

*SISTEMA DE EVENTOS
DEPORTIVOS*

GUÍA

Versión 1.1

Elaborado por:

Wilmer Alonso Romero Ampuero

CONTENIDO

1.	INTRODUCCIÓN	3
1.1	PROPÓSITO	3
2.	DESARROLLO	4
2.1	MODELO DE LA BASE DE DATOS.....	4
2.2	AUTENTICACIÓN Y USO DE APIS.....	4
2.3	CLIENTE	4

1. INTRODUCCIÓN

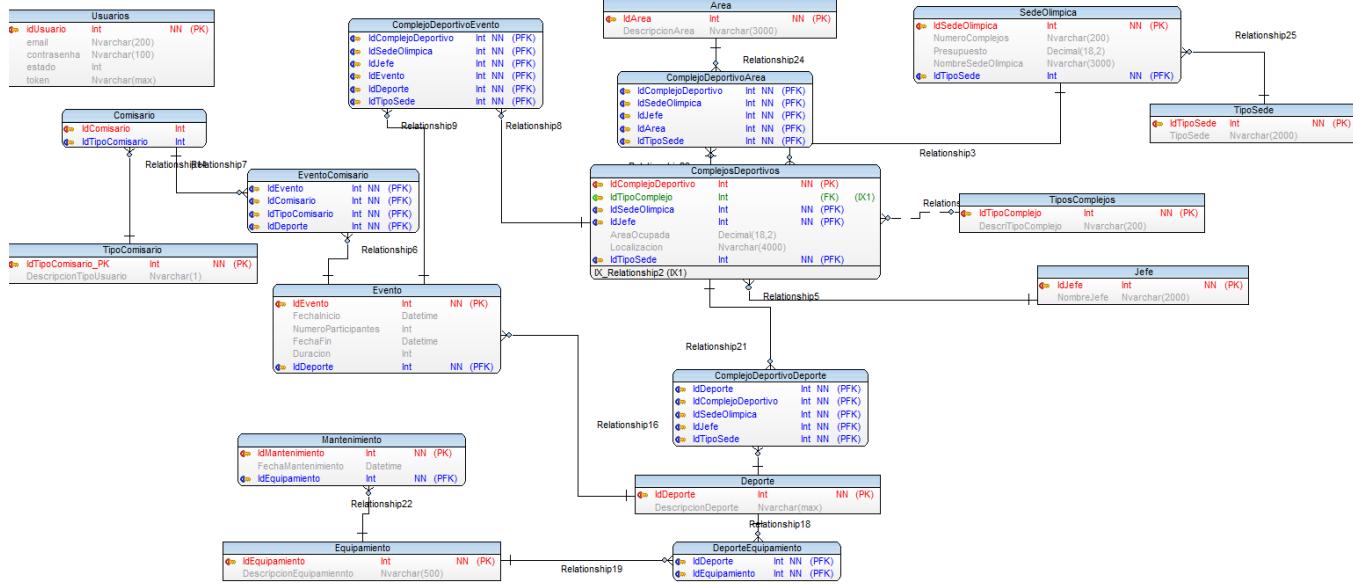
1.1 PROPÓSITO

El presente documento pretende mostrar los pasos en la aplicación “Sistema de Eventos deportivos”

2. DESARROLLO

2.1 MODELO DE LA BASE DE DATOS

En la siguiente sección se muestra el modelo de la base de datos:



2.2 AUTENTICACIÓN Y USO DE APIs

Para la autenticación se ha utilizado JWT y se ha creado los servicios CRUD para las entidades tipo Comisario y tipo Complejo, se adjunta un video y las colecciones retornadas. Las herramientas utilizadas son: EntityFramework, swagger y Postman.

2.3 CLIENTE

En la capa cliente se utiliza WebForms, Boostrap,jquery y Jtable. No se llegó a enlazar los servicios desarrollados en la parte 2, con un poco más de horas se podría terminar, adjunto una captura de las interfaces.



localhost:23898/Account/Login

Módulo Gestión de Eventos Tipos Comisarios Tipo Complejo Iniciar sesión

Iniciar sesión.

Utilice una cuenta local para iniciar sesión.

Usuario

Contraseña

¿Recordar cuenta?

[Registrarse como usuario nuevo](#)