

Contents

Manual de Usuario - MiFutbolC	3
Introducción	3
Requisitos del Sistema	3
Instalación y Compilación	3
Opción 1: Instalador Automático (Recomendado)	3
Opción 2: Usando CodeBlocks	3
Opción 3: Compilación Manual	3
Opción 4: Usando el Script Bash (Linux)	5
Primer Uso	5
Menú Principal	5
Gestión de Camisetas	6
Crear una Camiseta	6
Listar Camisetas	7
Editar una Camiseta	7
Eliminar una Camiseta	7
Gestión de Canchas	8
Crear una Cancha	8
Listar Canchas	8
Editar una Cancha	8
Eliminar una Cancha	8
Gestión de Partidos	8
Crear un Partido	8
Listar Partidos	8
Modificar un Partido	8
Eliminar un Partido	9
Estadísticas	9
Logros	11
Ver Todos los Logros	11
Ver Logros Completados	11
Ver Logros en Progreso	11
Análisis de Rendimiento	11
Gestión de Lesiones	12
Registrar una Lesión	12
Listar Lesiones	12

Editar una Lesión	12
Eliminar una Lesión	12
Exportar Datos	12
Importar Datos	14
Gestión de Usuario	14
Consejos de Uso	14
Solución de Problemas	15
El programa no se ejecuta	15
Error al conectar con la base de datos	15
Datos no se guardan	15
Conclusión	15

Manual de Usuario - MiFutbolC

Introducción

Bienvenido a **MiFutbolC**, un sistema de gestión de datos para fútbol desarrollado en lenguaje C. Esta aplicación permite administrar camisetas, canchas, partidos, estadísticas, logros, análisis de rendimiento, lesiones y exportar datos en múltiples formatos. Utiliza SQLite como base de datos para almacenar toda la información de manera persistente y eficiente.

Requisitos del Sistema

- **Sistema Operativo:** Windows, Linux o macOS
- **Compilador C:** GCC o MinGW
- **Herramientas Adicionales:**
 - CodeBlocks (recomendado)
 - Pandoc (para generar este manual en PDF)

Instalación y Compilación

Opción 1: Instalador Automático (Recomendado)

1. Navega a la carpeta `installer/` del proyecto
2. Ejecuta el archivo `MiFutbolC_Setup.exe`
3. Sigue las instrucciones del instalador
4. El programa se instalará automáticamente con todos los archivos necesarios

Opción 2: Usando CodeBlocks

1. Descarga e instala CodeBlocks desde codeblocks.org
2. Abre el archivo `MiFutbolC.cbp` con CodeBlocks
3. Selecciona “Build” > “Build” para compilar
4. El ejecutable se generará en `bin/Debug/MiFutbolC.exe`

Opción 3: Compilación Manual



Figure 1: Logo MiFutbolC

```
gcc -o MiFutbolC main.c db.c menu.c camiseta.c partido.c estadisticas.c analisis.c cancha.c
```

Opción 4: Usando el Script Bash (Linux)

1. Asegúrate de tener GCC instalado.
2. Navega al directorio raíz del proyecto.
3. Haz el script ejecutable y ejecútalo:

```
chmod +x build.sh  
./build.sh
```

Este script compila automáticamente todos los archivos fuente con advertencias habilitadas y símbolos de depuración, y ejecuta el programa si la compilación es exitosa.

Primer Uso

Al ejecutar el programa por primera vez, se te pedirá que ingreses tu nombre de usuario. Este nombre se guardará para futuras sesiones.

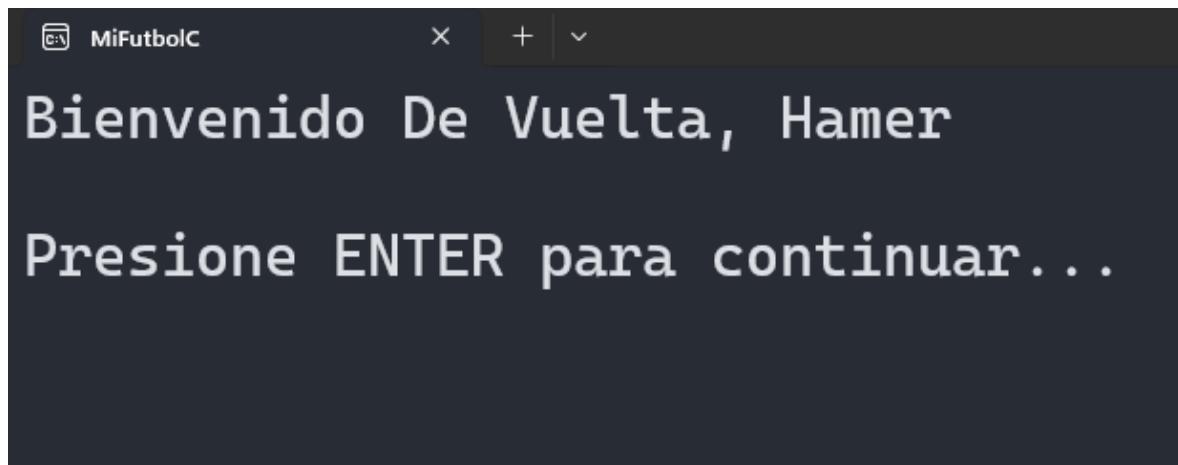


Figure 2: Pantalla de bienvenida

Menú Principal

El menú principal ofrece las siguientes opciones:

1. **Camisetas** - Gestionar camisetas de fútbol
2. **Canchas** - Gestionar canchas de fútbol
3. **Partidos** - Gestionar partidos
4. **Estadísticas** - Ver estadísticas generales
5. **Logros** - Gestionar logros y badges
6. **Análisis** - Ver análisis de rendimiento

7. **Lesiones** - Gestionar lesiones de jugadores
8. **Exportar** - Menú de exportación con opciones individuales por módulo
9. **Importar** - Importar datos desde archivos JSON
10. **Usuario** - Gestionar información del usuario (ver/cambiar nombre)
11. **Salir** - Cerrar el programa

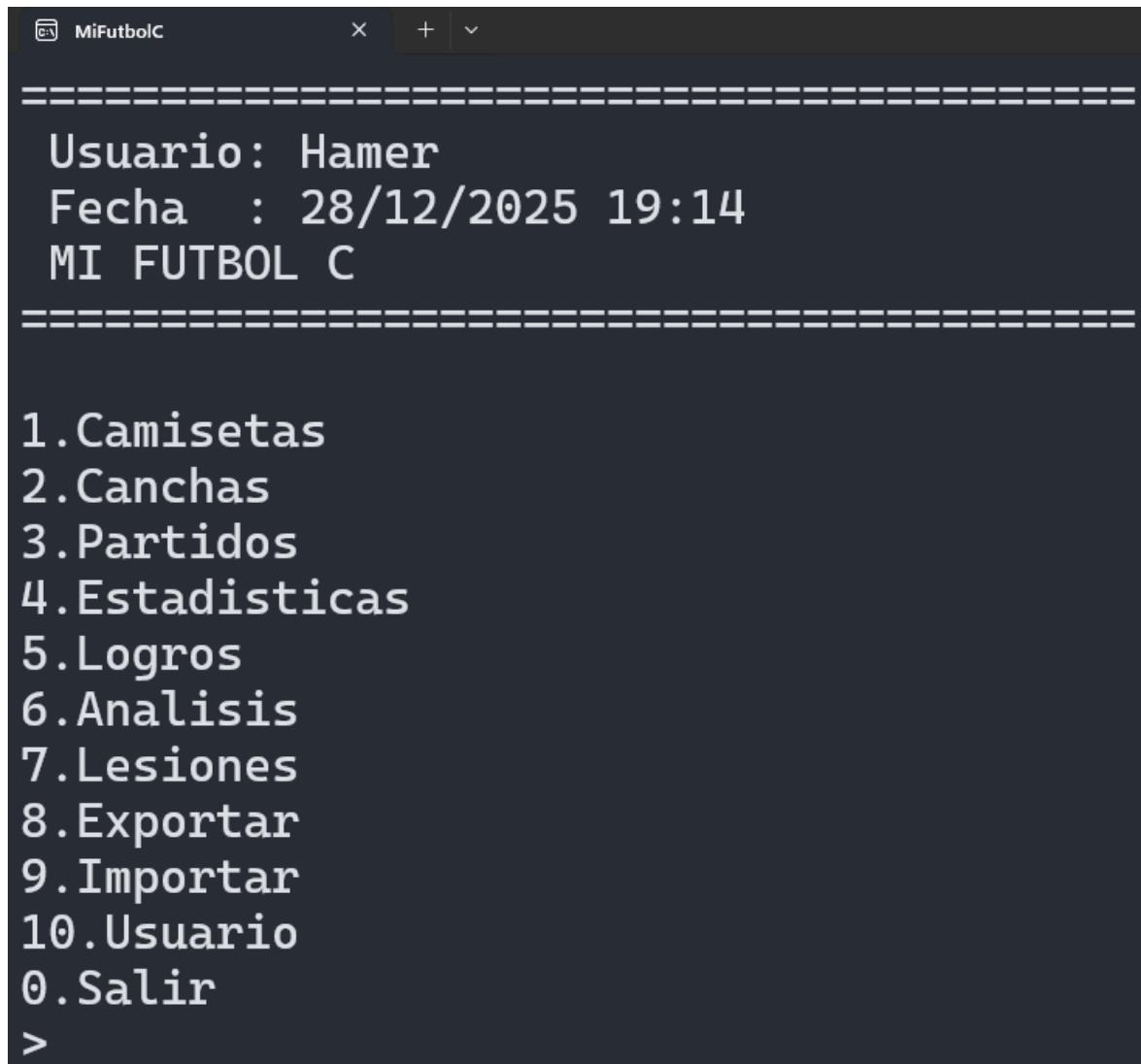


Figure 3: Menú principal

Gestión de Camisetas

Crear una Camiseta

1. Selecciona “1” en el menú principal
2. Elige “1” para crear una nueva camiseta

3. Ingresa el nombre de la camiseta
4. La camiseta se guardará en la base de datos

Listar Camisetas

1. Selecciona “1” en el menú principal
2. Elige “2” para listar todas las camisetas

Editar una Camiseta

1. Selecciona “1” en el menú principal
2. Elige “3” para editar una camiseta
3. Ingresa el ID de la camiseta a editar
4. Modifica el nombre según sea necesario

Eliminar una Camiseta

1. Selecciona “1” en el menú principal
2. Elige “4” para eliminar una camiseta
3. Ingresa el ID de la camiseta a eliminar
4. Confirma la eliminación

```
=====
Usuario: Hamer
Fecha : 28/12/2025 19:55
CAMISETAS
=====

1.Crear
2.Listar
3.Editar
4.Eliminar
5.Sortear
0.Volver
>
```

Figure 4: Gestión de camisetas

Gestión de Canchas

Crear una Cancha

1. Selecciona “2” en el menú principal
2. Elige “1” para crear una nueva cancha
3. Ingresa el nombre de la cancha
4. Ingresa la ubicación de la cancha

Listar Canchas

1. Selecciona “2” en el menú principal
2. Elige “2” para listar todas las canchas

Editar una Cancha

1. Selecciona “2” en el menú principal
2. Elige “3” para editar una cancha
3. Ingresa el ID de la cancha a editar
4. Modifica el nombre y ubicación según sea necesario

Eliminar una Cancha

1. Selecciona “2” en el menú principal
2. Elige “4” para eliminar una cancha
3. Ingresa el ID de la cancha a eliminar
4. Confirma la eliminación

Gestión de Partidos

Crear un Partido

1. Selecciona “3” en el menú principal
2. Elige “1” para crear un nuevo partido
3. Selecciona la cancha
4. Ingresa la fecha y hora
5. Ingresa los goles, asistencias, rendimiento, cansancio, ánimo
6. Selecciona la camiseta utilizada

Listar Partidos

1. Selecciona “3” en el menú principal
2. Elige “2” para listar todos los partidos

Modificar un Partido

1. Selecciona “3” en el menú principal

```
=====
Usuario: Hamer
Fecha : 28/12/2025 19:55
CANCHAS
=====

1.Crear
2.Listar
3.Modificar
4.Eliminar
0.Volver
>
```

Figure 5: Gestión de canchas

2. Elige “3” para modificar un partido
3. Ingresa el ID del partido a modificar
4. Actualiza los datos según sea necesario

Eliminar un Partido

1. Selecciona “3” en el menú principal
2. Elige “4” para eliminar un partido
3. Ingresa el ID del partido a eliminar
4. Confirma la eliminación

Estadísticas

Selecciona “4” en el menú principal para ver estadísticas generales del sistema, incluyendo:

- Camiseta con más goles
- Camiseta con más asistencias
- Camiseta con más partidos
- Camiseta con más goles + asistencias

```
=====
Usuario: Hamer
Fecha : 28/12/2025 19:56
PARTIDOS
=====
```

- 1.Crear**
 - 2.Listar**
 - 3.Modificar**
 - 4.Eliminar**
 - 0.Volver**
- >

Figure 6: Gestión de partidos

```
=====
Usuario: Hamer
Fecha : 28/12/2025 19:56
ESTADISTICAS
=====
```

- 1.Generales**
 - 2.Por Mes**
 - 3.Por Anio**
 - 0.Volver**
- >

Figure 7: Estadísticas

Logros

Selecciona “5” en el menú principal para acceder al sistema de logros y badges. Los logros están organizados por categorías y niveles de dificultad.

Ver Todos los Logros

1. Selecciona “5” en el menú principal
2. Elige “1” para ver todos los logros

Ver Logros Completados

1. Selecciona “5” en el menú principal
2. Elige “2” para ver logros completados

Ver Logros en Progreso

1. Selecciona “5” en el menú principal
2. Elige “3” para ver logros en progreso

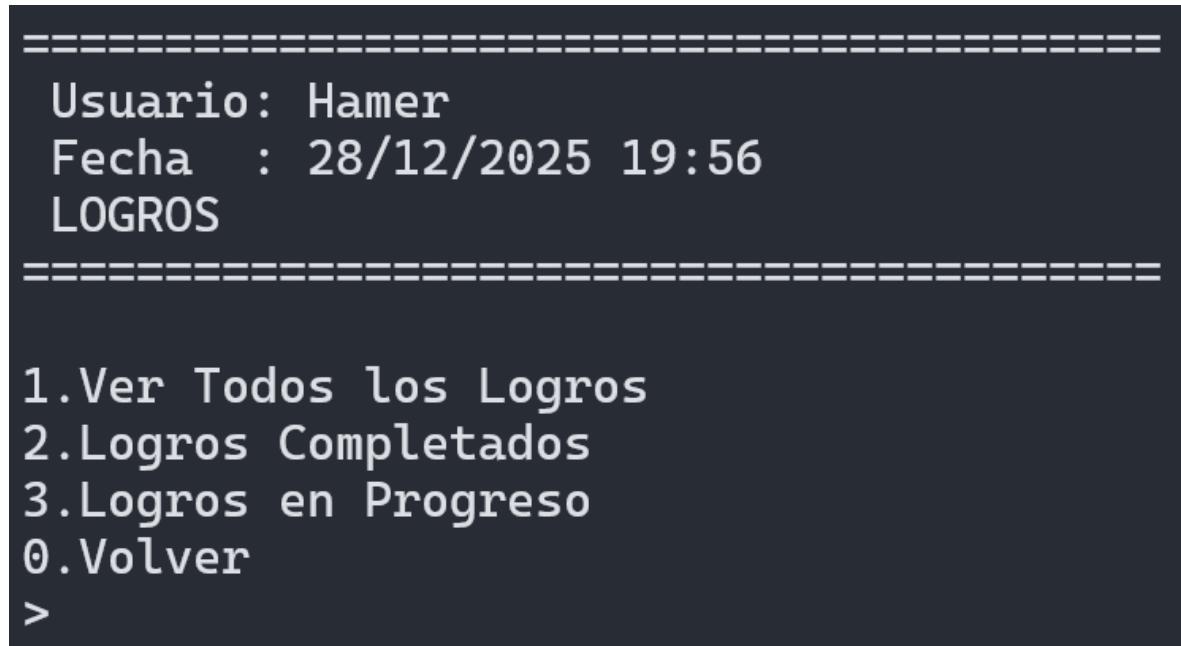


Figure 8: Logros

Análisis de Rendimiento

Selecciona “6” en el menú principal para ver el análisis de rendimiento, que incluye:

- Comparación de los últimos 5 partidos con promedios generales
- Cálculo de rachas de victorias y derrotas

- Análisis motivacional basado en el rendimiento

Gestión de Lesiones

Registrar una Lesión

1. Selecciona “7” en el menú principal
2. Elige “1” para registrar una nueva lesión
3. Ingresa el nombre del jugador
4. Selecciona el tipo de lesión
5. Ingresa la fecha y duración

Listar Lesiones

1. Selecciona “7” en el menú principal
2. Elige “2” para listar todas las lesiones

Editar una Lesión

1. Selecciona “7” en el menú principal
2. Elige “3” para editar una lesión
3. Ingresa el ID de la lesión a editar
4. Modifica los datos según sea necesario

Eliminar una Lesión

1. Selecciona “7” en el menú principal
2. Elige “4” para eliminar una lesión
3. Ingresa el ID de la lesión a eliminar
4. Confirma la eliminación

Exportar Datos

Selecciona “8” en el menú principal para acceder al menú de exportación. Este menú ofrece opciones para exportar datos de diferentes módulos por separado:

1. **Camisetas** - Exportar datos de camisetas
2. **Partidos** - Exportar datos de partidos
3. **Estadísticas** - Exportar estadísticas generales
4. **Lesiones** - Exportar datos de lesiones
5. **Análisis** - Exportar análisis de rendimiento
6. **Todo** - Exportar todos los datos

Cada opción permite exportar en múltiples formatos (CSV, TXT, JSON, HTML). Los archivos se guardarán en el Escritorio (Windows) o directorio home (Unix/Linux) con nombres descriptivos como `camisetas.csv`, `partidos.html`, etc. El usuario puede elegir el formato para cada módulo.

```
=====
Usuario: Hamer
Fecha : 28/12/2025 19:56
LESIONES
=====
```

- 1.Crear**
 - 2.Listar**
 - 3.Editar**
 - 4.Eliminar**
 - 0.Volver**
- >**

Figure 9: Gestión de lesiones

```
=====
Usuario: Hamer
Fecha : 28/12/2025 19:56
EXPORTAR DATOS
=====
```

- 1.Camisetas**
 - 2.Partidos**
 - 3.Lesiones**
 - 4.Estadisticas**
 - 5.Todo**
 - 0.Volver**
- >**

Figure 10: Exportar datos

Importar Datos

Selecciona “9” en el menú principal para importar datos Los archivos deben estar ubicados en el directorio Documents\MiFutbolC\Importaciones (o %USERPROFILE%\Documents\MiFutbolC\Importaciones en Windows, ./importaciones en el directorio del ejecutable en Unix/Linux) con nombres específicos, generados por la función de exportación.

```
=====
Usuario: Hamer
Fecha : 28/12/2025 19:57
IMPORTAR DATOS DESDE JSON
=====

1.Camisetas
2.Partidos
3.Lesiones
4.Estadisticas
5.Todo
0.Volver
>
```

Figure 11: Importar datos

Gestión de Usuario

Selecciona “10” en el menú principal para cambiar el nombre de usuario o ver información del usuario actual.

Consejos de Uso

- Siempre confirma las operaciones de eliminación
- Utiliza la función de exportación regularmente para hacer copias de seguridad
- Revisa las estadísticas y análisis para mejorar el rendimiento
- Completa logros para motivarte a usar la aplicación

```
=====
Usuario: Hamer
Fecha : 28/12/2025 19:57
USUARIO
=====

1. Mostrar Nombre
2. Editar Nombre
0. Volver
>
```

Figure 12: Gestión de usuario

Solución de Problemas

El programa no se ejecuta

- Verifica que el archivo ejecutable existe en bin/Debug/MiFutbolC.exe
- Asegúrate de tener permisos para ejecutar archivos en el directorio

Error al conectar con la base de datos

- Verifica que el directorio data/ (o %APPDATA%\MiFutbolC\data\ en Windows, data/ en el directorio del ejecutable en Unix/Linux) existe y tienes permisos de escritura
- El programa creará automáticamente la base de datos mifutbol.db si no existe

Datos no se guardan

- Verifica que no hay errores en la consola
- Revisa que la base de datos no esté corrupta

Conclusión

MiFutbolC es una herramienta completa para el seguimiento y análisis de datos relacionados con el fútbol. Con su interfaz intuitiva y funcionalidades avanzadas, te permite gestionar todos los aspectos de tu experiencia futbolística.

¡Disfruta usando MiFutbolC!

Manual generado con Pandoc Última actualización: (30/12/2025)