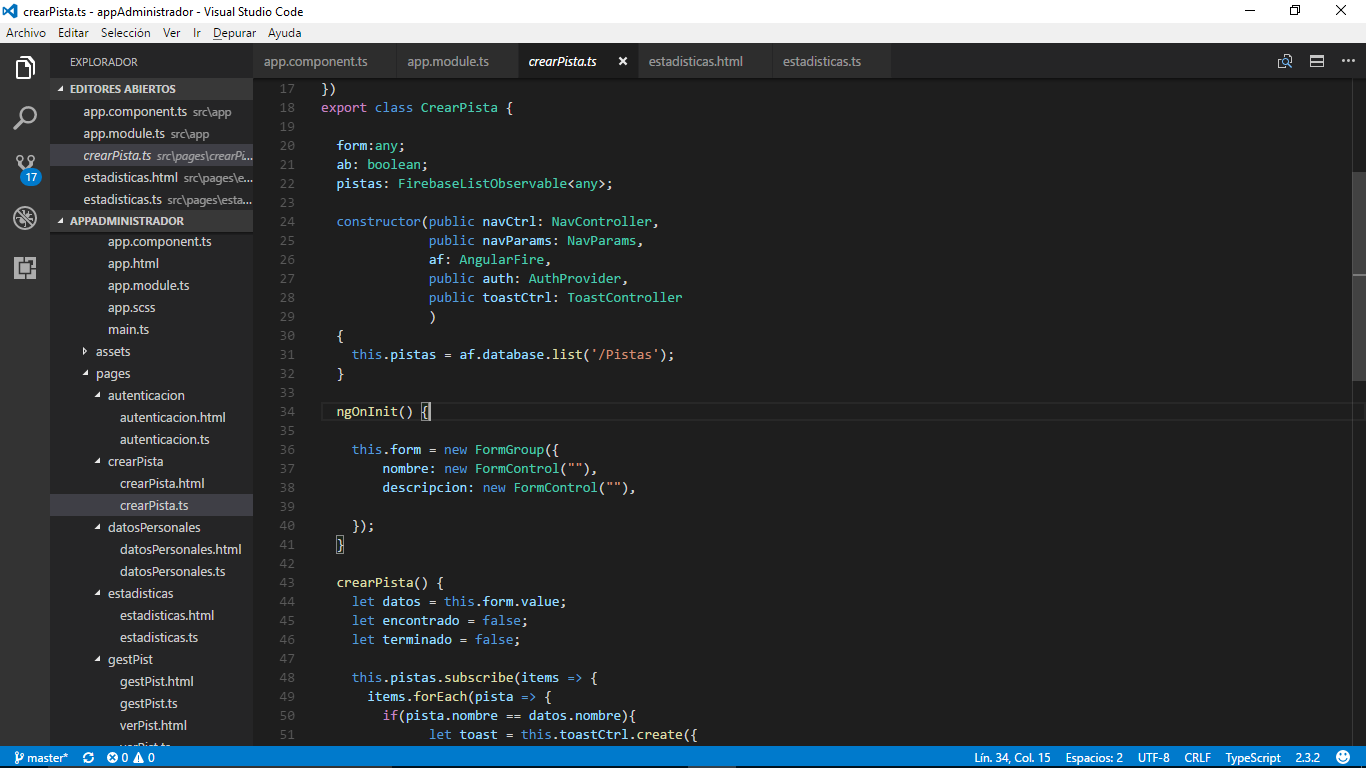
Y ahora, después de haber creado estas tres estructuras he introducido los datos dentro de las mismas mediante código mientras iba creando la aplicación final. Para esto, tenemos que importar el módulo de *AngularFire* en las clases en las que queremos enviar o recibir datos de la base de datos de la siguiente forma:



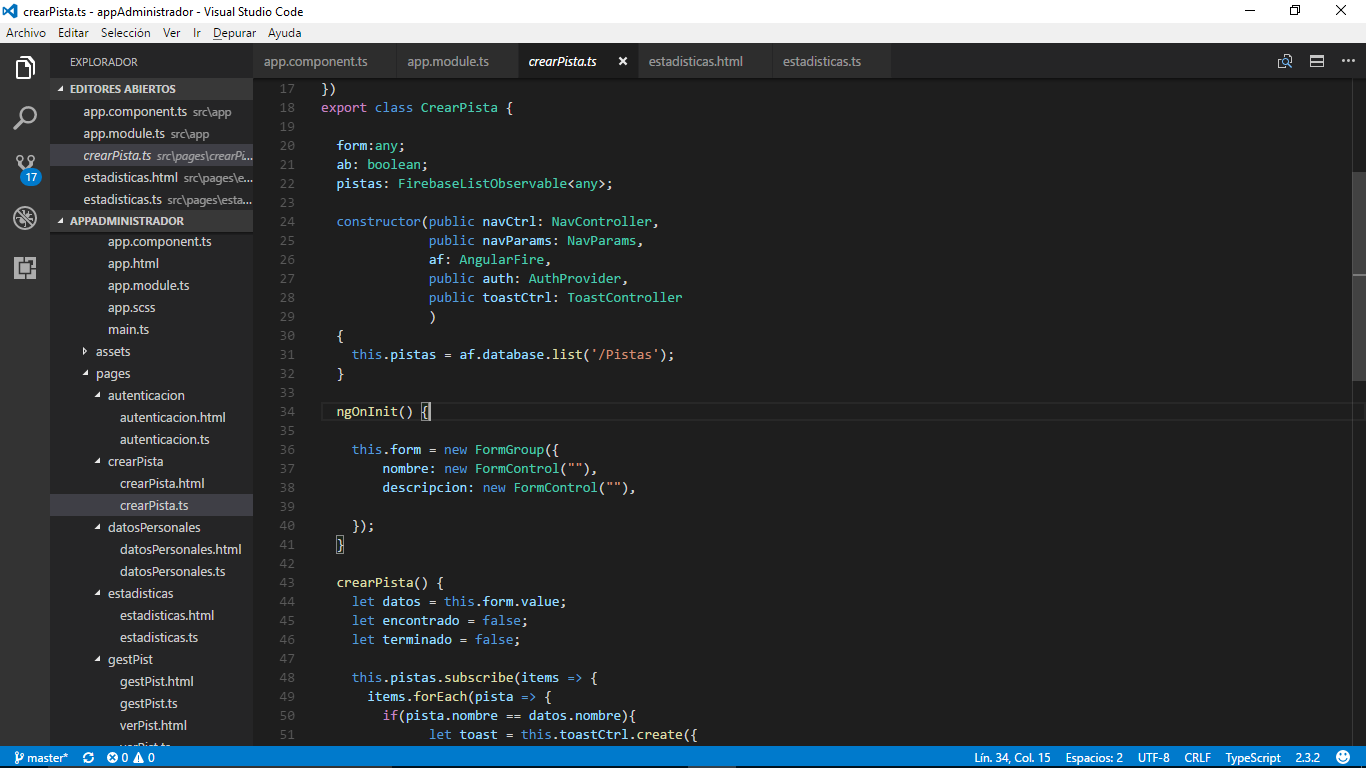
Como vemos en esta línea añadimos diferentes módulos de *AngularFire* necesarios la conexión con la base de datos.

Ahora que tenemos ya importados los módulos necesarios, si queremos crear una nueva pista con sus datos, lo primero que tenemos que hacer es crearnos una referencia a la base de datos, en concreto, a la estructura llamada ‘*Pistas’* que es donde vamos a introducir todas las pistas y se hace de la siguiente forma:

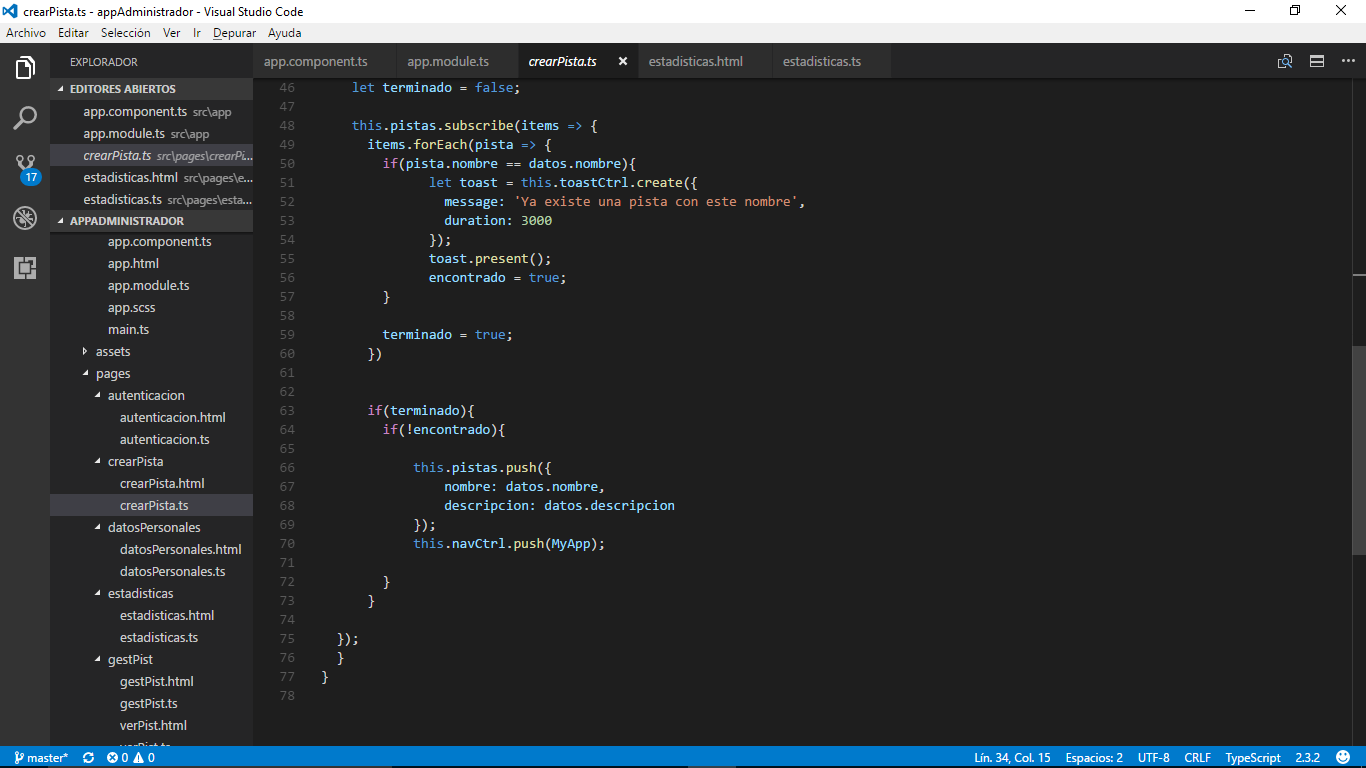
* Primero nos creamos una variable del tipo *FirebaseListObservable<any>* que es la que va a contener la referencia a la base de datos:



* Lo segundo usamos una referencia a *AngularFire* con un método que nos proporciona para conseguir la referencia deseada:



Por último, para añadir la pista que deseamos con los datos que queremos utilizamos la función ‘*push*’ de la referencia de la siguiente forma:



Lo que conseguimos con esto es crear una nueva pista que se generará con un nombre definido por el elemento ‘*datos.nombre’* y una descripción definida por ‘*datos.descripcion’*.