

## UT3: Inyección de dependencias Práctica 2



Profesor: JSR

Asignatura:

**DESARROLLO WEB  
ENTORNO SERVIDOR**

Alumno: \_\_\_\_\_

La liga local de fútbol de Manzanares quiere desarrollar una nueva aplicación para gestionar a los jugadores y equipos que participan en la competición, los partidos que se disputan entre ellos y realizar diferentes estadísticas.

Durante la temporada se organizan diferentes partidos de los que se necesita registrar el resultado y calcular diferentes estadísticas como número de victorias, derrotas y empates de un equipo; equipo menos goleado; jugador con más goles, etc.

### **Equipos**

Cada equipo tiene un nombre, un entrenador, una lista de jugadores y el número de victorias, derrotas y empates.

Se podrán crear, mostrar, modificar y eliminar cada uno de los equipos. Cada equipo tiene un máximo de 23 jugadores.

### **Jugadores**

Cada jugador tiene un nombre, DNI, edad, posición en el equipo (portero, defensa...), estadísticas individuales (goles, asistencias, tarjetas amarillas, rojas) y valor de mercado.

Los jugadores se crearán y se podrán asignar a un equipo.

Los jugadores solo pueden ser mayores de 16 años para participar en la liga.

### **Partidos**

Los organizadores pueden programar partidos entre dos equipos, registrando la fecha, lugar y equipos participantes.


Cada partido debe tener un resultado que registre los goles marcados por cada equipo.

Se debe controlar si el partido se ha jugado o está pendiente de jugarse.

### **Resultados**

Al finalizar cada partido se debe:

- Registrar el resultado, los goles que ha marcado cada equipo y el número de incidencias que se han producido en ese partido

<b>UT3: Inyección de dependencias</b> <b>Práctica 2</b>	 Profesor: JSR	Asignatura: <b>DESARROLLO WEB</b> <b>ENTORNO SERVIDOR</b>
Alumno: _____		

- Actualizar el número de victorias, derrotas y empates de cada equipo.
- Actualizar las estadísticas de cada jugador que ha participado en ese partido. Habrá una página para mostrar los jugadores con más goles y los porteros menos goleados y una página donde se mostrará la información individual de cada jugador.
- Actualizar la clasificación general de la liga donde deben aparecer todos los equipos con el total de puntos que llevan en la competición, número de goles a favor y número de goles en contra. Habrá una página para mostrar esta información.

Si el resultado de un partido es un empate, se debe asignar un punto a cada equipo, si hay un ganador se le asignan 3 puntos y 0 al perdedor.

Entre los diferentes servicios que tenga nuestra aplicación, dentro del servicio de resultados podremos tener dos implementaciones:

- Resultados normales: asignará los puntos según el resultado del partido.
- Resultados avanzados: realizará todas las estadísticas de los jugadores que han participado en ese partido.

Crear un código limpio y comentado, ordenando las clases en cada uno de sus paquetes y haciendo uso de Thymeleaf para enviar los datos a la vista.

El diseño de la aplicación será elegido por el desarrollador.

Se deberá entregar el proyecto de Spring Tools comprimido con el siguiente nombre:

SERVIDOR\_P2\_NOMBRE\_APELLIDO1.zip

Podrá haber una defensa de la práctica entregada para validar que el alumno entiende toda la funcionalidad que ha realizado en su proyecto.