

[TÍTULO DEL DOCUMENTO]

AUTOR

[NOMBRE DE LA EMPRESA] [Dirección de la compañía]

Contenido

INTRODUCCIÓN 2

 OBJETO 2

 ALCANCE o agentes/usuarios del proceso 2

DESCRIPCIÓN..... 3

 INTRODUCCIÓN 3

 Funcionalidades del Sistema 3

 MODELO ENTIDAD/RELACIÓN 4

EQUIPO..... 4

OBSERVACIONES 4

INTRODUCCIÓN

OBJETO

El objeto del presente documento es la especificación funcional del proyecto. Por un lado, nuestro proyecto se resume en una aplicación de un polideportivo que permite a nuestros usuarios reservar y cancelar pistas de cualquier deporte con antelación. Nuestro objetivo principal consiste en facilitar el acceso al deporte y a la salud física de nuestros miembros.

El resultado del análisis realizado en este documento servirá para mejorar la aplicación y así llegar a actualizaciones que permitan mejorar el acceso y la relación cliente–servidor. Nuestros métodos de recopilación de información utilizados son mediante la base de datos, donde nuestros técnicos y especialistas podrán averiguar que deportes son los más demandados, cual es la hora punta donde más pistas están ocupadas, etc.

Este documento persigue describir un modelo de datos que llevamos trabajando durante el curso donde pondremos en práctica los habilidad y recursos aprendidos durante el año. Dentro de la base de datos hemos incluido el modelo entidad relación, el script de creación con la carga inicial necesaria y una serie de sentencias del DML que te permitirán modificar, eliminar, añadir y consultar datos del usuario. Para finalizar hemos añadido un Trigger para completar la parte relacionada a la BBDD.

ALCANCE O AGENTES/USUARIOS DEL PROCESO

Este documento va dirigido a nuestros clientes del polideportivo. Buscamos formar una amplia comunidad donde expandir nuestros conocimientos y a la vez poder ayudar a cualquier persona amante del deporte y poder facilitarle el acceso a diversas áreas y modelos deportivos. Entre nuestros servicios se encuentra la facilidad de poder reservar pistas o campos de cualquier deporte. Entre los que se encuentran el pádel, tenis y fútbol donde aparte de reservar con antelación, cancelarlas con días de antelación, también se podrá consultar los datos del usuario e ir ganando puntos. Nuestros fieles clientes podrán seleccionar el día y la hora a elegir, siempre y cuando la reserva se formatee en un día entre el lunes y el viernes y con días de antelación.

DESCRIPCIÓN

INTRODUCCIÓN

FUNCIONALIDADES DEL SISTEMA

Las funcionalidades del sistema quedarán agrupadas en x módulos, serán las siguientes:

DESCRIPCIÓN MÓDULO PRESERVAPISTA.

En este panel será donde los usuarios podan reservar pista, teniendo que escoger primero un deporte y posteriormente indicar la pista, el día y la hora a la que quieren jugar.

DESCRIPCIÓN MÓDULO VACTUALIZARDATOS.

Esta ventana será un área reservada para aquellos clientes con problemas de acceso o que simplemente quieran cambiar sus datos puedan con total libertad y facilidad cambiar o actualizar el nombre de usuario, contraseña, etc.

DESCRIPCIÓN MÓDULO VCONSULTA.

Esta ventana te permitirá consultar las reservas ya establecidas por otros usuarios.

DESCRIPCIÓN MÓDULO VLOGIN.

Aquí podrás crearte un perfil en la página o registrándote por primera vez o iniciando sesión si ya te habías creado una cuenta anteriormente.

DESCRIPCIÓN MÓDULO VVENTANAPRINCIPAL.

Esta es la ventana principal que te dará acceso a otras ventanas como podrían ser consulta de reservas o actualizar datos de usuario.

DESCRIPCIÓN MÓDULO VREGISTAR.

Esta ventana tiene la misma funcionalidad que vlogin que para registrarse. Aquí el usuario pondrá sus datos personales para luego trasladarlos a la base de datos.

DESCRIPCION MODULO INICIO

En una aplicación de Java Swing, la clase main se utiliza para iniciar la interfaz de usuario y comenzar la ejecución del programa. Es común que la clase main en una aplicación Swing cree

una instancia de la clase principal que extiende JFrame u otra clase relacionada con la interfaz de usuario.

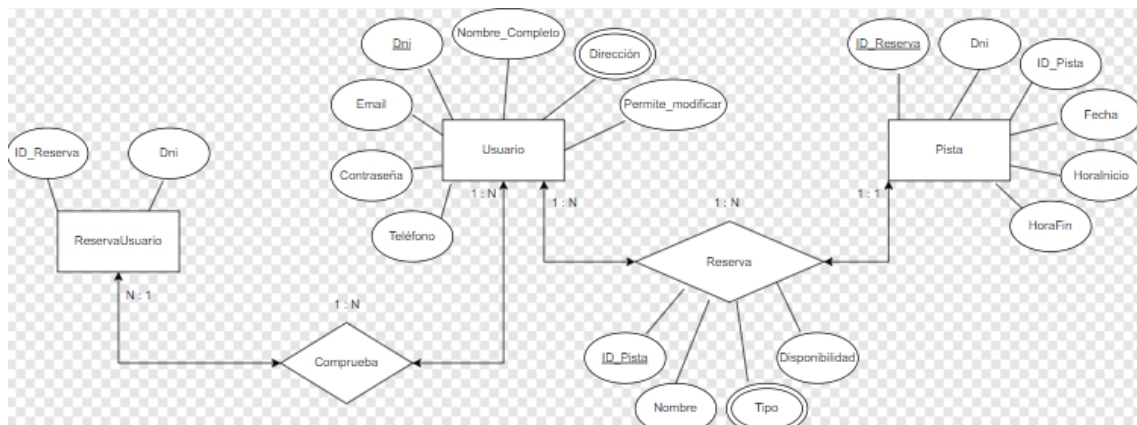
DESCRIPCION MODULO CONTROLADOR

El controlador en Java Swing es una clase que actúa como intermediario entre la vista (interfaz de usuario) y el modelo (datos y lógica de negocio).

DESCRIPCION MODULO MODEL

El modelo es responsable de almacenar y proporcionar acceso a los datos, así como de notificar a los componentes de la interfaz cuando se producen cambios en los datos.

MODELO ENTIDAD/RELACIÓN



EQUIPO

El grupo está formado por Luis Gallego, Nico Suárez, Gabriel Fernández y Jaime Alonso-Alegre.

OBSERVACIONES

Como dato añadir que ha habido complicaciones en muchos aspectos del trabajo pero que con el trabajo en equipo hemos podido suplir los problemas de uno apoyándonos en el otro haciendo un buen trabajo en equipo para así poder superar las dificultades que se nos ha ido presentando por el camino. Nos hemos dado cuenta de que las cosas cuanto mejor

organizadas y planificadas están mejor para un buen desarrollo del trabajo tanto en equipo como en individual es decir que nos habríamos ahorrado muchos errores pequeños con una mejor gestión tanto del tiempo como del reparto de trabajo. En resumen, creemos que este trabajo nos ha podido aportar cualidades que aún no habíamos desarrollado y que nos servirán para un futuro laboral y personal, habiendo mejorado la habilidad del trabajo en equipo la gestión del tiempo y la comunicación horizontal.