



# **DOPARTI**



**Universidad Tecnológica Nacional**  
**Facultad Regional de Córdoba**

**Analista Universitario en Sistemas de  
Información**

# **Habilitación Profesional**

## **Equipo**

García Majorel, Álvaro – Leg. 61856  
Garelli, Mayco – Leg. 62585  
Micheletti, Julián – Leg. 60277  
Sanchez, Mauricio Tomás – Leg. 61980

## **Docentes**

Arenas, María Silvina – Adjunto  
Mac William, María Irene – JTP

**2017**



# Documentación de Producto



DOPARTI



## Tabla de contenidos del Producto

Definición del producto .....	71
Historial de revisión.....	72
Introducción.....	73
Prioridades de las user stories.....	74
Usuarios.....	74
Diagramas de comunicaciones y Diagramas de clases de análisis.....	74
Product Backlog .....	74
Paquete 1.....	78
1 - Registrar usuario.....	78
2 - Modificar usuario.....	79
Paquete 2.....	79
3 - Registrar equipo.....	81
4 - Modificar equipo.....	82
5 - Eliminar equipo. ....	84
6 - Consultar equipo.....	85
7 - Unirse a equipo.....	86
8 - Salir de un equipo.....	86
9 - Registrar predios favoritos.....	86
11 - Registrar horarios disponibles. ....	89
12 - Eliminar horarios disponibles.....	90
16 - Buscar equipo rival por horarios.....	92
17 - Buscar equipo rival por ranking.....	93
18 - Buscar equipo rival por predios.....	94
19 - Confirmar encuentro deportivo. ....	95
20 - Cancelar encuentro deportivo. ....	96
21 - Confirmar asistencia.....	96
22 - Cancelar asistencia.....	97
24 - Desafiar Rival.....	97
Paquete 3.....	98
25 - Registrar dueño de cancha. ....	98
26 - Modificar dueño de cancha.....	99
27 - Dar alta de cancha.....	100
28 - Dar baja de cancha. ....	100



29 - Consultar predio deportivo.....	101
30 - Consultar estadísticas de predio deportivo. ....	102
Paquete 4.....	102
13 - Consultar ranking.....	102
14 - Evaluar encuentro deportivo.....	102
Diagrama de Clases – Relaciones y Atributos.....	104
Diagrama de transición de estados .....	105
Definición de la arquitectura del sistema.....	106
Ambiente de la implementación.....	106
Lenguajes utilizados .....	106
Tecnologías utilizadas.....	106
Especificaciones del software y hardware .....	106
Diagrama Base de datos.....	106
La estructura de cada nodo en forma individual.....	107
<b>Normas de desarrollo</b> .....	111
Historial de revisión.....	112
Introducción.....	113
Tipos de Objetos .....	114
Nomenclatura de los indicadores .....	114
Estándares de diseño y programación.....	115
Convenciones de programación Java.....	115
Diseño de interfaces.....	117
Biblioteca utilizada.....	118
<b>Documentación de las pruebas</b> .....	119
Historial de revisión.....	120
Introducción.....	121
Pruebas del Producto.....	122
Módulo Usuarios.....	122
Módulo Equipos.....	122
Módulo Dueño de Canchas .....	123
Módulo Ranking .....	124
<b>Manual del Usuario</b> .....	126
Historial de revisión.....	127
Introducción.....	128



---

Ingreso a la aplicación .....	129
Inicio del sistema .....	130
Registro de usuario .....	130
Menú principal.....	131
Crear un equipo nuevo .....	132
Mis equipos.....	133
Menú principal.....	133
Visualizar mis equipos.....	134
Configuración de un equipo.....	135
Búsqueda de rivales.....	140
Desafiar un rival .....	141
Paratidos pendientes.....	142
Evaluar partido y rival.....	144
Ranking .....	145
Posiciones en el ranking .....	146
Cerrar sesión y cambio de usuario.....	147
Unirme a un equipo existente .....	148
Dueño de Cancha .....	149
Añadir canchas a la PD: .....	150

# Definición del Producto



## Historial de revisión

Fecha	Versión	Descripción	Autor
18/09/2017	4.0	Inicio.	Garelli; García; Sanchez;
21/10/2017	5.0	Continuación	Garelli; García; Sanchez;
05/11/2017	6.0	Continuación	Garelli; García; Sanchez;
11/12/2017	6.1	Continuación	García;
12/12/2017	6.2	Continuación	Sanchez; García;
14/12/2017	7.0	Finalización	Garelli; Sanchez;



## Introducción

En el presente documento se detalla la documentación que posee el sistema DOPARTI. La estructura se basa en listar primeramente todas las users stories, luego agruparlas en paquetes y épicas para detallarlas las más importantes con su correspondiente diagrama de comunicación, diagrama de clases de análisis, interfaz, empleando la nomenclatura de UML 2.0 por medio del software Enterprise Architect 8.0.

Para el mapeo de la base de datos agregamos un ejemplo de la utilización de Firebase en el proyecto y para finalizar se detalla la arquitectura del sistema.



## Prioridades de las user stories

Clasificamos las user stories por medio de prioridades de acuerdo a su impacto en el sistema y su funcionalidad.

- Alta: las tareas a realizar están fuertemente vinculadas a los requerimientos funcionales del proyecto.
- Media: las tareas a realizar no están fuertemente vinculadas a los RF, pero brindan soporte a los mismos.
- Baja: las tareas a realizar no impactan fuertemente los requerimientos funcionales.

## Usuarios

Las personas a las que está destinado el software son:

- Jugadores (JU)
- Dueños de Predios Deportivos (DC)
- Equipo de Trabajo de Doparti (ADM)

## Diagramas de comunicaciones y Diagramas de clases de análisis

Se realizaron los diagramas de comunicación y diagramas de clases de análisis de las User Stories más relevantes del sistema.

## Product Backlog

### Listado de épicas:

ID	Épicas
1	Administrar equipos
2	Gestionar la búsqueda de rivales.
3	Administrar dueños de cancha.
4	Administrar cuentas de usuario.
5	Administrar ranking

### Listado de paquetes:

ID	Paquetes
1	Usuarios
2	Equipos.
3	Dueños de cancha.
4	Ranking.



## Listado de User Stories:

ID	User Stories	Id-épica	Paquete	Prioridad	Sprint
<b>Jugadores</b>					
1.	Como usuario deseo poder registrarme como usuario jugador (JU).	4	1	Alta	4
2.	Como JU deseo poder modificar mi cuenta de usuario.	4	1	Bajo	4
3.	Como JU deseo registrar un equipo.	1	2	Alta	1, 2
4.	Como JU deseo modificar equipo registrado.	1	2	Medio	2, 3
5.	Como JU deseo eliminar un equipo al que pertenezco.	1	2	Medio	2, 3
6.	Como JU deseo poder consultar un equipo al que pertenezco.	1	2	Bajo	2, 3
7.	Como JU deseo unirme a un equipo ya creado.	1	2	Bajo	6
8.	Como JU deseo salir de un equipo.	1	2	Bajo	6
9.	Como JU deseo registrar predios deportivos favoritos.	1	2	Medio	4
10.	Como JU deseo eliminar predios deportivos favoritos.	1	2	Bajo	5
11.	Como JU deseo registrar mis horarios disponibles.	1	2	Medio	4
12.	Como JU deseo eliminar mis horarios disponibles.	1	2	Bajo	5
13.	Como JU deseo poder consultar mi ranking.	5	4	Medio	6
14.	Como JU deseo poder evaluar un encuentro deportivo finalizado.	5	4	Medio	6
15.	Como JU deseo poder buscar un equipo rival al azar	2	2	Alto	5



16.	Como JU deseo poder buscar un equipo rival con coincidencia en los horarios de los equipos.	2	2	Alto	6
17.	Como JU deseo poder buscar un equipo rival con coincidencia en el ranking de los equipos.	2	2	Alto	6
18.	Como JU deseo poder buscar un equipo rival con coincidencia en los predios de los equipos.	2	2	Alto	6
19.	Como JU deseo poder confirmar un encuentro deportivo.	2	2	Alto	6
20.	Como JU deseo poder cancelar un encuentro deportivo.	2	2	Bajo	6
21.	Como JU miembro de un equipo deseo poder confirmar asistencia a un encuentro.	2	2	Bajo	6
22.	Como JU miembro de un equipo deseo poder cancelar asistencia a un encuentro.	2	2	Bajo	6
23.	Como JU deseo poder ver las estadísticas de mis equipos por medio de un ranking. (Reporte)	1	4	Medio	6
24.	Como JU deseo poder desafiar un equipo rival.	2	2	Alto	5
<b>Dueño de Cancha</b>					
25.	Como usuario deseo poder registrarme en la modalidad de dueño de cancha (DC).	3	3	Medio	6
26.	Como DC deseo poder modificar mis datos.	3	3	Bajo	6
27.	Como DC deseo poder dar de alta canchas dentro de mi predio.	3	3	Medio	6



28.	Como DC deseo poder dar de baja canchas dentro de mi predio.	3	3	Baja	6
29.	Como DC deseo poder consultar mi predio deportivo.	3	3	Medio	6
30.	Como DC deseo poder ver las estadísticas de mi predio (horarios con mayor ocupación).	3	3	Medio	6

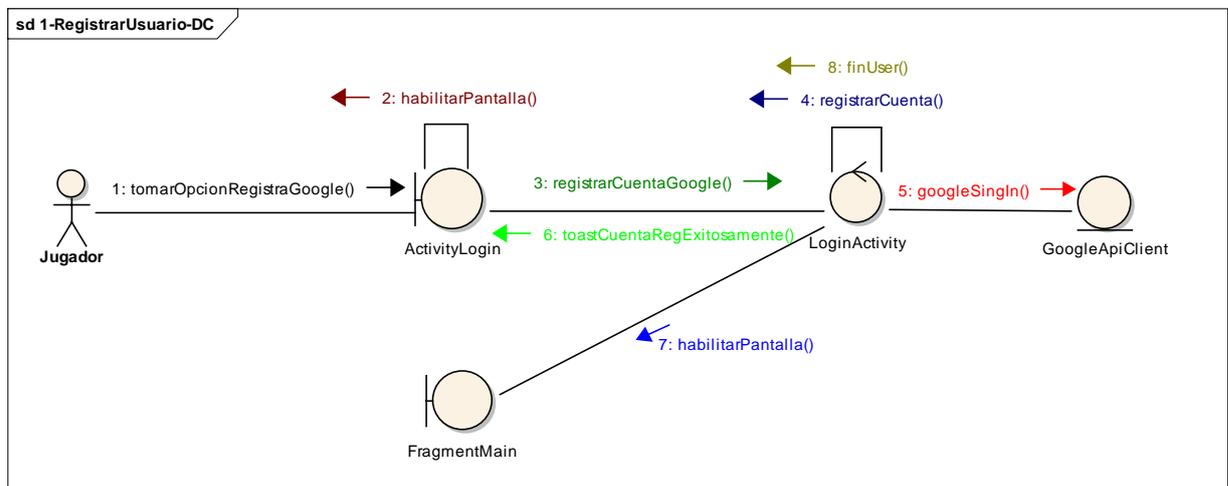


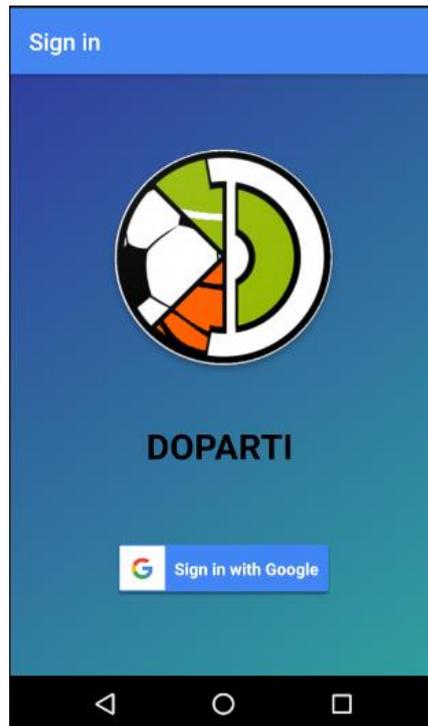
### Paquete 1

Paquete:	1	Nombre:	Usuarios
Épicas:			
4	Administrar cuentas de usuario.		
Users Stories:			
ID	Descripción:	Id-Épica	
1	Como usuario deseo poder registrarme como usuario JU.	4	
2	Como JU deseo poder modificar mi cuenta de usuario.	4	

#### 1 - Registrar usuario.

USER STORY	Como usuario deseo registrar una cuenta de usuario jugador ( <b>JU</b> ).	1
Sucede:	Cuando una persona descarga DOPARTI, abre por primera vez la aplicación y pulsa en el botón <b>Iniciar sesión con Google</b> .	
Cuando:	La persona presiona el <b>botón Iniciar sesión con Google</b> y vincula su cuenta.	
Resultado esperado:	El sistema registra el <b>JU</b> nuevo con su cuenta de Google y abre la <b>Pantalla Principal</b> .	





2 - Modificar usuario.

USER STORY	Como <b>JU</b> deseo poder modificar mi cuenta de usuario.	2
Sucede:	Un <b>JU</b> desea modificar su cuenta de usuario.	
Cuando:	El <b>JU</b> desliza el menú lateral desde la pantalla principal y selecciona la opción <b>modificar cuenta</b> .	
Resultado esperado:	El sistema permite modificar la cuenta de usuario de Google.	

Paquete 2

Paquete:	2	Nombre:	Equipos
Épicas:			
2	Gestionar la búsqueda de rivales.		
1	Administrar Equipos.		
Users Stories:			
ID	Descripción:	Id-Épica	
3	Como <b>JU</b> deseo registrar un equipo.	1	
4	Como <b>JU</b> deseo modificar equipo registrado.	1	
5	Como <b>JU</b> deseo eliminar un equipo al que pertenezco.	1	
6	Como <b>JU</b> deseo poder consultar un equipo al que pertenezco.	1	
7	Como <b>JU</b> deseo unirme a un equipo ya creado.	1	
8	Como <b>JU</b> deseo salir de un equipo.	1	
9	Como <b>JU</b> deseo registrar predios deportivos favoritos.	1	

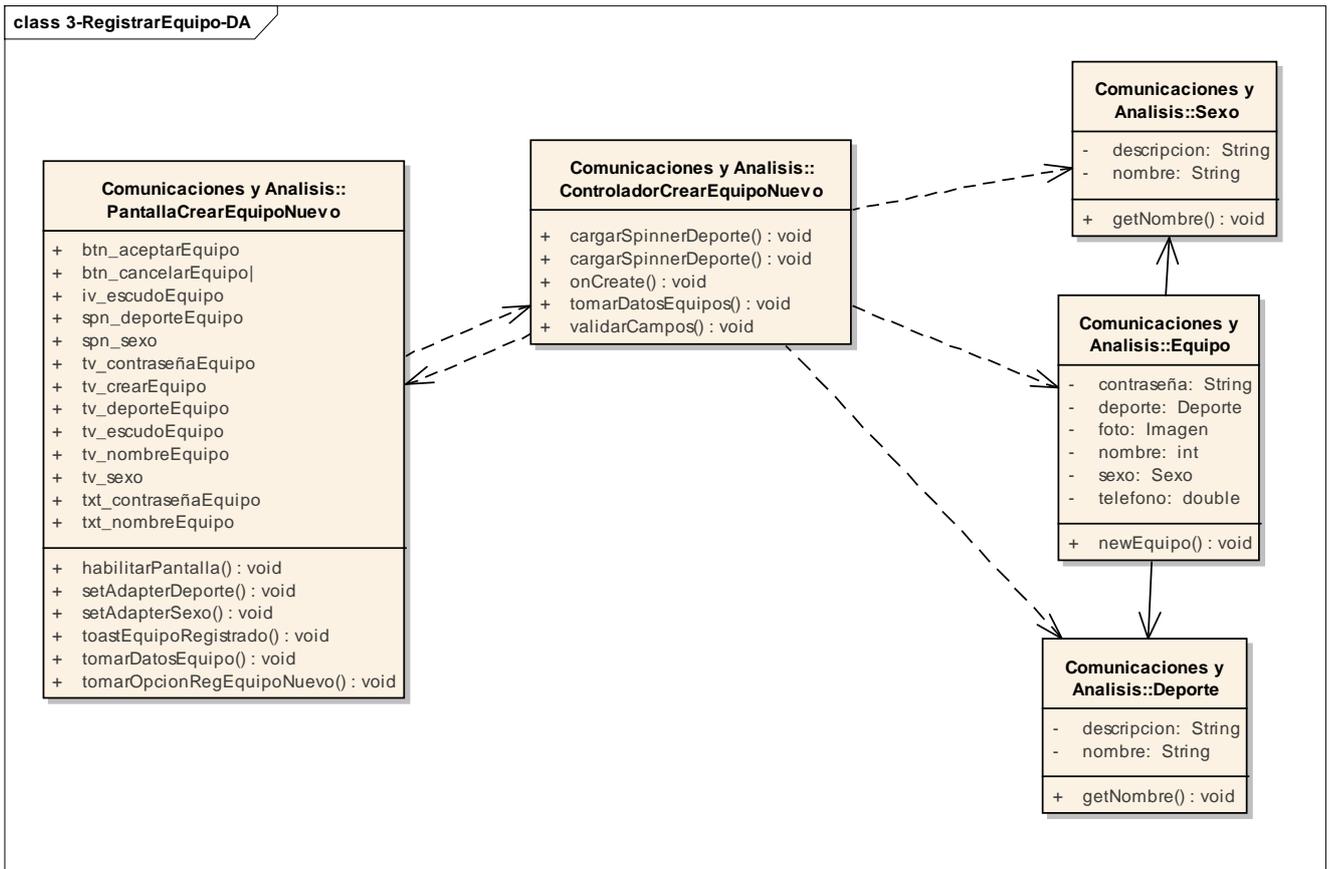
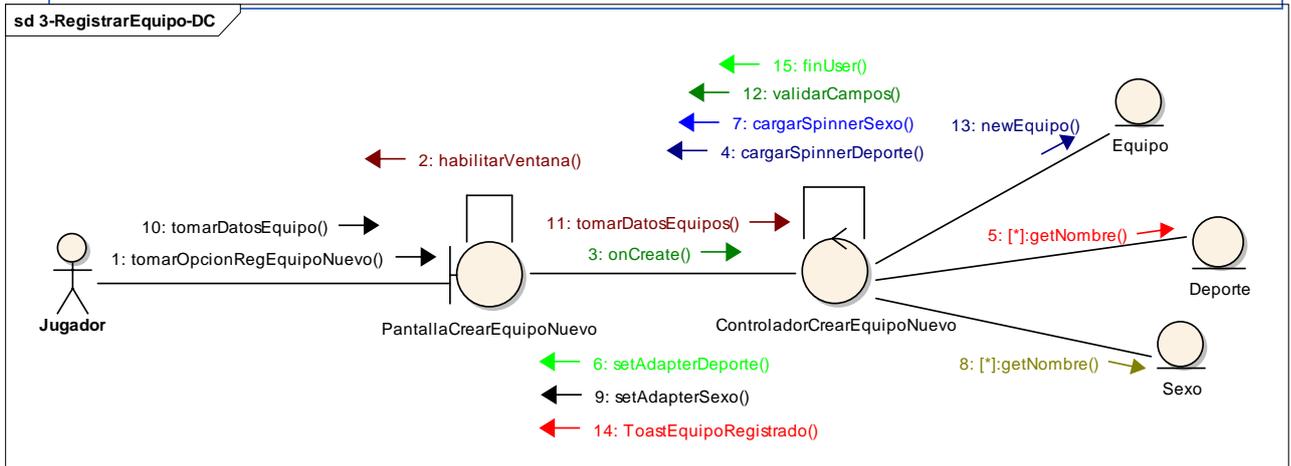


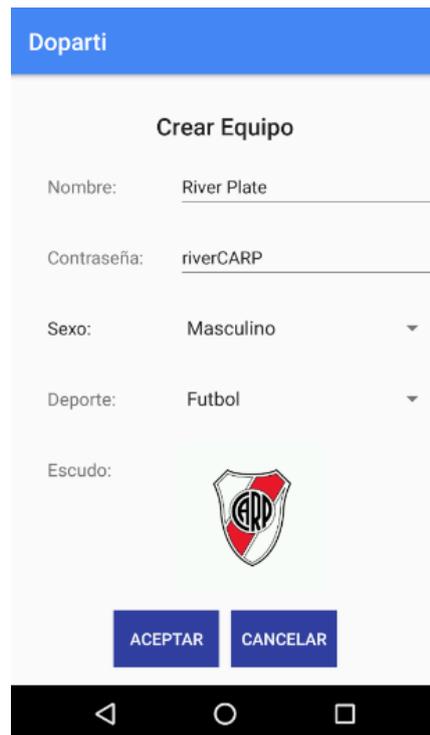
10	Como JU deseo eliminar predios deportivos favoritos.	1
11	Como JU deseo registrar mis horarios disponibles.	1
12	Como JU deseo eliminar mis horarios disponibles.	1
15	Como JU deseo poder buscar un equipo rival al azar	2
16	Como JU deseo poder buscar un equipo rival con coincidencia en los horarios de los equipos.	2
17	Como JU deseo poder buscar un equipo rival con coincidencia en el ranking de los equipos.	2
18	Como JU deseo poder buscar un equipo rival con coincidencia en los predios de los equipos.	2
19	Como JU deseo poder confirmar un encuentro deportivo.	2
20	Como JU deseo poder cancelar un encuentro deportivo.	2
21	Como JU miembro de un equipo deseo poder confirmar asistencia a un encuentro.	2
22	Como JU miembro de un equipo deseo poder cancelar asistencia a un encuentro.	2
24	Como JU deseo poder desafiar un equipo rival.	2



### 3 - Registrar equipo.

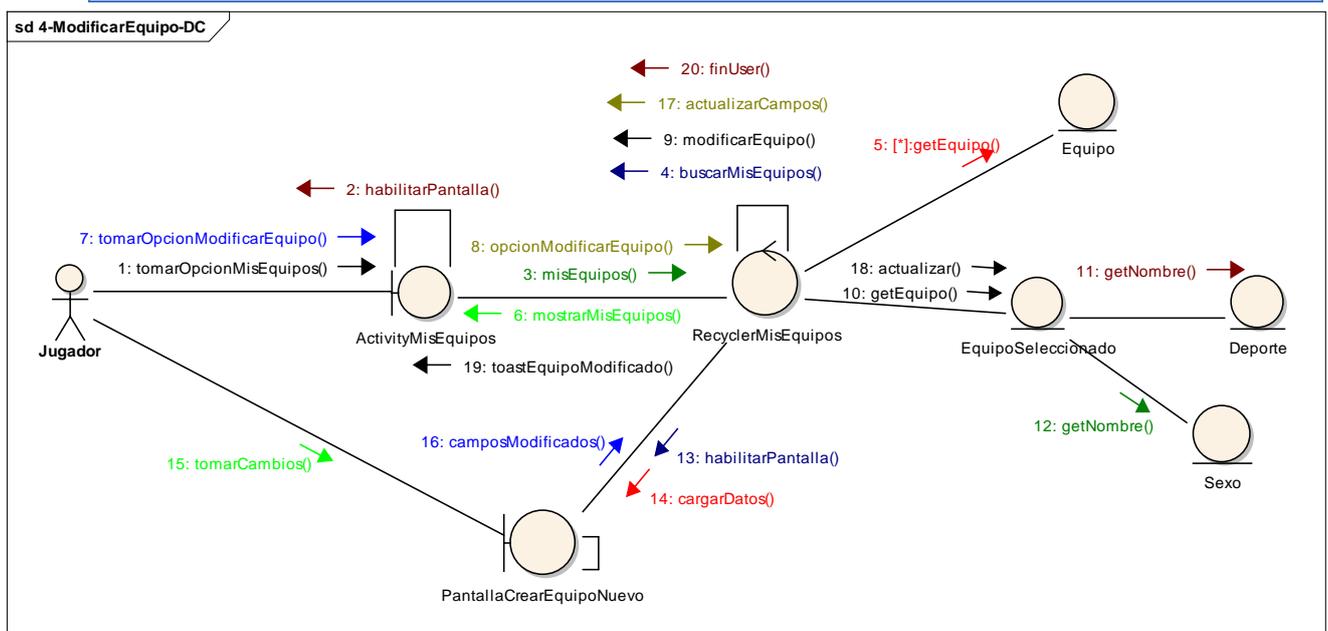
USER STORY	Como jugador deseo registrar un equipo.	3
Sucede:	El <b>JU</b> ingresa a la aplicación, navega por la pantalla principal y desea registrar un equipo.	
Cuando:	El <b>JU</b> selecciona el botón <b>Registrar Equipo</b> .	
Resultado esperado:	El sistema abre la pantalla de <b>Registro de Equipo</b> , el <b>JU</b> ingresa los datos requeridos y pulsa el botón <b>Aceptar</b> .	

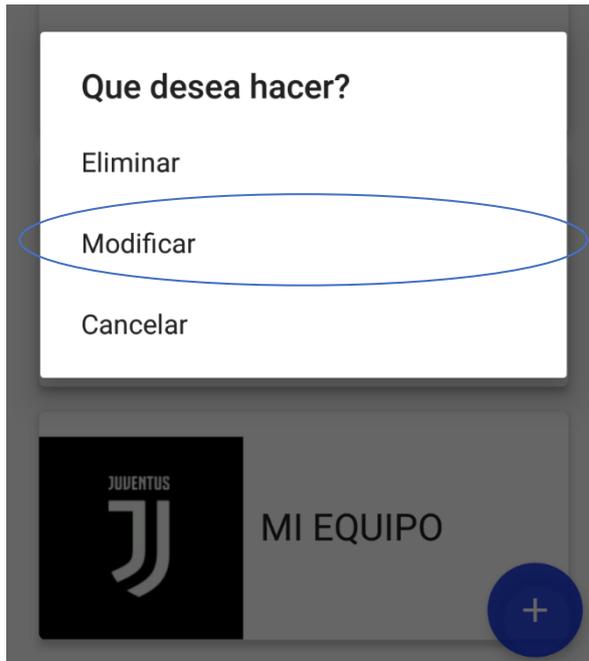




4 - Modificar equipo.

USER STORY	Como jugador deseo modificar equipo registrado.	4
Sucede:	El <b>JU</b> se encuentra recorriendo la lista de Mis Equipos y desea modificar uno.	
Cuando:	El <b>JU</b> mantiene presionado el equipo que desea modificar y selecciona <b>Modificar</b> en el cartel emergente que aparece.	
Resultado esperado:	El <b>JU</b> mantiene presionado el equipo que desea modificar y selecciona <b>Modificar</b> en el cartel emergente que aparece.	

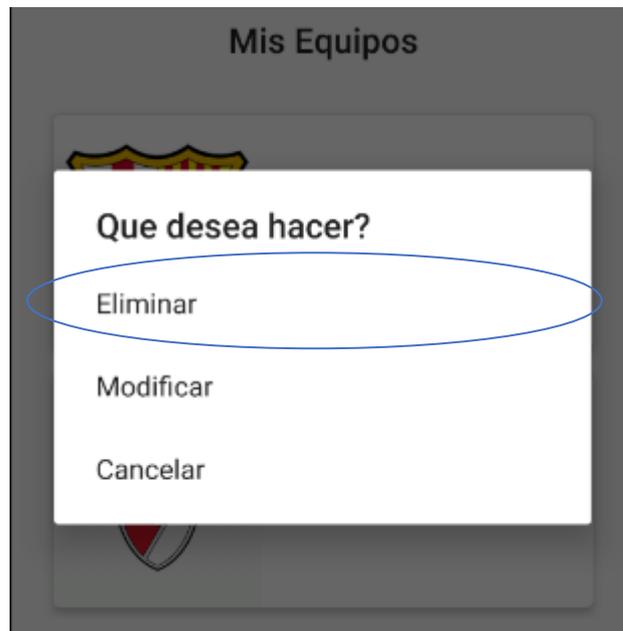
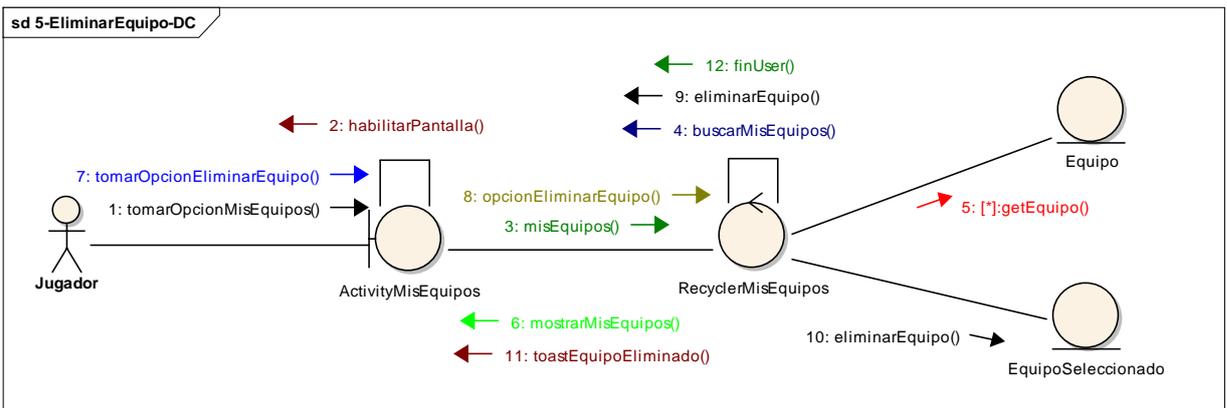






### 5 - Eliminar equipo.

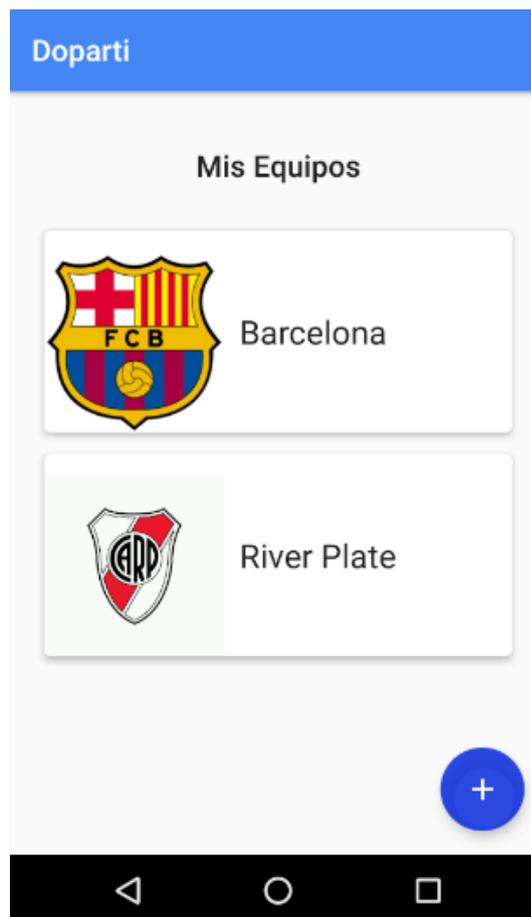
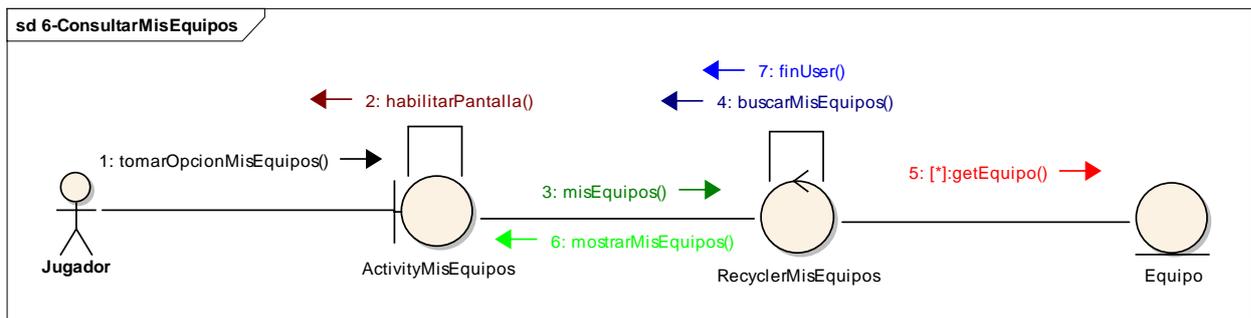
USER STORY	Como jugador deseo eliminar un equipo al que pertenezco.	5
Sucede:	El <b>JU</b> se encuentra recorriendo la lista de <b>Mis Equipos</b> y desea eliminar uno.	
Cuando:	El <b>JU</b> mantiene presionado el equipo que desea eliminar y selecciona eliminar en el cartel emergente que aparece.	
Resultado esperado:	El <b>Sistema</b> elimina el equipo seleccionado por el <b>JU</b> en la pantalla de <b>Mis Equipos</b> y se actualiza la lista.	





6 - Consultar equipo.

USER STORY	Como jugador deseo poder consultar un equipo al que pertenezco.	6
Sucede:	El <b>JU</b> se encuentra en la pantalla principal y desea consultar un equipo.	
Cuando:	El <b>JU</b> presiona el botón <b>Mis Equipos</b> .	
Resultado esperado:	El Sistema abre la ventana de <b>Mis Equipos</b> y lista todos los equipos del <b>JU</b> permitiendo que el mismo visualice la información deseada.	





### 7 - Unirse a equipo.

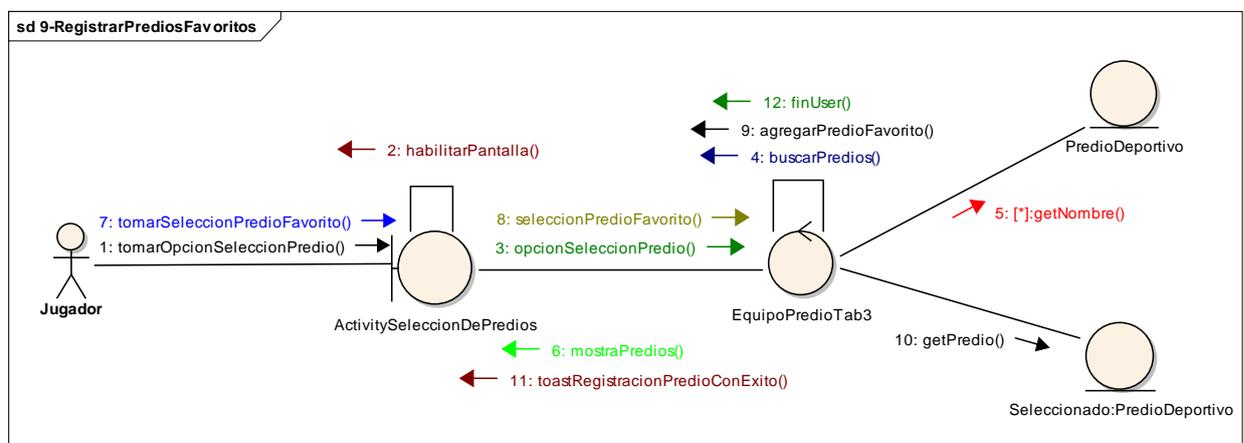
USER STORY	Como jugador deseo unirme a un equipo existente.	7
Sucede:	Un <b>JU</b> registrado desea unirse a un equipo y no registrar uno nuevo.	
Cuando:	El <b>JU</b> selecciona la opción <b>Unirse a Equipo</b> desde el menú principal, el sistema abre la pantalla de <b>Unirse a equipo</b> . El <b>JU</b> ingresa el nombre y contraseña del equipo que quiere unirse.	
Resultado esperado:	El <b>JU</b> se une al equipo ingresado y puede visualizar los datos desde el menú <b>Mis Equipos</b> .	

### 8 - Salir de un equipo.

USER STORY	Como jugador deseo salir de un equipo existente.	8
Sucede:	Un <b>JU</b> registrado desea salir de un equipo al cual pertenece.	
Cuando:	El <b>JU</b> selecciona la opción <b>Abandonar Equipo</b> desde el menú de <b>Mis Equipos</b> .	
Resultado esperado:	El <b>JU</b> abandona al equipo seleccionado y deja de visualizar los datos desde el menú <b>Mis Equipos</b> .	

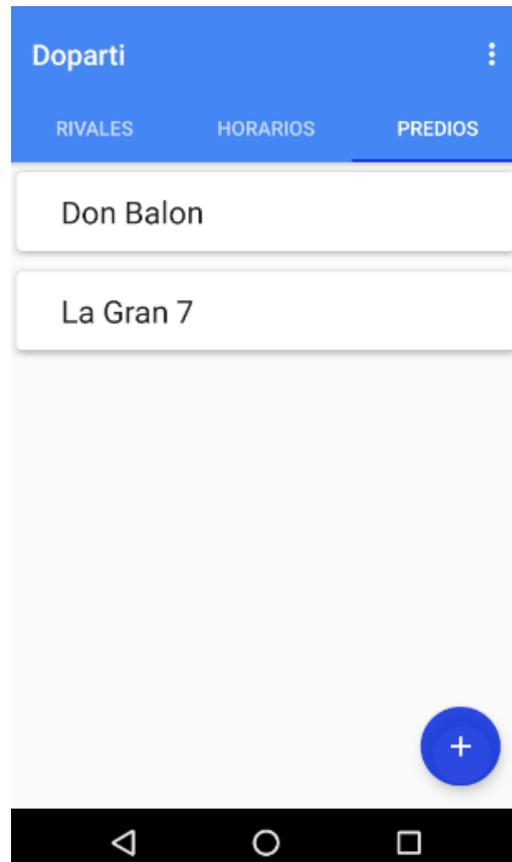
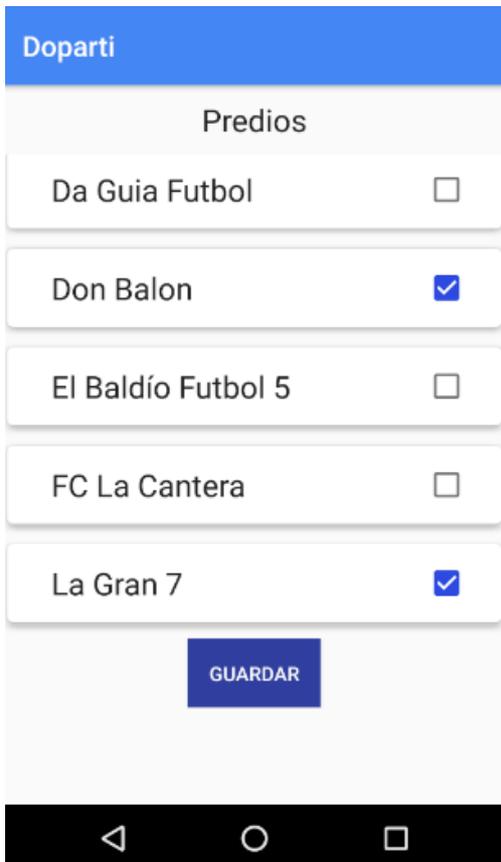
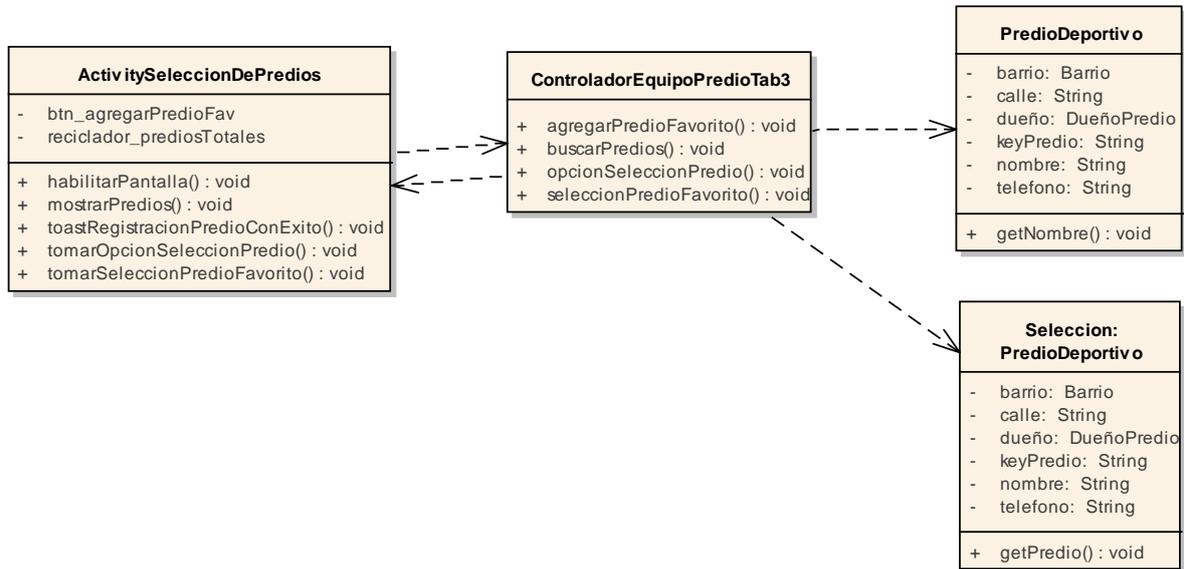
### 9 - Registrar predios favoritos.

USER STORY	Como <b>JU</b> deseo registrar predios deportivos favoritos.	9
Sucede:	El <b>JU</b> se encuentra en el <b>menú de un equipo</b> y desea cargar sus predios favoritos.	
Cuando:	El <b>JU</b> entra a la <b>pestaña Predios</b> , selecciona el botón de <b>agregar</b> y aparece una ventana emergente para la selección de los mismos.	
Resultado esperado:	El sistema muestra la <b>Pantalla de Predios</b> , listando todos los predios registrados y permite la selección de los predios favoritos del <b>JU</b> .	





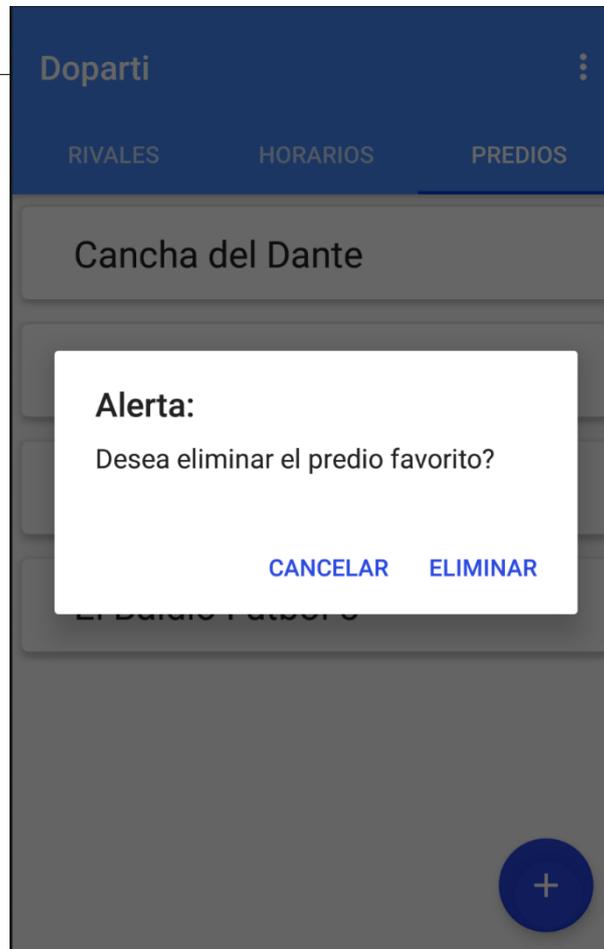
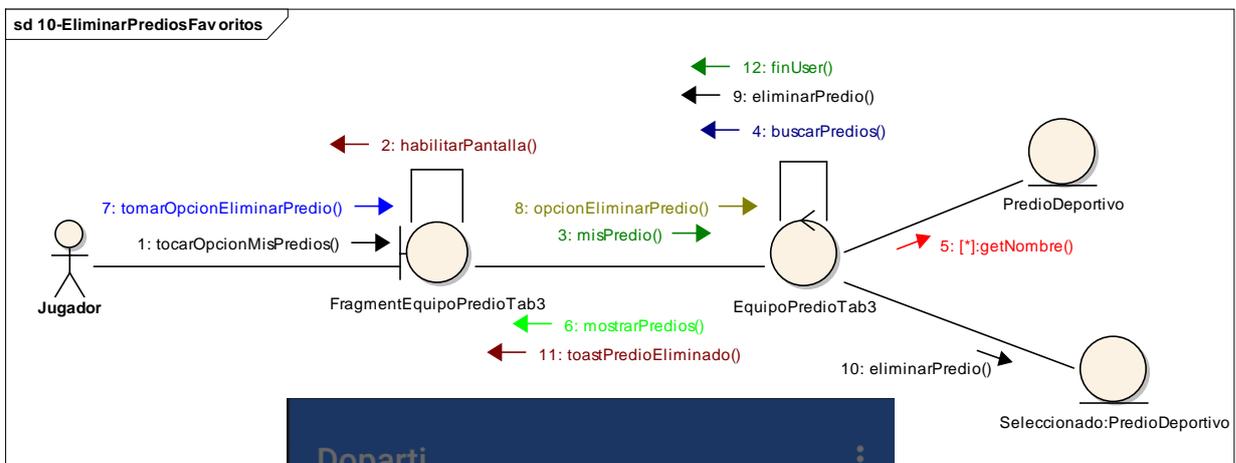
class 9-RegistrarPrediosFavoritos





10 - Eliminar predios favoritos.

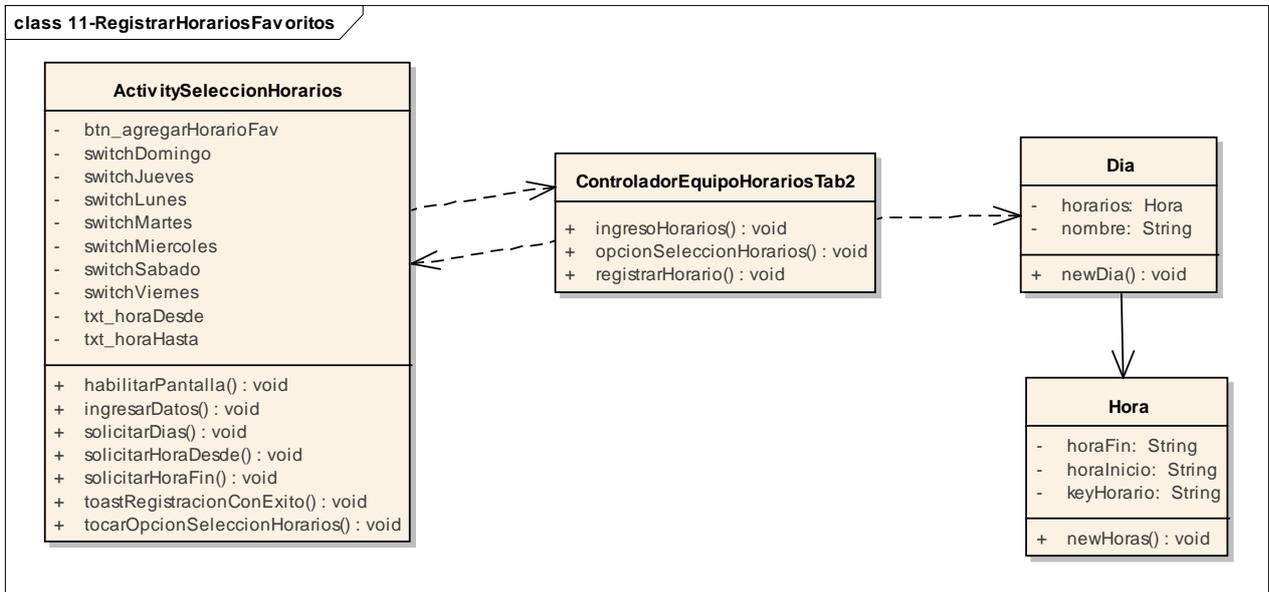
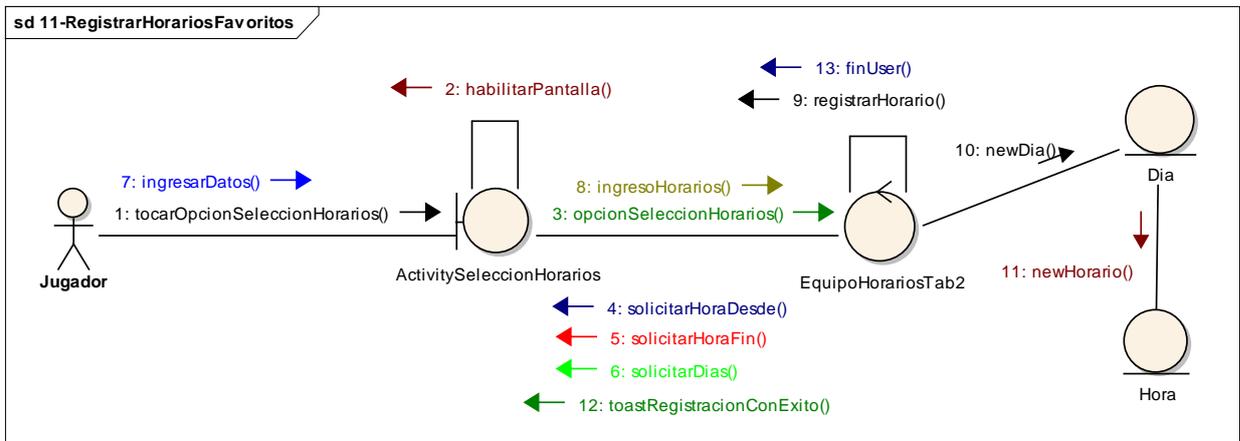
USER STORY	Como <b>JU</b> deseo eliminar predios deportivos favoritos.	10
Sucede:	El <b>JU</b> se encuentra en el <b>menú de un equipo</b> y desea eliminar un <b>Predio</b> favorito.	
Cuando:	El <b>JU</b> entra a la <b>pestaña Predios</b> , mantiene pulsado sobre el <b>Predio</b> que desea eliminar y selecciona el botón <b>Eliminar</b> .	
Resultado esperado:	El sistema muestra la <b>Pantalla de Predios</b> , listando todos los predios registrados, el <b>JU</b> mantiene presionado sobre el <b>Predio</b> que desea eliminar y selecciona la opción <b>Eliminar</b> .	

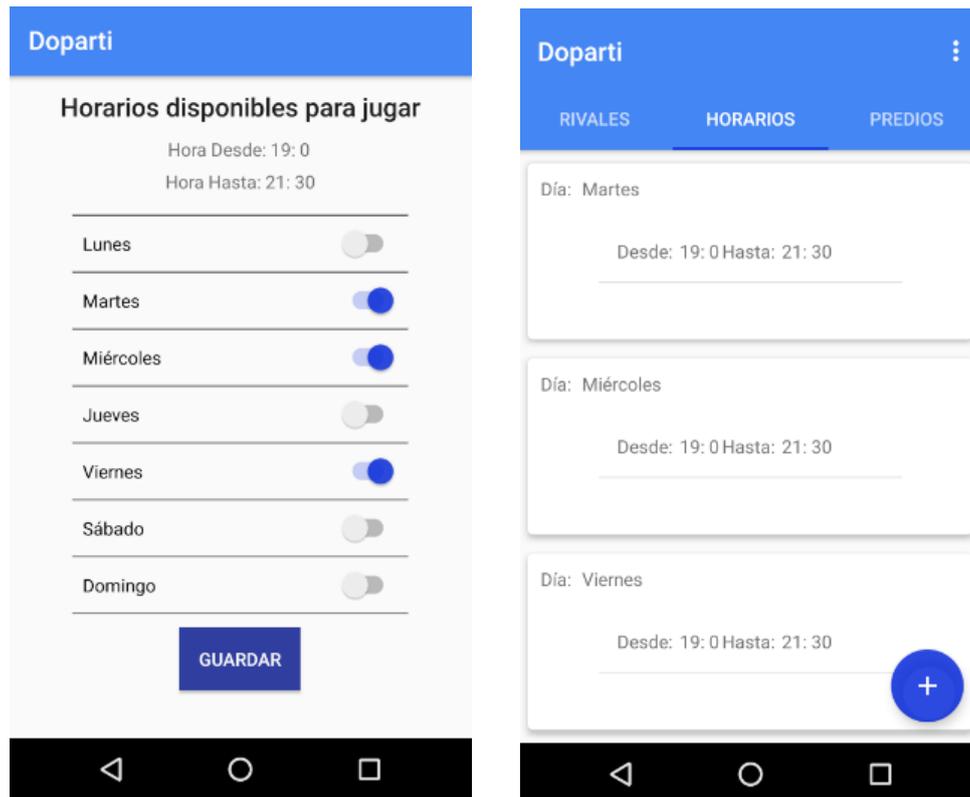




11 - Registrar *horarios disponibles*.

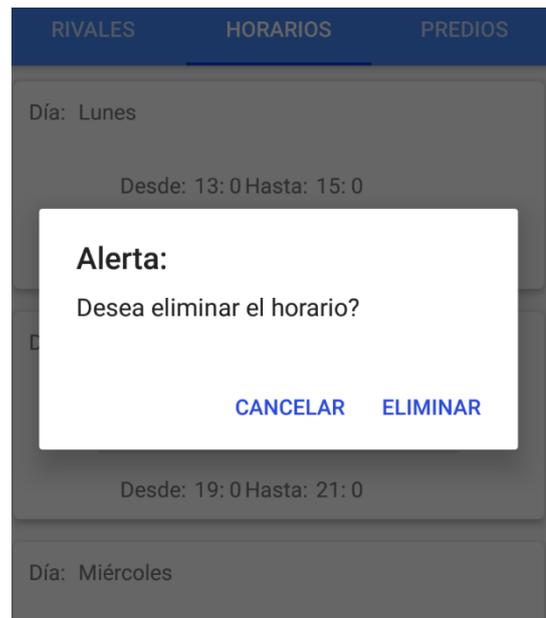
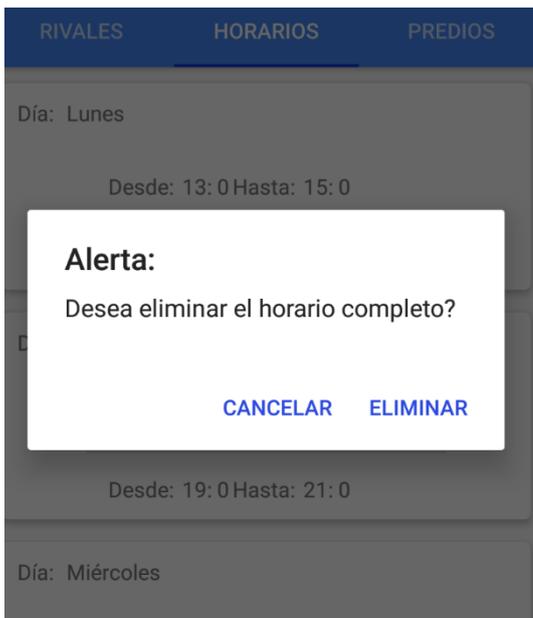
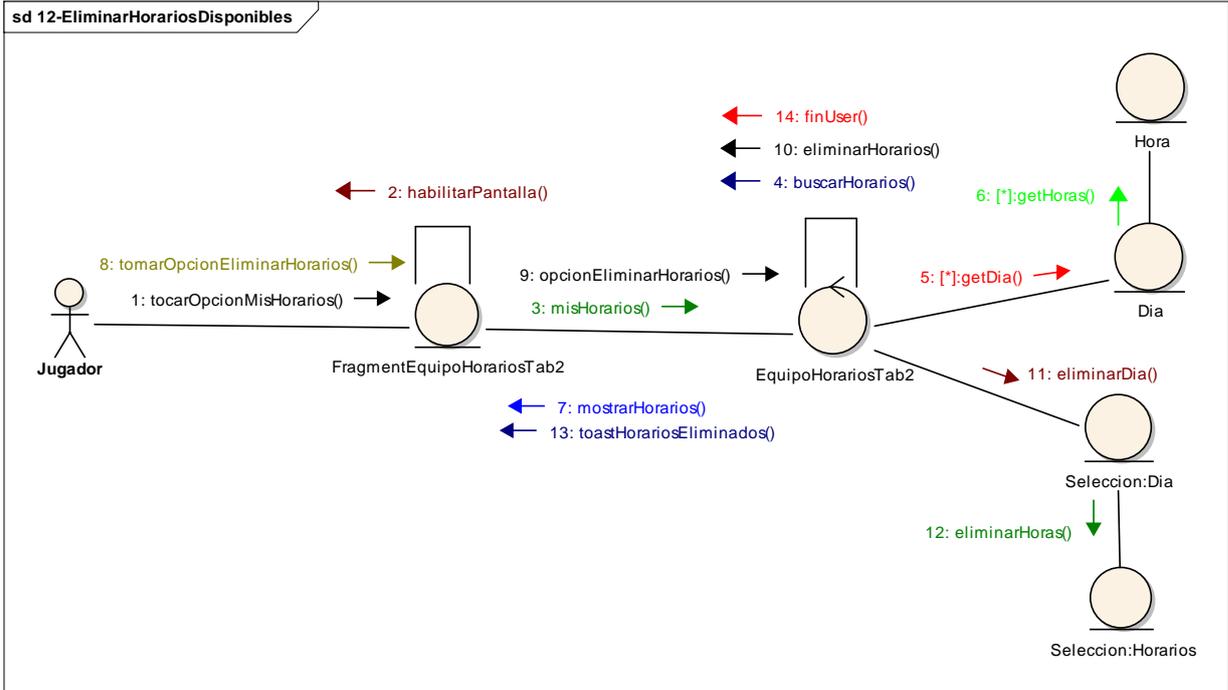
USER STORY	Como <b>JU</b> deseo registrar mis horarios disponibles.	11
Sucede:	El <b>JU</b> se encuentra en el <b>menú de un equipo</b> y desea cargar sus horarios favoritos.	
Cuando:	El <b>JU</b> entra a la <b>pestaña Horarios</b> , selecciona el botón de <b>agregar</b> y aparece una ventana emergente para la selección de los mismos.	
Resultado esperado:	El sistema muestra la <b>Pantalla de Horarios</b> , listando todos los días de la semana y permite la selección de los horarios disponibles “desde” y “hasta” del <b>JU</b> .	





## 12 - Eliminar horarios disponibles.

USER STORY	Como <b>JU</b> deseo eliminar mis horarios disponibles.	12
Sucede:	El <b>JU</b> se encuentra en el <b>menú de un equipo</b> y desea eliminar un <b>horario</b> favorito.	
Cuando:	El <b>JU</b> entra a la pestaña <b>Horarios</b> , mantiene pulsado sobre el <b>horario</b> que desea eliminar y selecciona el botón <b>Eliminar</b> . <u>Aclaración:</u> puede eliminar un horario específico de un día o un día completo,	
Resultado esperado:	El sistema muestra la <b>pantalla de horarios</b> , listando todos los horarios registrados, el <b>JU</b> mantiene presionado sobre el <b>horario</b> que desea eliminar y selecciona la opción <b>Eliminar</b> .	

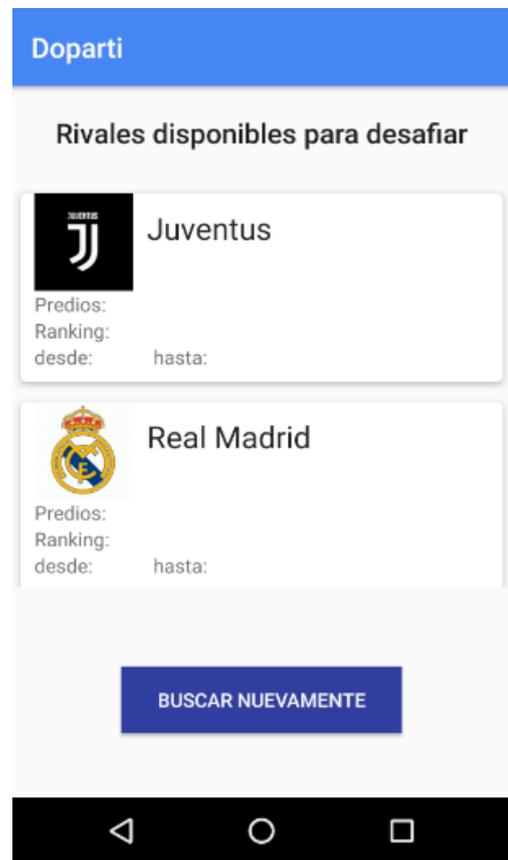
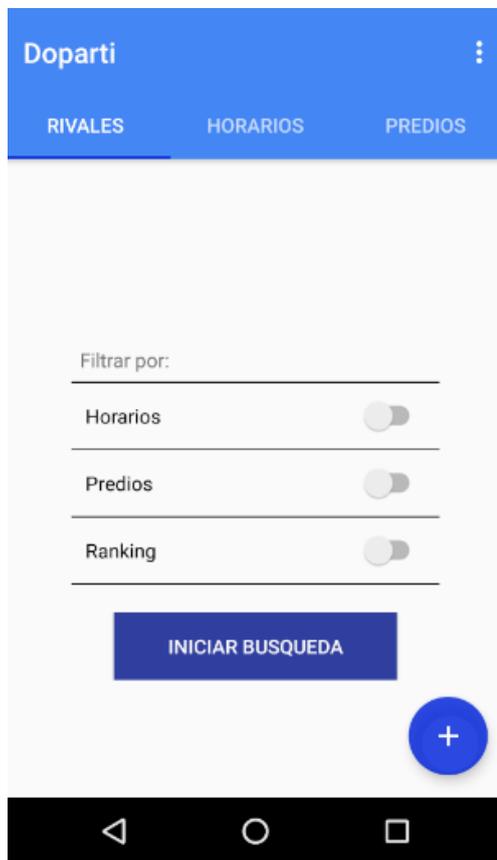
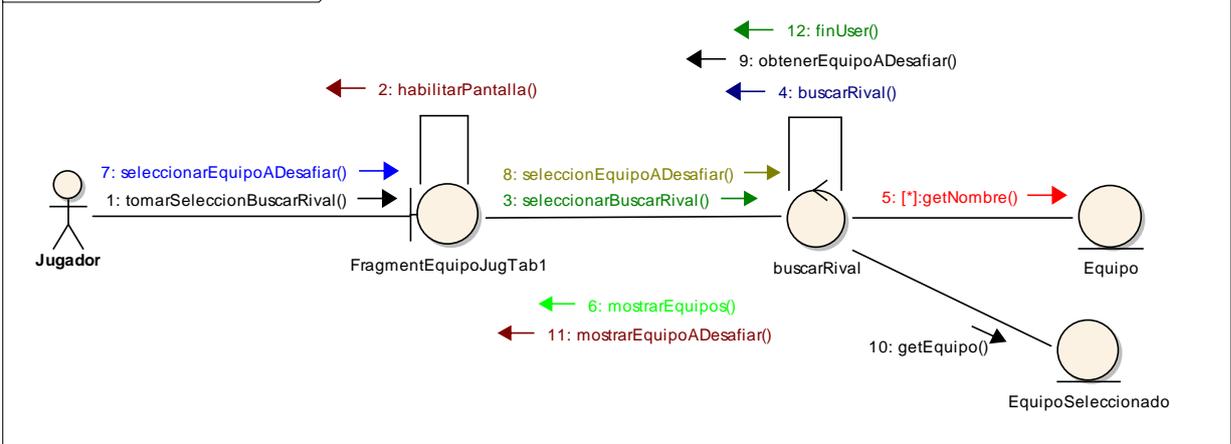


15 - Buscar equipo rival aleatorio.

USER STORY	Como usuario deseo poder buscar un equipo rival aleatorio.	15
Sucede:	El <b>JU</b> se encuentra navegando en <b>Mis Equipos</b> y desea jugar un partido.	
Cuando:	El <b>JU</b> selecciona uno de sus equipos, el sistema muestra la pantalla de <b>búsqueda de rival</b> y selecciona el botón <b>Iniciar búsqueda</b> sin activar ningún filtro.	
Resultado esperado:	El sistema abre la pantalla de <b>Rivales Disponibles</b> y muestra una lista con equipos si los hubiese.	



sd 15-BuscarEquipoRivalAleatorio-DC

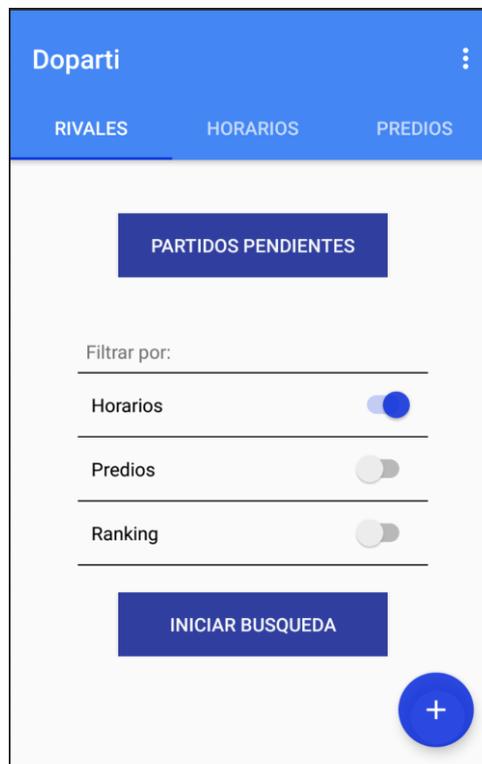
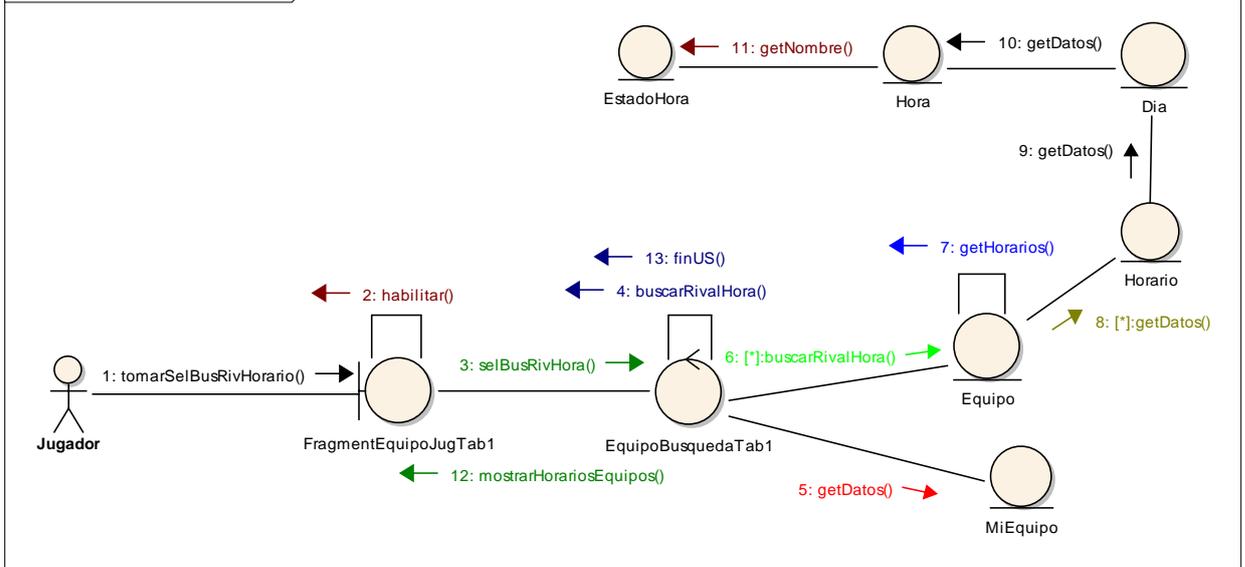


16 - Buscar equipo rival por horarios.

USER STORY	Como usuario deseo poder buscar un equipo rival con coincidencia en los horarios de los equipos.	16
Sucede:	El <b>JU</b> se encuentra navegando en <b>Mis Equipos</b> y desea jugar un partido.	
Cuando:	El <b>JU</b> selecciona uno de sus equipos, el sistema muestra la pantalla de <b>búsqueda de rival</b> y selecciona el botón <b>Iniciar búsqueda</b> activando el filtro de <b>horarios</b> .	
Resultado esperado:	El sistema abre la pantalla de <b>Rivales Disponibles</b> y muestra una lista con equipos disponibles en el rango horario si los hubiese.	



sd 16-BuscarEquipoRival\_Horarios

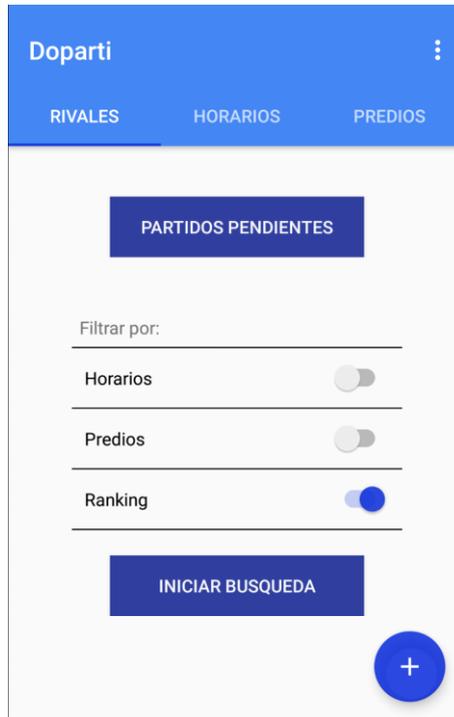
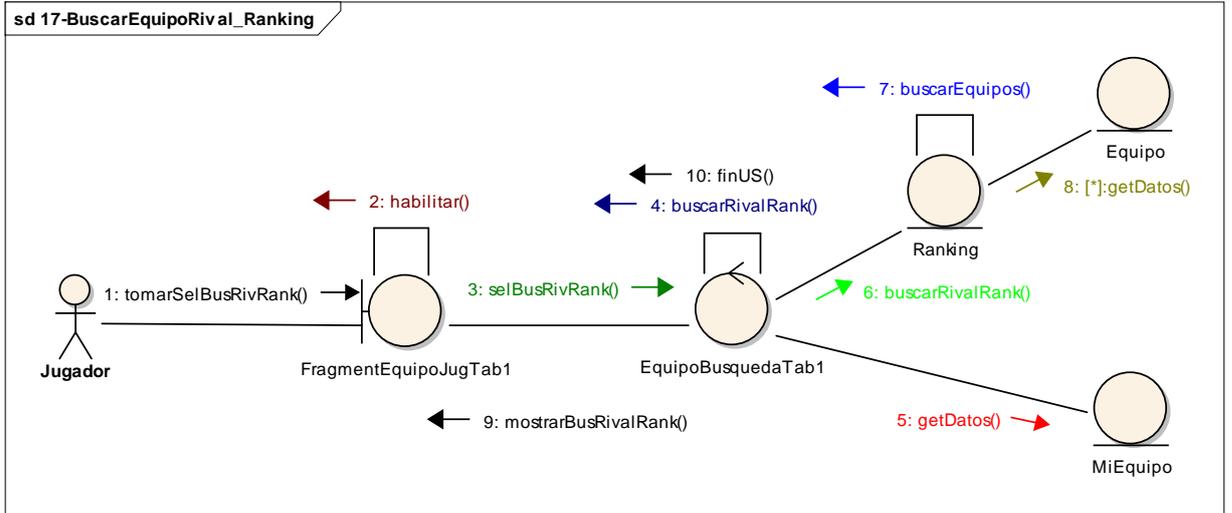


17 - Buscar equipo rival por ranking.

USER STORY	Como usuario deseo poder buscar un equipo rival con coincidencia en el ranking de los equipos.	17
Sucede:	El <b>JU</b> se encuentra navegando en <b>Mis Equipos</b> y desea jugar un partido.	
Cuando:	El <b>JU</b> selecciona uno de sus equipos, el sistema muestra la pantalla de <b>búsqueda de rival</b> y selecciona el botón <b>Iniciar búsqueda</b> activando el filtro de <b>ranking</b> .	



Resultado esperado:	El sistema abre la pantalla de <b>Rivales Disponibles</b> y muestra una lista con equipos cercanos en el ranking si los hubiese.
---------------------	--

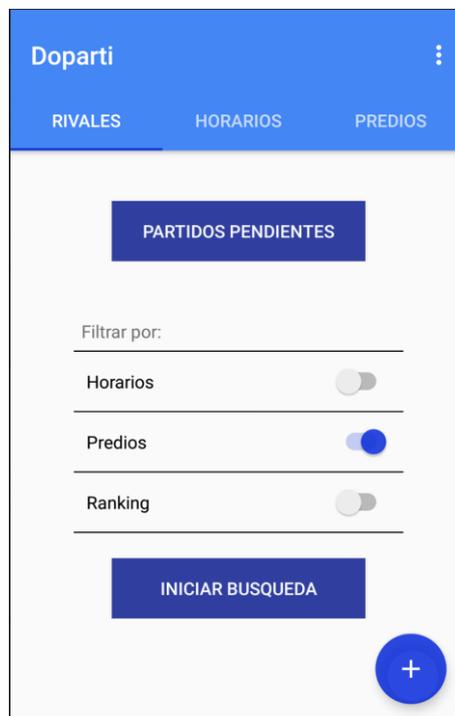
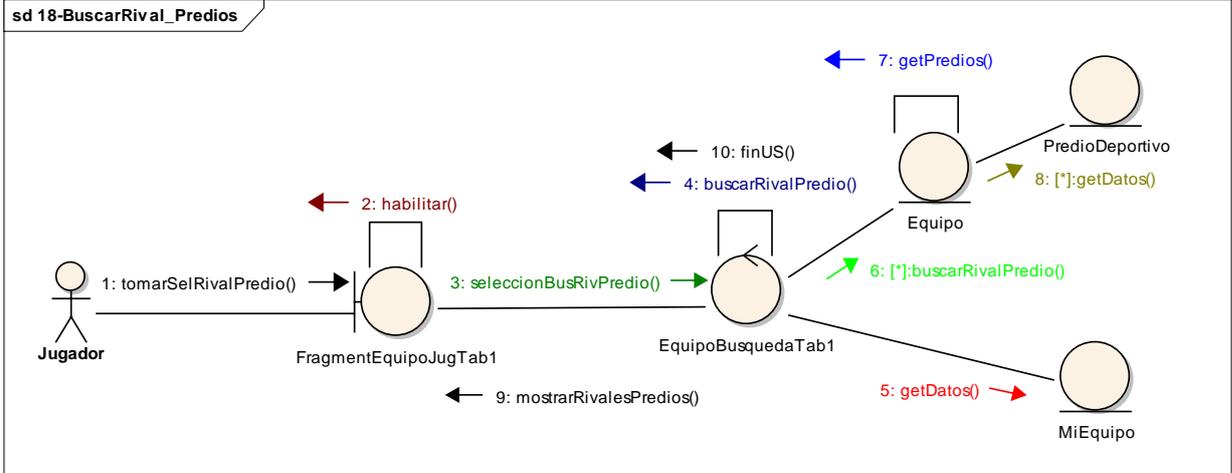


18 - Buscar equipo rival por predios.

USER STORY	Como usuario deseo poder buscar un equipo rival con coincidencia en los predios de los equipos.	18
Sucede:	El <b>JU</b> se encuentra navegando en <b>Mis Equipos</b> y desea jugar un partido.	
Cuando:	El <b>JU</b> selecciona uno de sus equipos, el sistema muestra la pantalla de <b>búsqueda de rival</b> y selecciona el botón <b>Iniciar búsqueda</b> activando el filtro de <b>predios</b> .	



Resultado esperado:	El sistema abre la pantalla de <b>Rivales Disponibles</b> y muestra una lista con equipos disponibles con predios similares si los hubiese.
---------------------	---



### 19 - Confirmar encuentro deportivo.

USER STORY	Como <b>JU</b> deseo poder confirmar un encuentro deportivo.	19
Sucede:	El <b>JU</b> tiene una notificación de que su equipo ha sido desafiado.	
Cuando:	El <b>JU</b> presiona la notificación emergente e ingresa a la pantalla del desafío. El sistema muestra los datos del equipo rival y el <b>JU</b> selecciona la opción <b>Aceptar</b> el desafío.	
Resultado esperado:	El sistema confirma el encuentro y se crea el partido entre el <b>equipo retador</b> y el <b>equipo rival</b> .	



20 - Cancelar encuentro deportivo.

USER STORY	Como <b>JU</b> deseo poder cancelar un encuentro deportivo	20
Sucede:	a) El <b>JU</b> tiene una notificación de que su equipo ha sido desafiado. b) El <b>JU</b> tiene un encuentro confirmado y desea cancelarlo.	
Cuando:	a) El <b>JU</b> presiona la notificación emergente e ingresa a la pantalla del desafío. El sistema muestra los datos del equipo rival y el <b>JU</b> selecciona la opción <b>cancelar</b> el desafío. b) El <b>JU</b> ingresa a la pantalla de <b>Rivales</b> y visualiza los partidos pendientes. Mantiene presionado sobre un partido y selecciona la opción <b>Cancelar Partido</b> .	
Resultado esperado:	a) El sistema no crea el partido entre el <b>equipo retador</b> y el <b>equipo rival</b> . Se vuelve a la pantalla principal del sistema. b) El sistema cancela el partido entre el <b>equipo retador</b> y el <b>equipo rival</b> . Lo elimina de partidos pendientes.	

21 - Confirmar asistencia.

USER STORY	Como <b>JU</b> miembro de un equipo deseo poder confirmar asistencia a un encuentro.	20
Sucede:	El <b>JU</b> desea poder confirmar asistencia a un encuentro confirmado por el <b>JU</b> capitán.	
Cuando:	El <b>JU</b> presiona la notificación emergente e ingresa a la pantalla del desafío. El sistema muestra los datos del equipo rival y el <b>JU</b> selecciona la opción <b>Aceptar</b> el desafío.	
Resultado esperado:	El sistema confirma el encuentro registrando los <b>JU</b> que acudirán al encuentro.	

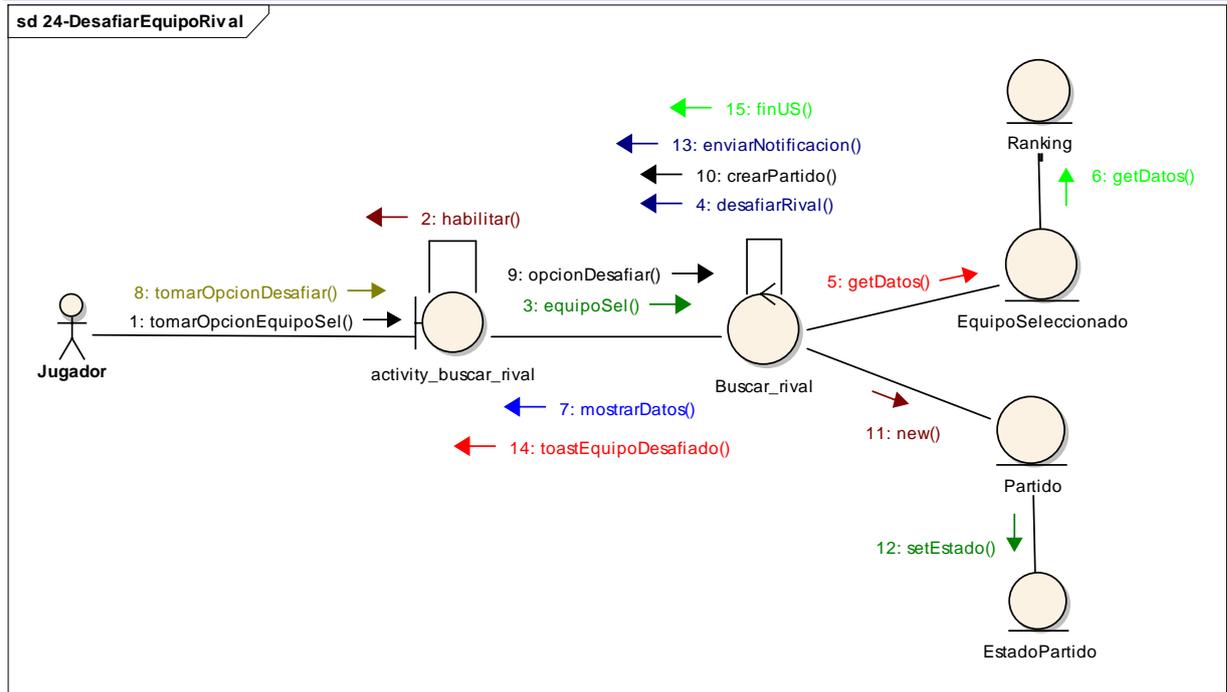


22 - Cancelar asistencia.

USER STORY	Como <b>JU</b> miembro de un equipo deseo poder cancelar asistencia a un encuentro.	22
Sucede:	El <b>JU</b> desea poder cancelar la asistencia a un encuentro confirmado.	
Cuando:	El <b>JU</b> presiona en “partidos pendientes” y selecciona la opción cancelar asistencia.	
Resultado esperado:	El sistema cancela la asistencia del <b>JU</b> al encuentro.	

24 - Desafiar Rival.

USER STORY	Como <b>JU</b> deseo poder desafiar un equipo rival.	24
Sucede:	El <b>JU</b> desea desafiar un rival luego de la búsqueda de rival.	
Cuando:	El <b>JU</b> selecciona a un equipo que desea desafiar luego de haber realizado alguna de las búsquedas de rivales. Le sistema abre una pantalla con los datos del equipo rival y el <b>JU</b> selecciona el botón <b>Desafiar</b> .	
Resultado esperado:	El sistema envía una notificación al equipo desafiado avisando que alguien desea jugar en contra.	






Real Madrid

**Estadísticas del equipo**

Habilidad: 4    Puntualidad: 4    Juego Limpio: 5

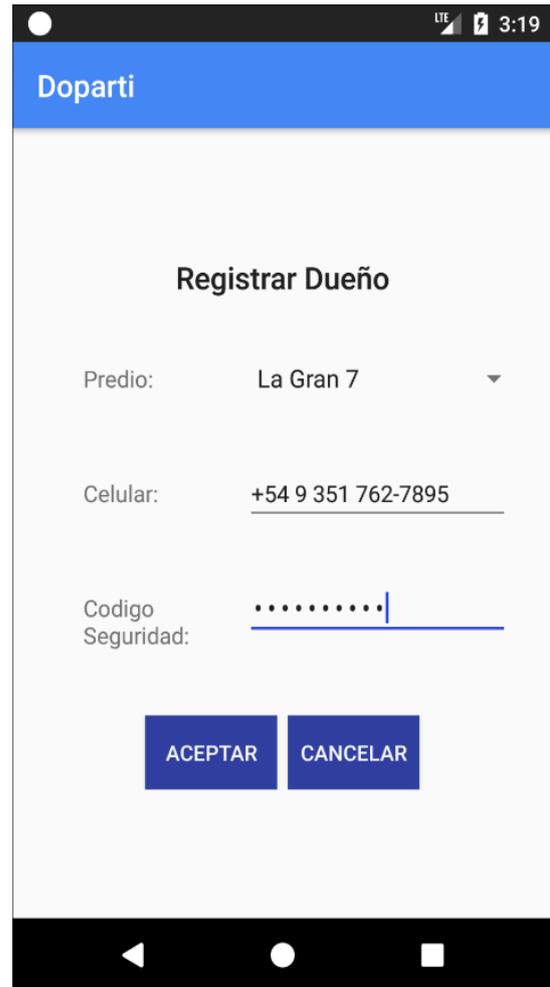
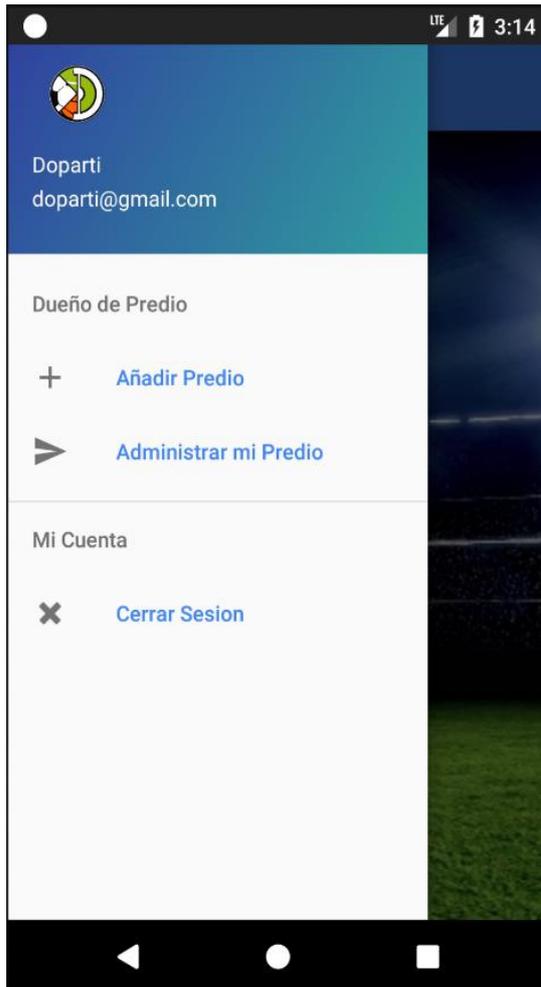
**DESAFIAR**    **CANCELAR**

Paquete 3

Paquete:	3	Nombre:	Dueños de cancha
Epicas:			
3	Administrar dueños de cancha.		
Users Stories:			
ID	Descripción:	Id-Épica	
25	Como usuario deseo poder registrarme en la modalidad de dueño de cancha (DC).	3	
26	Como DC deseo poder modificar mis datos.	3	
27	Como DC deseo poder dar de alta canchas dentro de mi predio.	3	
28	Como DC deseo poder dar de baja canchas dentro de mi predio.	3	
29	Como DC deseo poder consultar mi predio deportivo.	3	
30	Como DC deseo poder ver las estadísticas de mi predio (horarios con mayor ocupación, encuentros realizados a través de DOPARTI)	3	

25 - Registrar dueño de cancha.

USER STORY	Como usuario deseo poder registrarme en la modalidad de dueño de cancha (DC).	25
Sucede:	Como <b>DC</b> deseo poder entrar en modo DC para administrar un predio deportivo <b>PD</b>	
Cuando:	En el menú lateral el <b>DC</b> selecciona la opción “añadir predio” completa el formulario finalizando con un código de seguridad.	
Resultado esperado:	El sistema agrega a ese usuario como <b>DC</b> de un <b>PD</b> y lo lleva a la pantalla de “Administrar mi predio”.	



26 - Modificar dueño de cancha.

USER STORY	Como <b>DC</b> deseo poder modificar mis datos.	26
Sucede:	Como <b>DC</b> deseo poder modificar los datos de usuario.	
Cuando:	En el menú lateral el <b>DC</b> selecciona la opción “añadir predio” ya completada en el pasado, cambia los datos que desea y da “guardar”	
Resultado esperado:	El sistema cambia el o los campos que fueron modificados del usuario <b>DC</b> .	



## 27 - Dar alta de cancha.

USER STORY	Como <b>DC</b> deseo poder dar de alta canchas dentro de mi predio.	27
Sucede:	Como <b>DC</b> deseo poder eliminar una cancha de mi <b>PD</b>	
Cuando:	En el menú "administrar mi perdió" pinchando en el botón "+" entro a la pantalla de "Registrar Canchas", ingreso los datos de la cancha y le doy "aceptar".	
Resultado esperado:	El sistema registra la cancha nueva para ese <b>PD</b>	

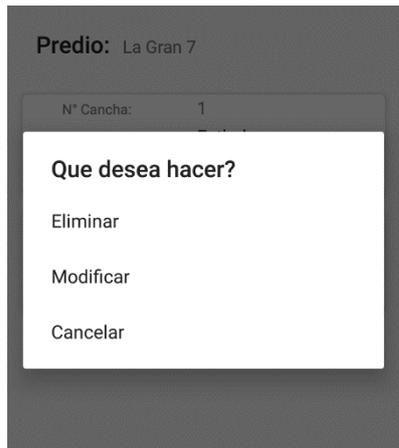
The screenshot shows a mobile application interface for registering a field. The title bar is blue with the text 'Doparti'. Below it, the screen title is 'Registrar Canchas'. The form contains the following elements:

- N° Cancha: 2
- Deporte: Futbol (dropdown menu)
- Cantidad Jugadores: 7
- Superficie: Sintetico
- Luz Cancha:

At the bottom, there are two buttons: 'ACEPTAR' and 'CANCELAR'.

## 28 - Dar baja de cancha.

USER STORY	Como <b>DC</b> deseo poder dar de baja canchas dentro de mi predio.	28
Sucede:	Como <b>DC</b> deseo eliminar una cancha de mi <b>PD</b>	
Cuando:	En el menú "administrar mi perdió" mantengo seleccionada la cancha que deseo eliminar y luego hago click al botón "eliminar"	
Resultado esperado:	El sistema elimina la cancha de ese <b>PD</b> junto a sus horarios.	



### 29 - Consultar predio deportivo.

USER STORY	Como DC deseo poder consultar mi predio deportivo.	29
Sucede:	Como <b>DC</b> deseo poder consultar los datos de mi <b>PD</b>	
Cuando:	En el menú "administrar mi predio" se cargar automáticamente todas las canchas del <b>PD</b> pudiendo entrar cancha por cancha a consultar sus horarios.	
Resultado esperado:	El sistema muestra en pantalla los valores de las canchas y horarios de un <b>PD</b>	





30 - Consultar estadísticas de predio deportivo.

USER STORY	Como DC deseo poder ver las estadísticas de mi predio (horarios con mayor ocupación.	30
Sucede:	Como <b>DC</b> deseo poder ver las estadísticas de mi <b>PD</b>	
Cuando:	En el administrar mi predio selecciono la opción de estadísticas.	
Resultado esperado:	El sistema abre una ventana nueva en la que muestra las estadísticas pertenecientes a mi <b>PD</b> .	

Paquete 4

Paquete:	4	Nombre:	Ranking
Epicas:			
5	Administrar ranking.		
Users Stories:			
ID	Descripción:	Id-Épica	
13	Como JU deseo poder consultar mi ranking	5	
14	Como JU deseo poder evaluar un encuentro deportivo finalizado.	5	

13 - Consultar ranking.

USER STORY	Como <b>JU</b> deseo poder consultar mi ranking	13
Sucede:	Como <b>JU</b> deseo poder consultar el ranking observando los otros equipos y en qué posición me encuentro.	
Cuando:	En el menú principal selecciono la opción "Ranking".	
Resultado esperado:	El sistema carga una pantalla todos los equipos mostrando: partidos jugados, partidos ganados, partidos empatados, partidos perdidos, puntualidad, habilidad, y juego limpio.	

14 - Evaluar encuentro deportivo.

USER STORY	Como <b>JU</b> deseo poder evaluar un encuentro deportivo finalizado.	14
Sucede:	Como <b>JU</b> deseo poder evaluar un partido.	
Cuando:	En el menú de partidos pendientes, selecciono el partido que se desea evaluar. Con el botón de "Evaluar Partido" entramos a la pantalla de "Puntuación del partido". Se debe cargar el resultado del partido y puntuar del 1 al 5 el desempeño del equipo rival por medio de su puntualidad, habilidad y juego limpio.	
Resultado esperado:	El sistema carga los nuevos valores y los incorpora al ranking.	



Doparti

Puntuación del Partido

MI.EQUIPO 5 : 7 Real Madrid

---

Puntualidad

★ ★ ★ ★ ★

---

Habilidad

★ ★ ★ ★ ★

---

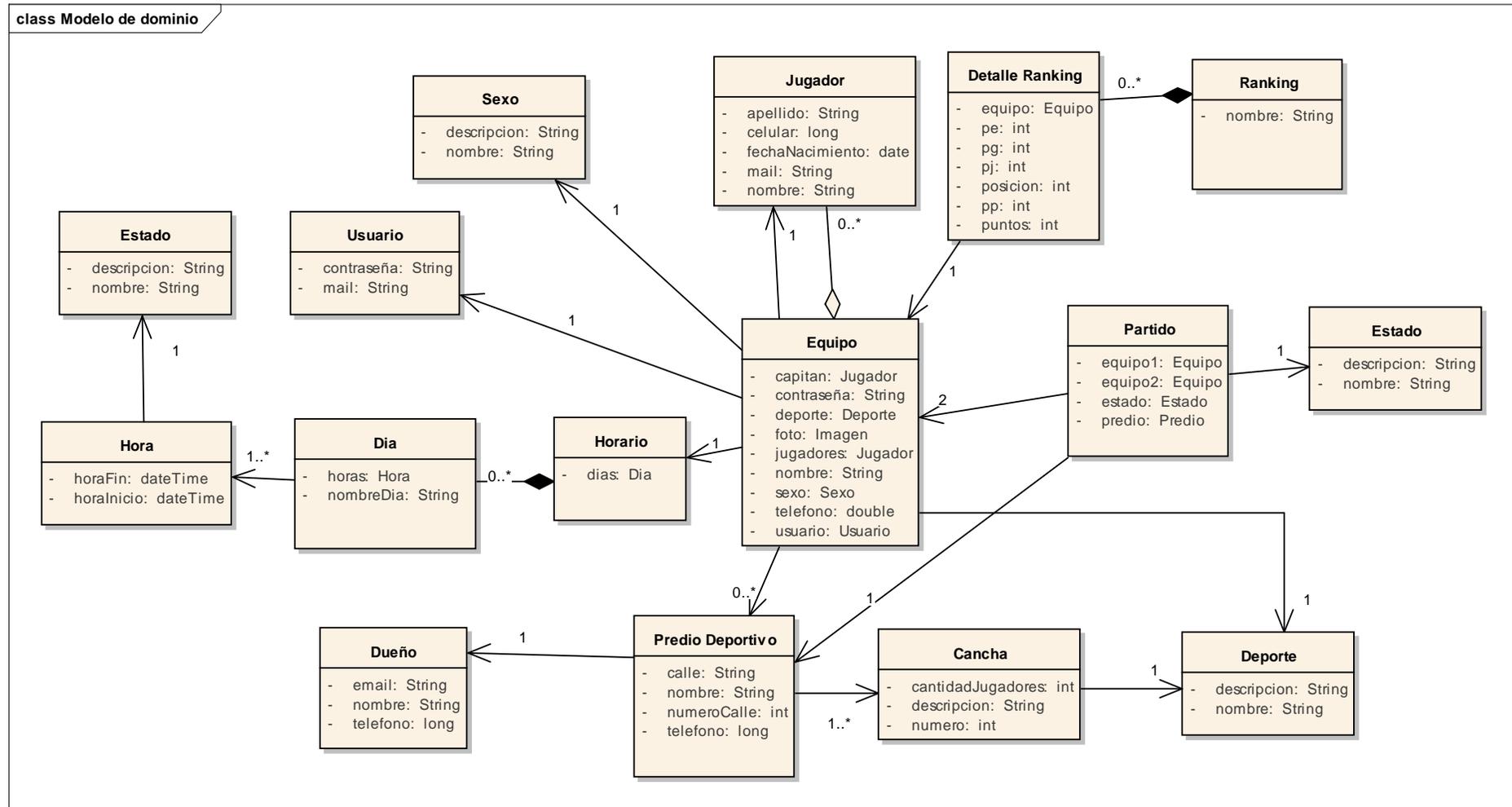
Juego Limpio

★ ★ ★ ★ ★

ENVIAR ENCUESTA

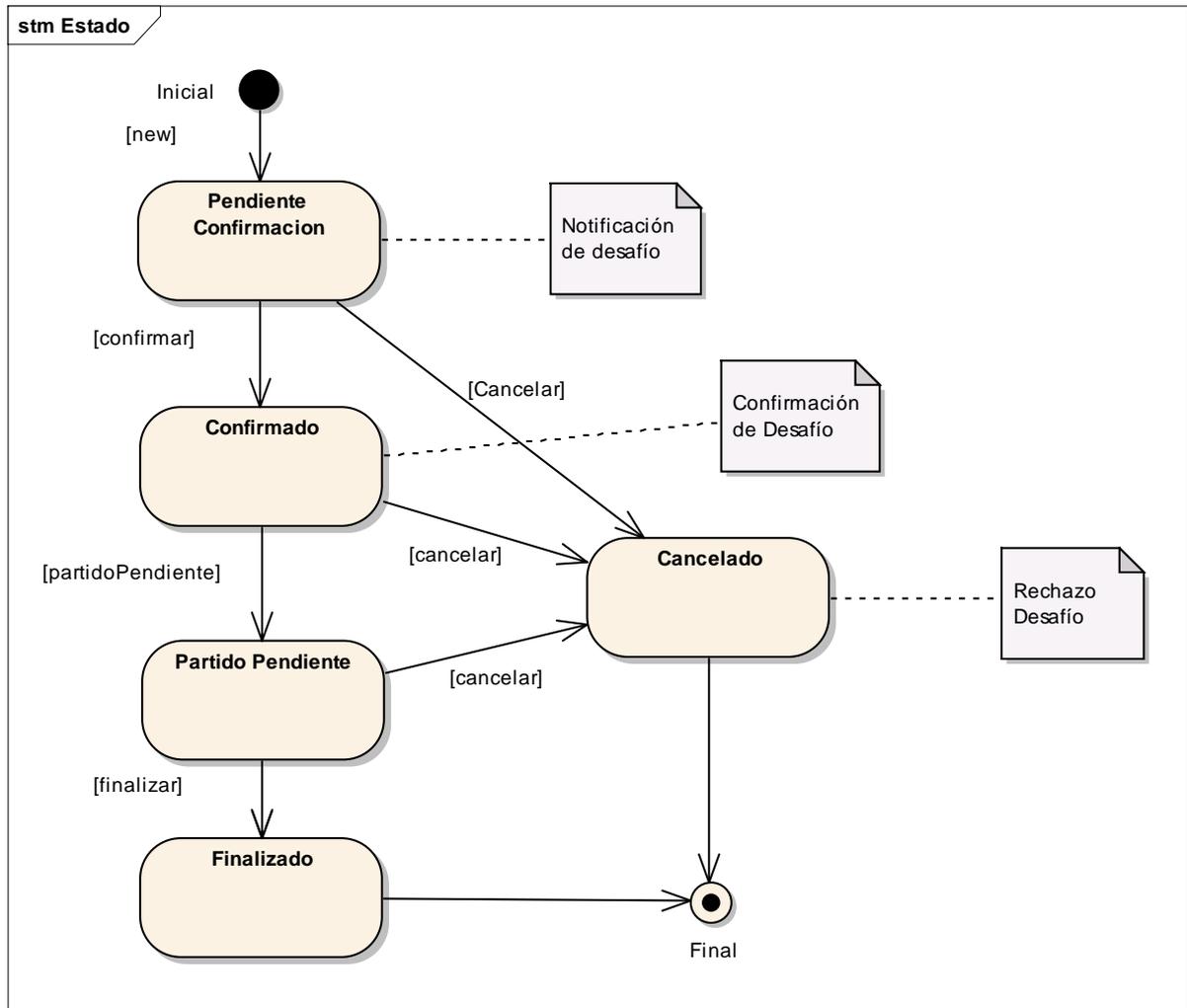


### Diagrama de Clases – Relaciones y Atributos.





## Diagrama de transición de estados Partido





## Definición de la arquitectura del sistema

### Ambiente de la implementación

A continuación, detallamos las tecnologías que utilizamos para llevar adelante el desarrollo de la solución, además de los necesarios para poner en producción y desplegar el producto DOPARTI.

### Lenguajes utilizados

- Java: para desarrollar Android nativo.
- Xml: (eXtensible Markup Language) es un meta-lenguaje, permite definir lenguajes de marcas.
- AndroidStudio, es el ID oficial que brinda Google para el desarrollo de aplicaciones nativas.

### Tecnologías utilizadas

- Firebase, es una herramienta que brinda Google (Backend como servicio) que provee una API para guardar y sincronizar datos en la nube en tiempo real. Es una base de datos remota alojada en la nube y es capaz de ser accedida tanto desde navegadores web como aplicaciones móviles.
- GIT, es un sistema de control de versionado.
- Bitbucket, es un servicio de alojamiento de proyectos basado en la web el cual integramos con Git para su correcto uso.

### Especificaciones del software y hardware

- Producto disponible para dispositivos con sistema operativo Android.
- Versión del sistema operativo mayor a la 4.0.4.
- Será necesaria la disponibilidad de conexión a internet.

### Diagrama Base de datos

Empleamos la base de datos Firebase que no es relacional, maneja una estructura de nodos padres e hijos con claves alfanuméricas para distinguirlas. En Firebase todos los datos que se guardan son de tipo “String”.

La estructura que nosotros empleamos es la siguiente:

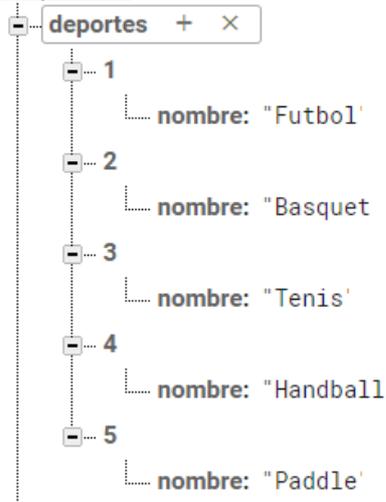


doparti-e7be0

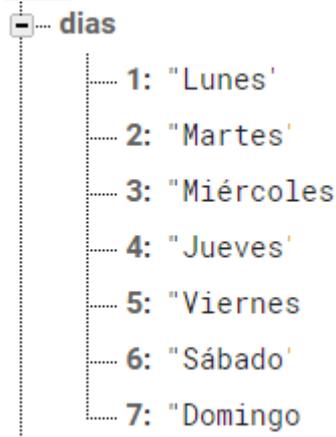
- + deportes
- + dias
- + dueñoPredio
- + equipos
- + equiposDeshabilitados
- + estado
- + notificaciones
- + partidos
- + predios
- + sexo
- + usuarios

La estructura de cada nodo en forma individual

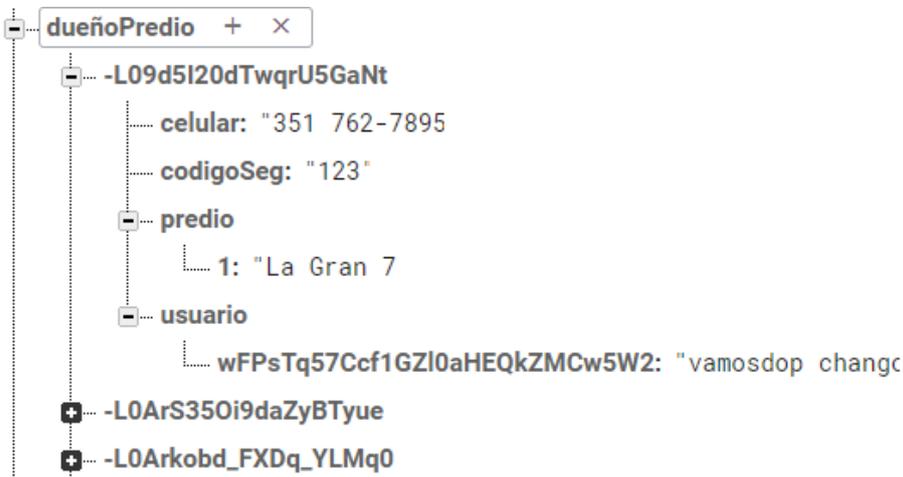
Deportes:



Días:

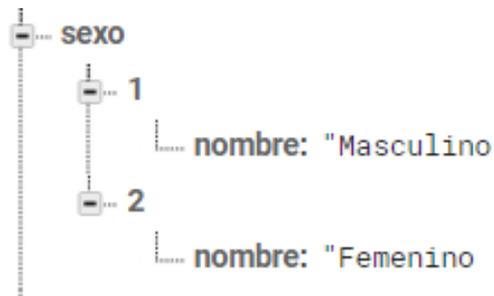


Dueño de Predio:





### Sexo:

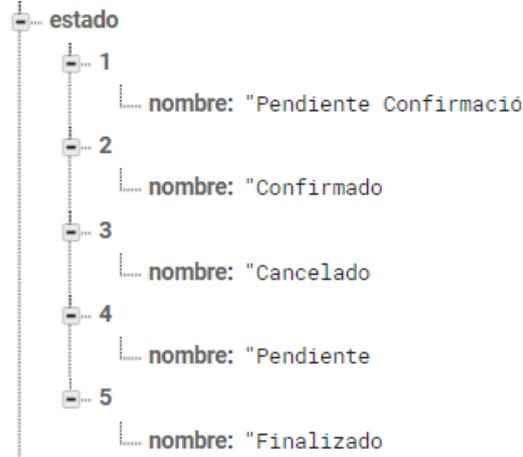


### Equipos:

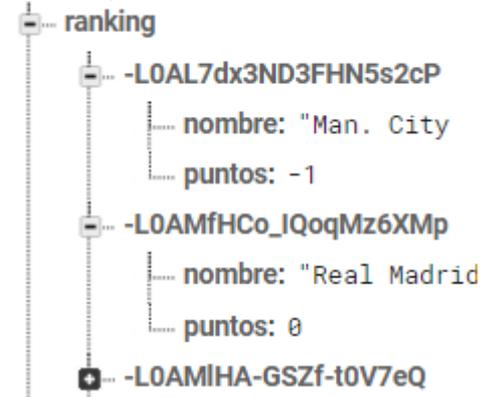




### Estados:



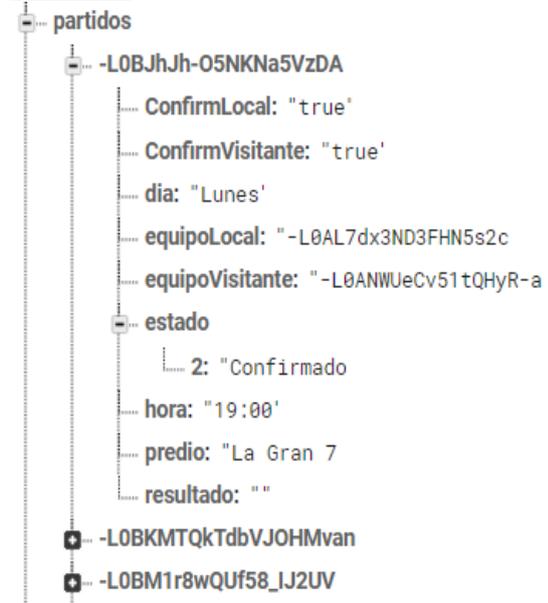
### Ranking:



### Predios:



### Partidos:





## Usuarios:

```
└─ usuarios
  └─ 5PekyEmMZLhtwQJuD7CeUAe0Mgv1
    └─ deviceToken: "dJFkz3cX0go:APA91bGELme9RqpmJjAZ5aH_wBg59zP3jDt"
      └─ equipos
        ├── -L0ANWUeCv51tQHyr-ap: "Chelsea FC"
        └── -L0A08UtRAe650ikQCIn: "Boca"
      └─ predio
        └─ key: "-L0Arkobd_FXDq_YLMq"
  └─ EfyJANVTmka0PVkvsM4CE709nok1
  └─ S1d8GSlp2fZJntm9OsHgQpNNUab2
```

# **Normas de Desarrollo**



## Historial de revisión

Fecha	Versión	Descripción	Autor
16/09/2017	4.0	Inicio.	Garelli;
20/10/2017	5.0	Continuación.	Garelli;
14/12/2017	7.0	Finalización.	García;



## Introducción

El objeto del presente documento es el establecimiento de los estándares o convenciones de programación empleados en el desarrollo de software. Este modelo de programación está basado en los estándares recomendados por Sun Microsystems, que han sido difundidos y aceptados ampliamente por toda la comunidad Java, y que han terminado por consolidarse como un modelo estándar.

Estas normas son muy útiles por muchas razones, como son:

- Facilitar el mantenimiento de una aplicación.
- Permitir que cualquier programador entienda y pueda mantener la aplicación.
- Al cumplir con el estándar se garantiza la legibilidad del código, al mismo tiempo que su comprensión rápida.



## Tipos de Objetos

### Objetos Ejecución

Tipo Objeto	Extensión
Clase Java	.class
Java Scrpts	.js
Layouts	.xml

### Objetos Multimedia

Tipo Objeto	Extensión
Imágenes PNG	.png
Imágenes JGP	.jpg

### Objetos Fuente

Tipo de Objeto	Extensión
Código Java	.java
Código XML	.xml

## Nomenclatura de los indicadores

Las convenciones de nombres de identificadores permiten que los programas sean más fáciles de leer y por tanto más comprensibles. También proporcionan información sobre la función que desempeña el identificador dentro del código, es decir, si es una constante, una variable, una clase o un paquete, entre otros.

### Convenciones para paquetes

Se escribirán siempre en letras minúsculas para evitar que entren en conflicto con los nombres de clases o interfaces.

Ejemplo: `package layout_activities;`

### Convenciones para clases

Los nombres de clases deben ser sustantivos y deben tener la primera letra en mayúsculas. Si el nombre es compuesto, cada palabra componente deberá comenzar con mayúsculas.

Los nombres serán simples y descriptivos. Debe evitarse el uso de acrónimos o abreviaturas, salvo en aquellos casos en los que dicha abreviatura sea más utilizada que la palabra que representa (URL, HTTP, etc.).

### Convenciones para métodos

Los métodos deben ser verbos escritos en minúsculas. Cuando el método esté compuesto por varias palabras cada una de ellas tendrá la primera letra en mayúsculas.

Ejemplo: `public void crearEquipo( )`  
`public void agregarPredio( )`

### Convenciones para variables

Las variables se escribirán siempre en minúsculas. Las variables compuestas



tendrán la primera letra de cada palabra componente en mayúsculas.

Las variables nunca podrán comenzar con el carácter "\_" o "\$". Los nombres de variables deben ser cortos y sus significados tienen que expresar con suficiente claridad la función que desempeñan en el código. Debe evitarse el uso de nombres de variables con un sólo carácter, excepto para variables temporales.

Ejemplo: Unidad unidad;

## Estándares de diseño y programación

### Diseño Visual

El diseño de la aplicación móvil Android debe buscar la aproximación a las características visuales y de marca según la temática del sistema.

### Entornos de programación

El desarrollo de la aplicación móvil debe considerarse el uso de la herramienta Android Studio, que es el IDE oficial que brinda Google para desarrolladores Android.

### Servidor

La aplicación móvil Android se conectará con la herramienta Firebase, que es el servidor de aplicaciones que brinda Google.

## Convenciones de programación Java

### Declaraciones e Inicialización

Para las declaraciones se recomienda el uso de una declaración por línea, promoviendo así el uso de comentarios. Ejemplo:

```
int idEquipo; //identificador del equipo
```

Para la inicialización toda variable local tendrá que ser inicializada en el momento de su declaración, salvo que su valor inicial dependa de algún valor que tenga que ser calculado previamente. Ejemplo:

```
int idEquipo=1;
```

### Sentencias

Cada línea debe contener como máximo una sentencia. Ejemplo:

```
int contador++;
```



```
int variable--;
```

Las sentencias pertenecientes a un bloque de código estarán tabuladas un nivel más a la derecha con respecto a la sentencia que las contiene.

El carácter inicio de bloque "{" debe situarse al final de la línea que inicia el bloque. El carácter final de bloque "}" debe situarse en una nueva línea tras la última línea del bloque y alineada con respecto al primer carácter de dicho bloque.

Todas las sentencias de un bloque deben encerrarse entre llaves "{ ... }", aunque el bloque conste de una única sentencia. Esta práctica permite añadir código sin cometer errores accidentalmente al olvidar añadir las llaves.

#### Sentencias IF

```
if (condición) {
    statements;
}
else {
    statements;
};
```

#### Sentencias FOR

```
for (inicialización; condición; actualización) {
    statements;
}
```

#### Sentencia WHILE

```
While (condición) {
statements;
}
```

#### Sentencia DO WHILE

```
Do {
    Statements;
} while (condición);
```

#### Sentencia SWITCH

```
Switch (condición) {
Case A:
    Statements;
```



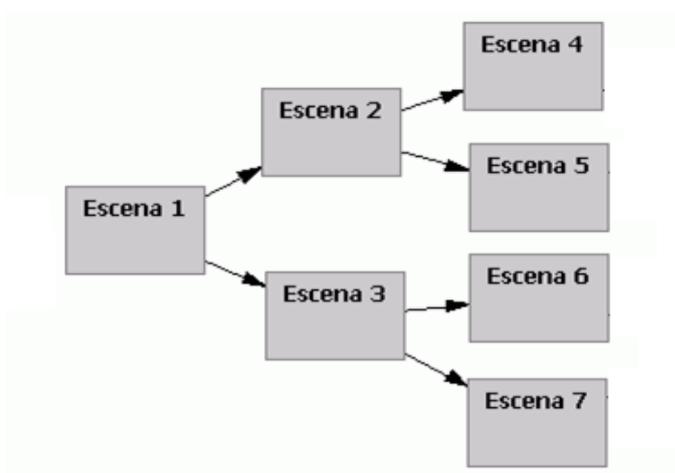
```
Break;  
Case B:  
    Statements;  
    Break;  
}  
Sentencia Try – Catch  
  
Try {  
    Statements;  
}catch (Excepción e){  
    Statements;  
}finally {  
    Statements;  
}
```

## Diseño de interfaces

Para permitir al usuario interactuar con la aplicación existen componentes “físicos” como el dispositivo móvil o tablets y computadoras. Así mismo están los componentes visuales como la llamada interfaz “gráfica” tales como: pantallas, iconos, menús, botones, paletas, pulsadores, entre otros.

La interfaz de usuario es una parte fundamental de las aplicaciones Android. Es el conjunto de elementos que permiten al usuario comunicarse e interactuar con la aplicación.

### Estructura utilizada



Esta estructura es el eje del proyecto ya que define la forma en la que el usuario ve y accede a la información, además que aclara al equipo de trabajo cómo será la navegación. En este caso utilizamos la estructura ramificada que se puede navegar tanto linealmente como por distintas ramas temáticas.



## Navegación

Es importante definir cómo será la navegación para que el usuario se sienta cómodo al utilizar la aplicación, que sea intuitiva y fácil, que el usuario sepa donde esta y hacia dónde dirigirse para realizar las operaciones que quiera.

### Lineamientos para el diseño de la interfaz al usuario

El dialogo es la comunicación entre una computadora y una persona. Un dialogo bien diseñado facilita a las personas usar los dispositivos y tener menos frustración con el sistema de cómputo.

El sistema debe presentar la información con claridad al usuario. Esto significa tener título apropiado para cada pantalla, minimizar el uso de abreviaciones y proporcionar retroalimentación útil.

El sistema debe ser consistente en su juego de pantallas, la consistencia hace más fácil para los usuarios aprender a usar nuevas partes del sistema una vez que están familiarizados con un componente.

## Biblioteca utilizada

### Material Design para Android

Material Design es una guía integral para el diseño visual, de movimientos y de interacción en distintas plataformas y dispositivos. Android ahora es compatible con las aplicaciones de Material Design. Esta librería proporciona los siguientes elementos:

- Tema nuevo.
- Nuevos widgets para vistas complejas.
- Nuevas API (interfaces de programación de aplicaciones) para sombras y animaciones personalizadas.

# Documentación de las Pruebas



## Historial de revisión

Fecha	Versión	Descripción	Autor
21/10/2017	5.0	Continuación	Garelli; García; Sanchez;
05/11/2017	6.0	Continuación	Garelli; García; Sanchez;
14/12/2017	7.0	Finalización	García;



## Introducción

En el presente documento están detalladas las pruebas de software realizadas al producto DOPARTI que previamente fueron detalladas en el documento de “Plan de Pruebas”.

Detallamos las pruebas unitarias de las funcionalidades del sistema más críticas e importantes del sistema.



## Pruebas del Producto

### Módulo Usuarios

<b>ID</b>	1	<b>Prioridad</b>	Alta
<b>Nombre</b>	Registrar usuario		
<b>Responsable</b>	Garelli		
<b>US Relacionada</b>	Como usuario deseo poder registrarme como usuario jugador (JU).		
<b>Precondiciones</b>	Tener conexión activa a internet. Tener una cuenta de Google activa.		
<b>Resultado esperado</b>	Ingresar a la aplicación por primera vez e iniciar sesión a través de una cuenta de Google registrada para permitir al usuario interactuar con el sistema de DOPARTI.		

ID	Fecha Ejecución	Responsable	Pasos	Estado	Id Defecto
1	21/10/2017	García	1	Pasó	-

### Módulo Equipos

<b>ID</b>	2	<b>Prioridad</b>	Alta
<b>Nombre</b>	Registrar Equipo		
<b>Responsable</b>	Micheletti		
<b>US Relacionada</b>	Como JU deseo registrar un equipo.		
<b>Precondiciones</b>	Tener conexión activa a internet. Estar logueado con cuenta de usuario JU.		
<b>Resultado esperado</b>	Registrar un equipo nuevo correctamente.		

ID	Fecha Ejecución	Responsable	Pasos	Estado	Id Defecto
2	21/10/2017	Sánchez	1	No pasó	1
2	23/10/2017	Sánchez	2	Pasó	-

<b>ID</b>	1	<b>Prioridad</b>	Alta	<b>Fecha</b>	21/10/2017
<b>Nombre</b>	Error de registro de escudo.				
<b>Descripción</b>	Error al querer registrar el escudo del equipo en Firebase.				
<b>Estado</b>	Resuelto	<b>Reporte</b>	Sánchez	<b>Responsable</b>	Micheletti

<b>ID</b>	3	<b>Prioridad</b>	Media
<b>Nombre</b>	Modificar equipo.		
<b>Responsable</b>	García		
<b>US Relacionada</b>	Como JU deseo modificar equipo registrado.		



<b>Precondiciones</b>	Tener al menos un equipo registrado.
<b>Resultado esperado</b>	Modificar algún dato de un equipo ya registrado.

ID	Fecha Ejecución	Responsable	Pasos	Estado	Id Defecto
3	29/10/2017	Garelli	1	Pasó	-

<b>ID</b>	4	<b>Prioridad</b>	Media
<b>Nombre</b>	Registrar horarios disponibles.		
<b>Responsable</b>	Micheletti		
<b>US Relacionada</b>	Como JU deseo registrar mis horarios disponibles.		
<b>Precondiciones</b>	Tener conexión activa a internet.		
<b>Resultado esperado</b>	Registrar un rango horario en cualquier día de la semana.		

ID	Fecha Ejecución	Responsable	Pasos	Estado	Id Defecto
4	27/10/2017	Micheletti	1	No paso	2
4	30/10/2017	Micheletti	1	Paso	-

<b>ID</b>	2	<b>Prioridad</b>	Media	<b>Fecha</b>	29/10/2017
<b>Nombre</b>	Error de visualización de horarios.				
<b>Descripción</b>	No muestra correctamente los horarios en un día, registra un horario en todos los días y no solo en los seleccionados.				
<b>Estado</b>	Resuelto	<b>Reporte</b>	Micheletti	<b>Responsable</b>	Sanchez

### Módulo Dueño de Canchas

<b>ID</b>	5	<b>Prioridad</b>	Media
<b>Nombre</b>	Registrar Cancha		
<b>Responsable</b>	Sanchez		
<b>US Relacionada</b>	No Aplica		
<b>Precondiciones</b>	Estar en Modo Dueño de Cancha		
<b>Resultado esperado</b>	Salir de la pantalla Registrar Cancha		

ID	Fecha Ejecución	Responsable	Pasos	Estado	Id Defecto
5	15/11/2017	García	1	No Paso	3
5	16/11/2017	Micheletti	2	Paso	-



<b>ID</b>	3	<b>Prioridad</b>	Media	<b>Fecha</b>	16/11/2017
<b>Nombre</b>	Error al cancelar el Registrar Cancha				
<b>Descripción</b>	El botón cancelar no tiene agregada la función.				
<b>Estado</b>	Resuelto	<b>Reporte</b>	Micheletti	<b>Responsable</b>	Sanchez

### Módulo Ranking

<b>ID</b>	6	<b>Prioridad</b>	Alto
<b>Nombre</b>	Sobre carga en el ranking		
<b>Responsable</b>	Sanchez – Garelli		
<b>US Relacionada</b>	23-Consultar ranking		
<b>Precondiciones</b>	-		
<b>Resultado esperado</b>	Visualizar todos los equipos con sus estadísticas		

ID	Fecha Ejecución	Responsable	Pasos	Estado	Id Defecto
6	10/12/2017	García	1	No paso	4
6	10/12/2017	García	2	Paso	-

<b>ID</b>	4	<b>Prioridad</b>	Alta	<b>Fecha</b>	10/12/2017
<b>Nombre</b>	Sobre carga en el ranking				
<b>Descripción</b>	Cuando el ranking sufre una actualización entra en un bucle.				
<b>Estado</b>	Resuelto	<b>Reporte</b>	García	<b>Responsable</b>	Garelli

<b>ID</b>	7	<b>Prioridad</b>	Alto
<b>Nombre</b>	Mal cálculo de promedios en los valores de los equipos.		
<b>Responsable</b>	Sanchez – Garelli		
<b>US Relacionada</b>	23-Consultar ranking		
<b>Precondiciones</b>	-		
<b>Resultado esperado</b>	Visualizar los valores: habilidad, puntualidad y juego limpio promedio de todos los equipos.		

ID	Fecha Ejecución	Responsable	Pasos	Estado	Id Defecto
7	12/12/2017	García	1	No paso	5
7	12/12/2017	García	2	Paso	-



---

<b>ID</b>	5	<b>Prioridad</b>	Alta	<b>Fecha</b>	12/12/2017
<b>Nombre</b>	Error en los cálculos de los promedios.				
<b>Descripción</b>	Están mal realizados los cálculos internos para obtener los promedios de los equipos.				
<b>Estado</b>	Resuelto	<b>Reporte</b>	García	<b>Responsable</b>	Sanchez

# **Manual del Usuario**



## Historial de revisión

Fecha	Versión	Descripción	Autor
13/11/2017	6.0	Inicio	García
16/12/2017	7.0	Finalización	García



## Introducción

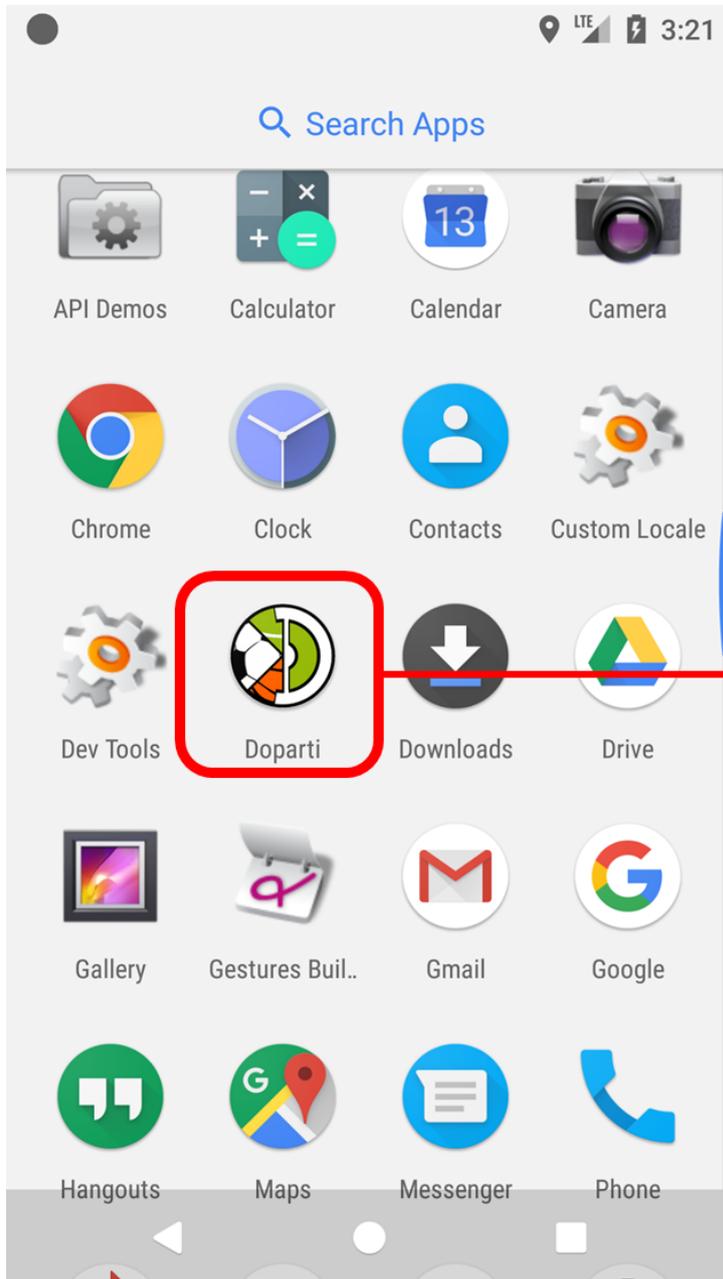
En el presente documento se detallan los pasos para la correcta utilización de Doparti. Se detalla mediante capturas de la aplicación en conjunto con su explicación los procedimientos para lograr una buena experiencia de usuario.

La app Doparti para Android es gratuita y está diseñada para que los usuarios puedan realizar todo lo que conlleva organizar un encuentro deportivo, realizándolo por medio de un procedimiento intuitivo y simple.



### Ingreso a la aplicación

Desde el menú de aplicaciones de su dispositivo Android seleccione el icono lanzador de Doparti, el sistema iniciara automáticamente la aplicación.



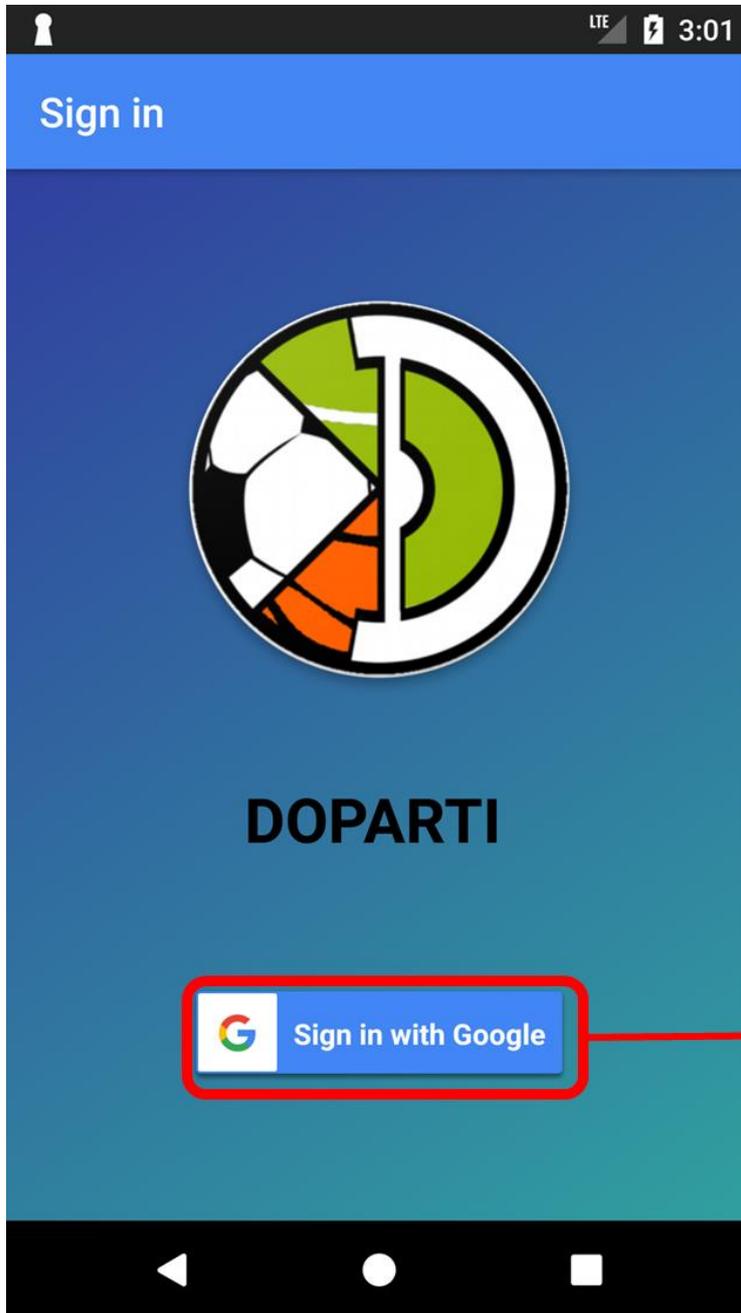
Ingreso a la aplicación.



## Inicio del sistema

### Registro de usuario

Para entrar a la aplicación es necesario tener una cuenta de Google, haciendo click en “Sign in with Google” y seleccionado una cuenta ya podemos acceder a las funcionalidades de la aplicación.

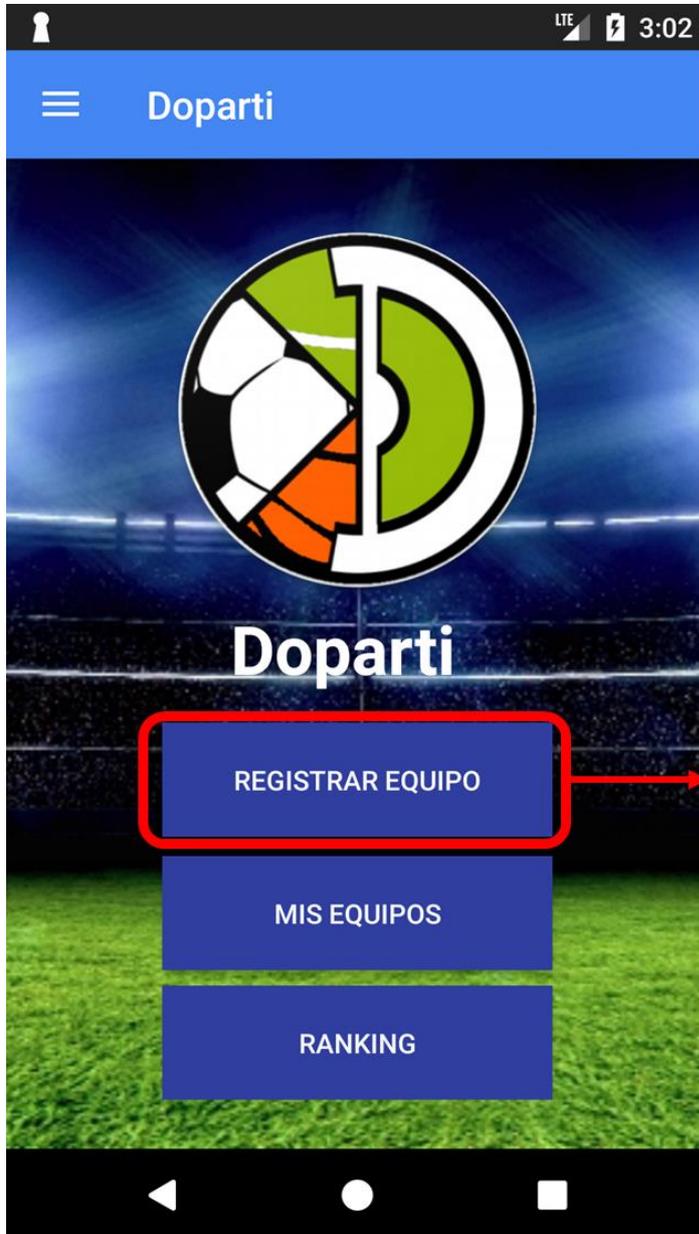


Loguearse con  
cuenta de Google.



### Menú principal

En el menú principal podemos visualizar tres botones: REGISTRAR EQUIPO, MIS EQUIPOS y RANKING. La primera opción nos va a permitir crear un equipo nuevo.



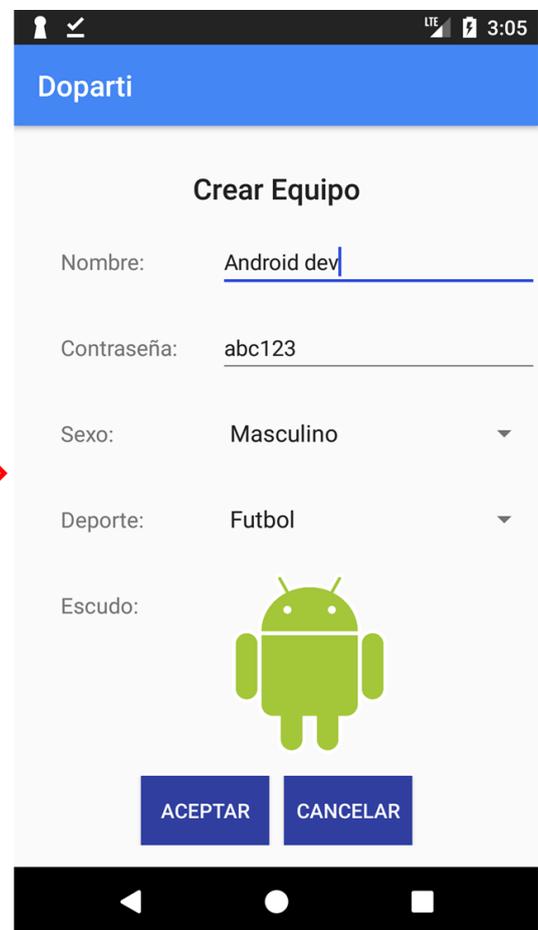
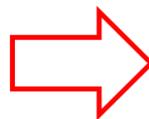
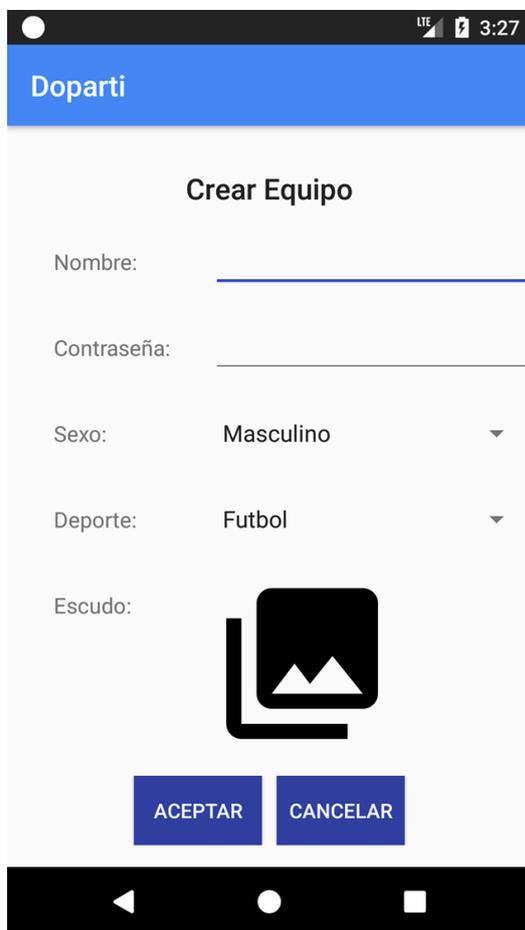
Crearemos un equipo nuevo.



### Crear un equipo nuevo

Cuando entramos en esta ventana podemos ver los campos requeridos para registrar un equipo: Nombre es el nombre de su equipo y es con el cual va a figurar para desafiar y ser desafiado por rivales; Contraseña es para que tus amigos puedan unirse a tu equipo y poder visualizar los partidos pendientes del equipo (detallado más adelante); Sexo y Deporte son campos para la inclusión de nuevas formas para encontrar rival en el futuro; Es necesario seleccionar de tu librería una foto o imagen para representar a tu equipo.

Una vez cargados todos los datos hacer click en “ACEPTAR” y el sistema va a registrar el equipo nuevo.

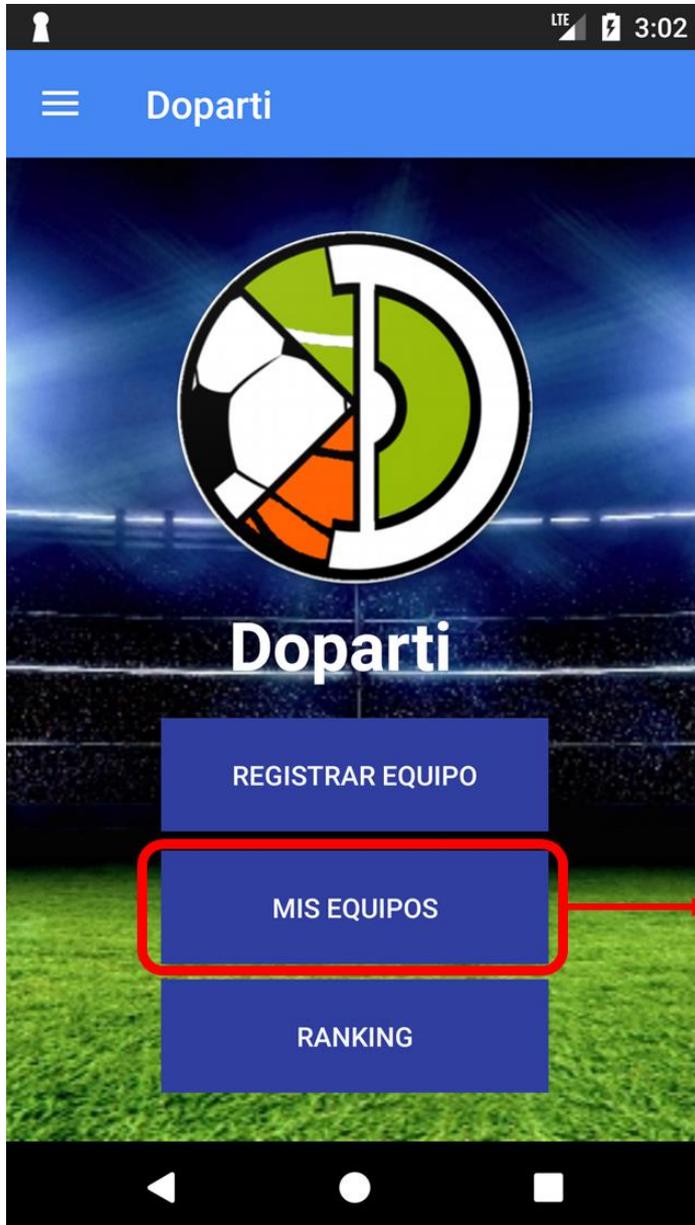




## Mis equipos

Menú principal

Una vez registrado nuestro equipo vamos a pasar al segundo botón del menú principal “MIS EQUIPOS”:

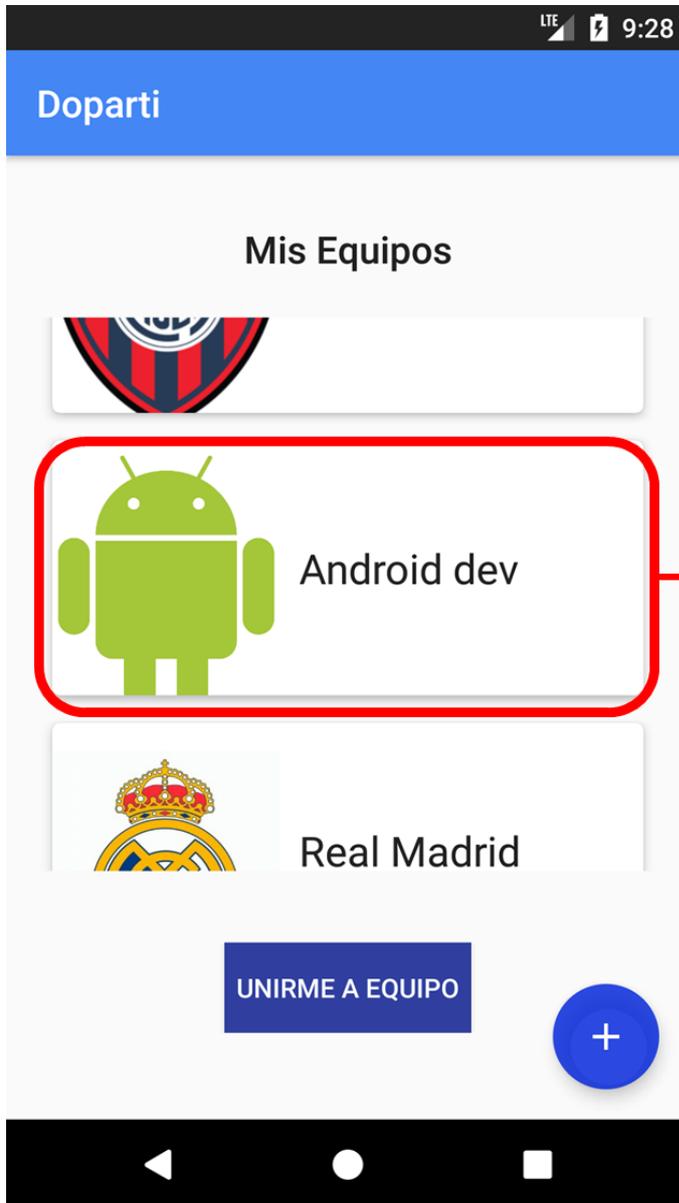


Visualizar y editar nuestros equipos.



### Visualizar mis equipos

En esta ventana podemos visualizar el o los equipos en los que somos partícipes:



Si mantenemos pulsado podemos eliminar o modificar el equipo.

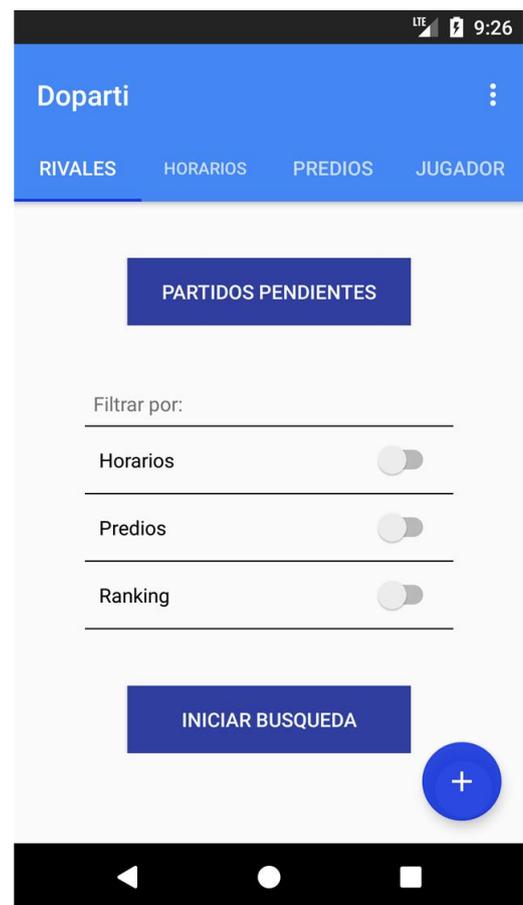
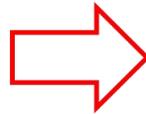
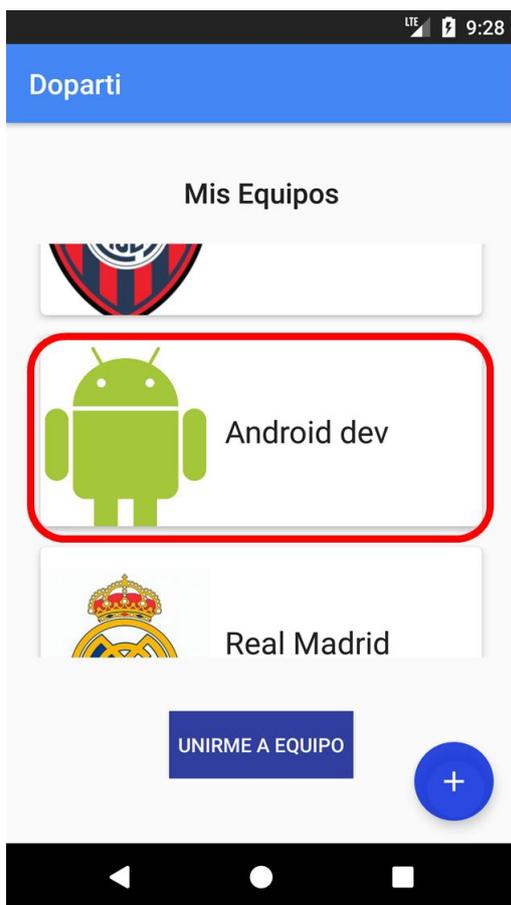


## Configuración de un equipo

Una vez hacemos click en un equipo, si somos el capitán, podremos realizar las siguientes funciones:

Buscar rivales.

- Cargar los horarios que mi equipo tiene disponible para jugar.
- Cargar los predios deportivos favoritos de mi equipo.
- Visualizar los jugadores de mi equipo



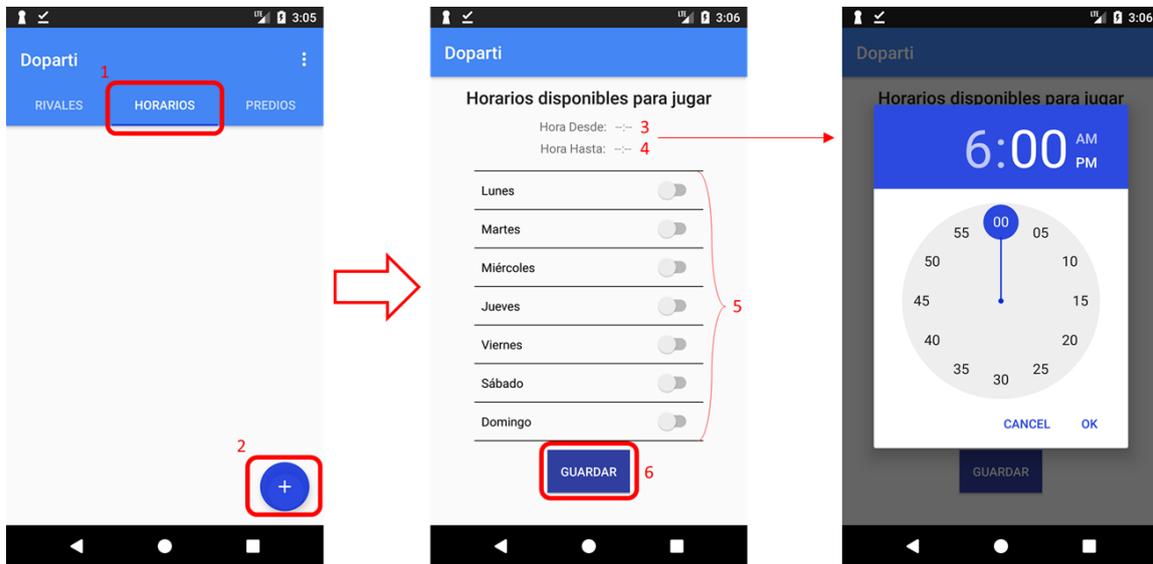
### *Agregar horarios disponibles:*

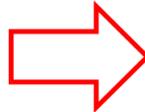
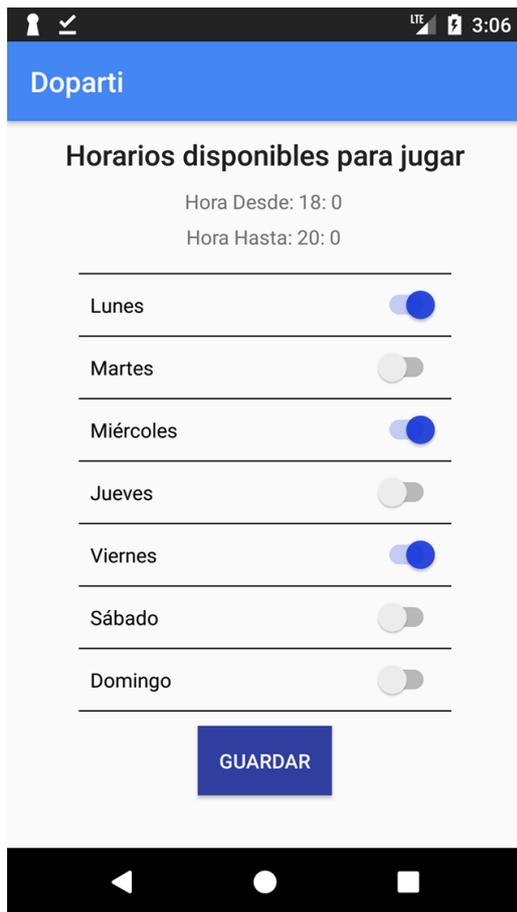
En la segunda pestaña cargamos horarios de la siguiente forma:



Hacemos click en hora desde para seleccionar la hora inicial que tenemos disponibles para jugar, luego la hora final de la misma manera. Luego activamos que el o los días que tenemos disponible ese horario.

Ejemplo cargando horario de 18 a 20 los lunes miércoles y viernes:



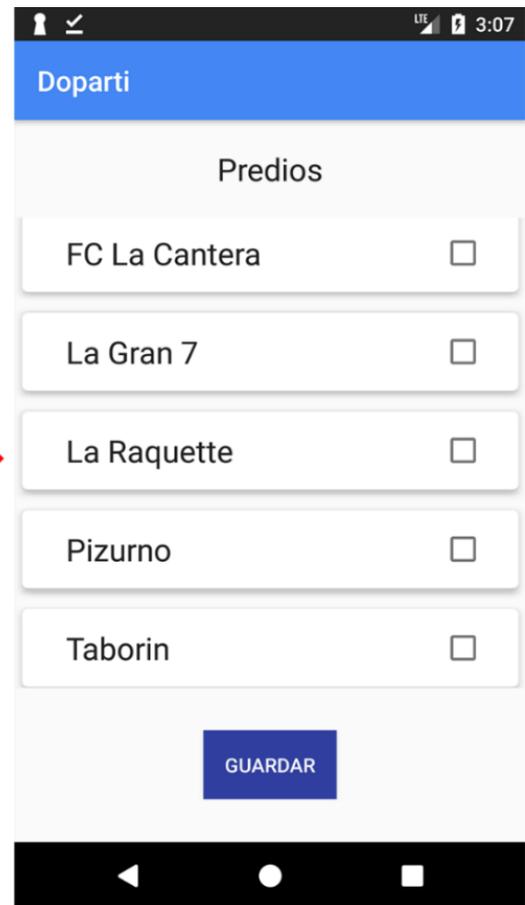
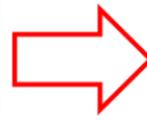
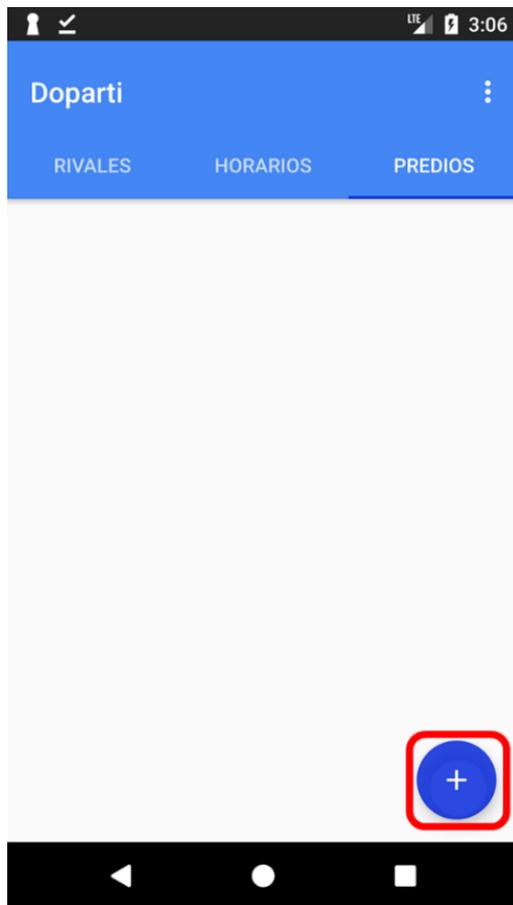


Si cometimos un error o ya no tenemos disponible un horario o un día, es posible eliminar un horario en particular o un día completo. Para ello debemos mantener pulsado en el horario o día que deseamos eliminar y seleccionar la opción “eliminar”.



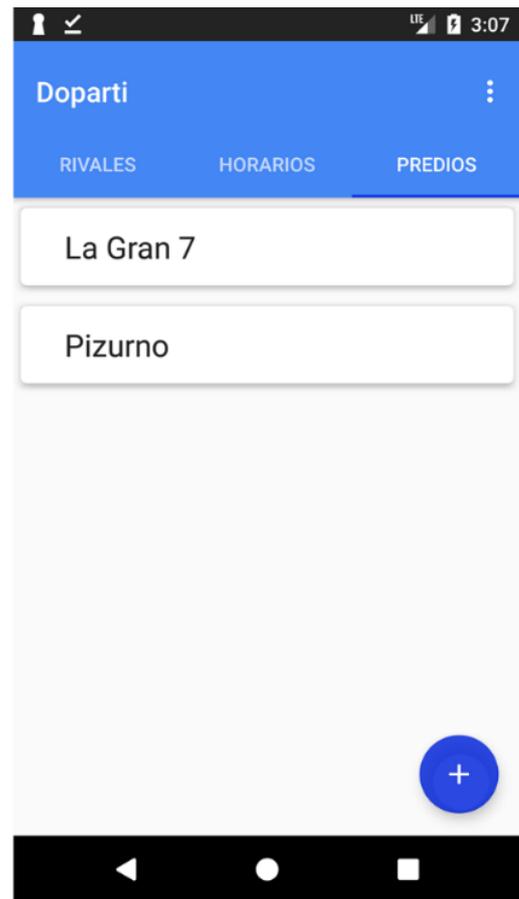
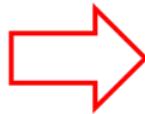
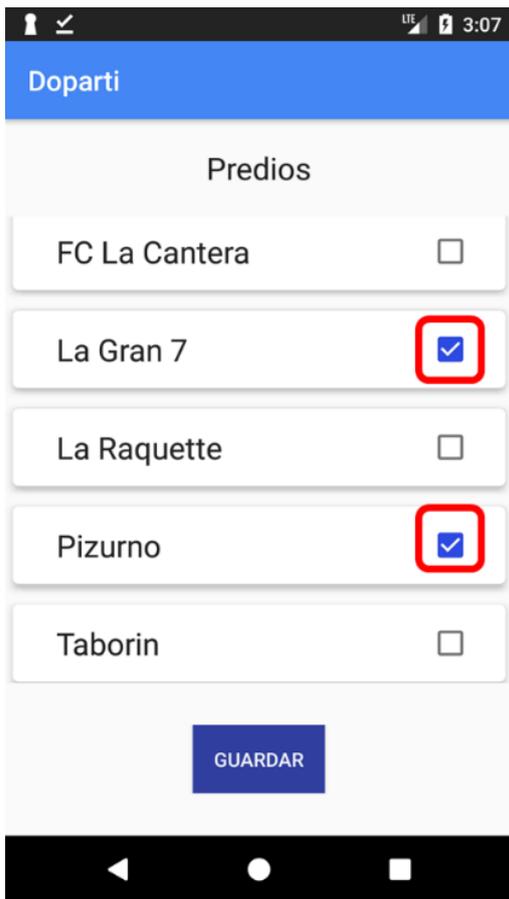
### Agregar predios favoritos

La tercera pestaña nos permite seleccionar los predios favoritos del equipo en una lista con todos los predios deportivos de Córdoba.





Ejemplo cargando La Gran 7 y Pizurno como predios favoritos:

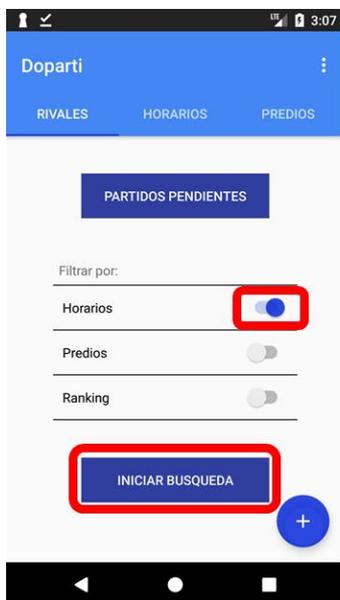




## Búsqueda de rivales

Para buscar rivales podemos realizar tres tipos de filtros:

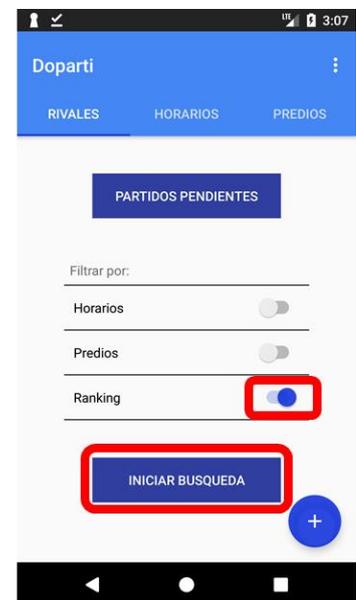
- Horarios: la aplicación va a buscar equipos que tengan en común con nuestro equipo horarios en común.
- Predios: la aplicación va a buscar equipos que compartan algún predio deportivo con nuestros favoritos.
- Ranking: la aplicación va a buscar equipos que se encuentren cercanos a nuestra posición en el ranking, cuantos más partidos tengamos en la aplicación más precisa es esta búsqueda.



Buscar equipos rivales con coincidencia en los horarios.



Buscar equipos rivales con coincidencia en los predios deportivos.



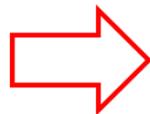
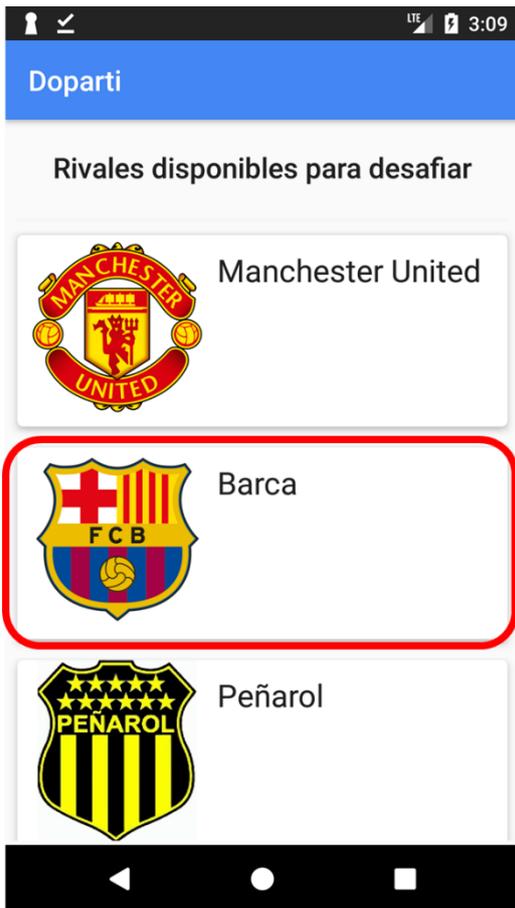
Buscar equipos rivales con coincidencia en ranking



### Desafiar un rival

Una vez apretado el botón de “INICAR BUSQUEDA” el sistema va a mostrar las coincidencias, cuando vemos un rival de nuestro agrado podemos hacer click en su tarjeta para mostrar los datos de cómo será el partido si decidimos realizarlo, incluyendo Habilidad, Puntualidad y Juego Limpio del rival.

Antes de desafiar podemos alterar los valores por fuera de los rangos de coincidencia.

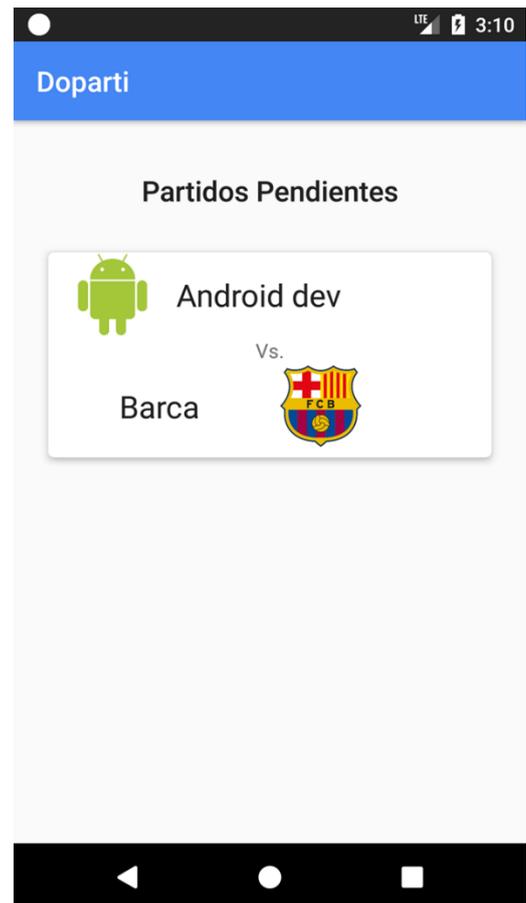
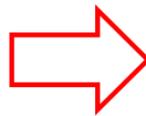
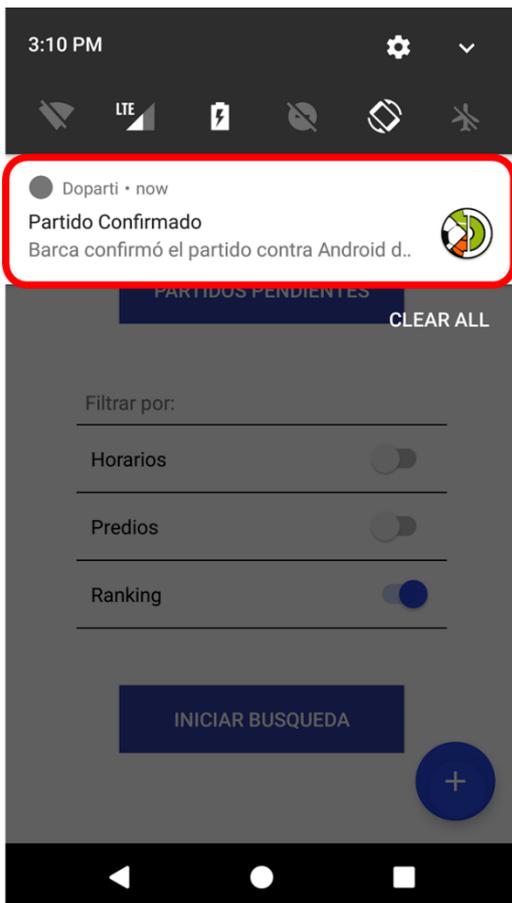




### Partidos pendientes

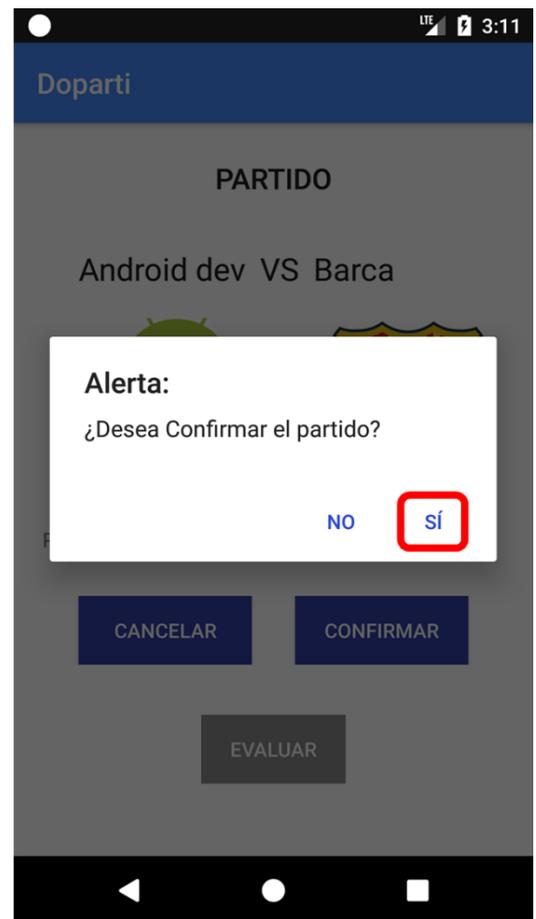
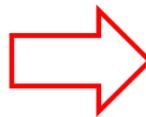
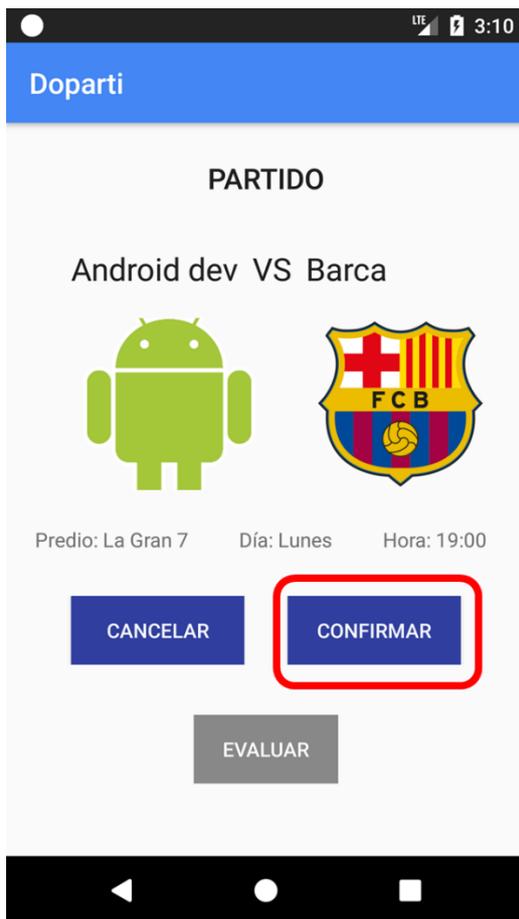
Una vez desafiado el rival el otro equipo recibirá una notificación y podrá confirmar o rechazar el encuentro. De la misma forma si el equipo rival confirma o cancela el encuentro se va a notificar al equipo.

En el botón de “PARTIDOS PENDIENTES” podemos visualizar los encuentros que tenemos registrados en el equipo.





Seleccionando el encuentro podemos “CONFIRMARLO” o “CANCELAR”.





### Evaluar partido y rival

Cuando el partido finaliza debemos evaluar al equipo rival, la aplicación se basa en la veracidad de los datos cargados ya que son utilizados en futuras búsquedas para lograr encuentros más equitativos.

Es necesario cargar:

- Resultado del partido
- Puntualidad del rival del 1 al 5.
- Habilidad del rival del 1 al 5 (es el nivel de juego de los participantes del equipo).
- Juego limpio del 1 al 5 (es la rusticidad en su forma de jugar).

Doparti

Puntuación del Partido

Android dev    :    Barca

Puntualidad

★ ★ ★ ★ ★

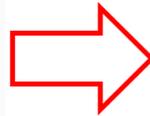
Habilidad

★ ★ ★ ★ ★

Juego Limpio

★ ★ ★ ★ ★

ENVIAR ENCUESTA



Doparti

Puntuación del Partido

Android dev  5  :  4  Barca

Puntualidad

★ ★ ★ ★ ★

Habilidad

★ ★ ★ ★ ★

Juego Limpio

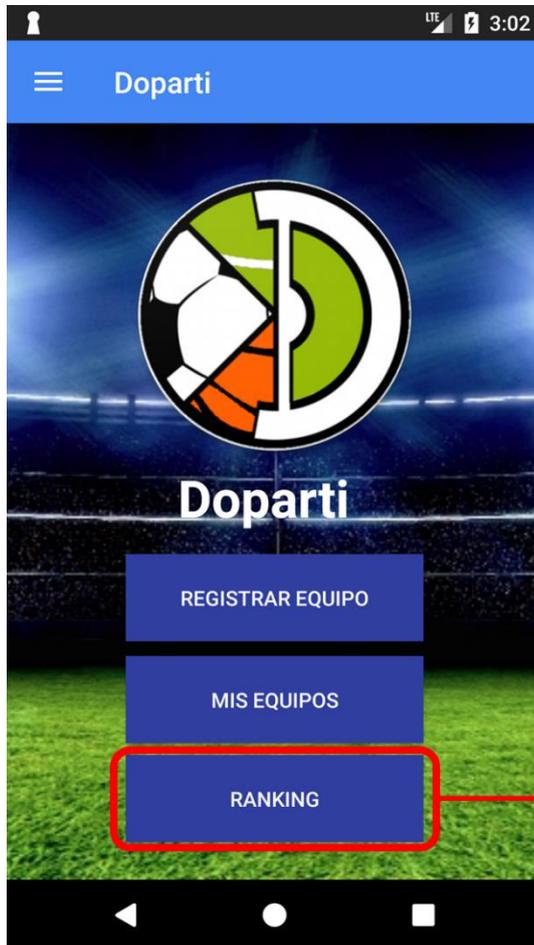
★ ★ ★ ★ ★

ENVIAR ENCUESTA



## Ranking

El ultimo botón en el menú principal es el “RANKING” que permite visualizar todos los equipos registrados en Doparti.



Consultar el ranking después del partido.



### Posiciones en el ranking

En el siguiente ejemplo queremos visualizar en qué posición quedamos con nuestro equipo y el equipo rival:

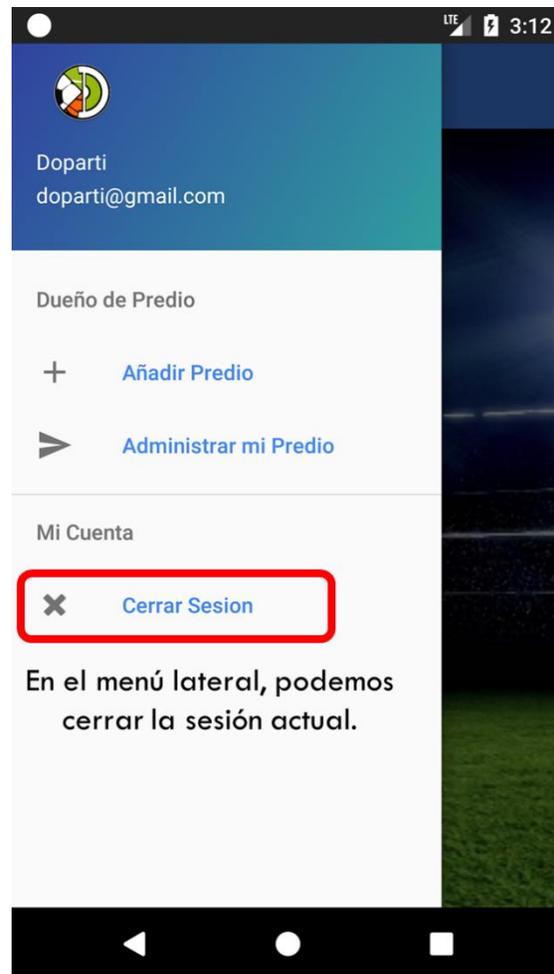
Posición	PJ	PG	PE	PP	Pun.	Hab.	JL
United	1	0	1	0	3	3	1
Real Madrid	2	0	0	2	4	4	5
Belgrano	0	0	0	0	0	0	0
Atlas	2	0	0	2	3	1	1
San Lorenzo	2	0	0	2	3	4	2
<b>Ranking del equipo:</b>							
Android dev	1	1	0	0	5	2	5

Posición	PJ	PG	PE	PP	Pun.	Hab.	JL
Juventus	5	3	0	2	4	3	3
Talleres	2	1	1	0	5	5	4
<b>Ranking del rival:</b>							
Barca	4	1	0	3	4	4	4
Peñarol	1	1	0	0	5	5	1
Chelsea FC	3	1	0	2	2	2	2



### Cerrar sesión y cambio de usuario

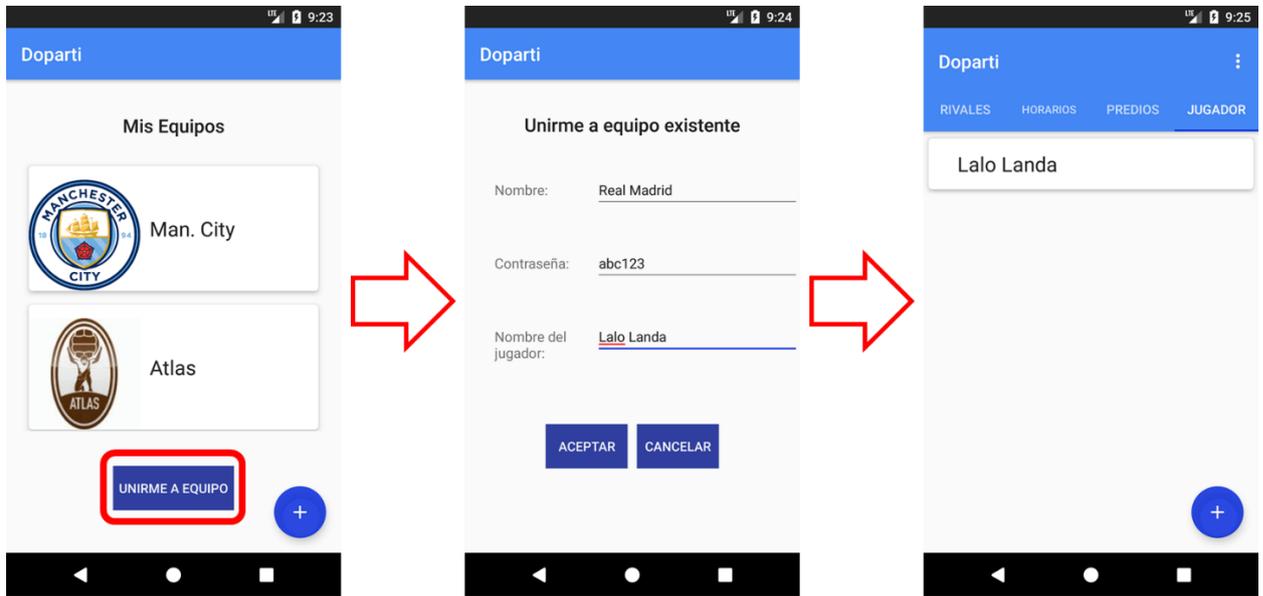
Para finalizar el uso de la aplicación o cambiar de usuario podemos acceder en el menú lateral al botón “Cerrar Sesión”.





### Unirme a un equipo existente

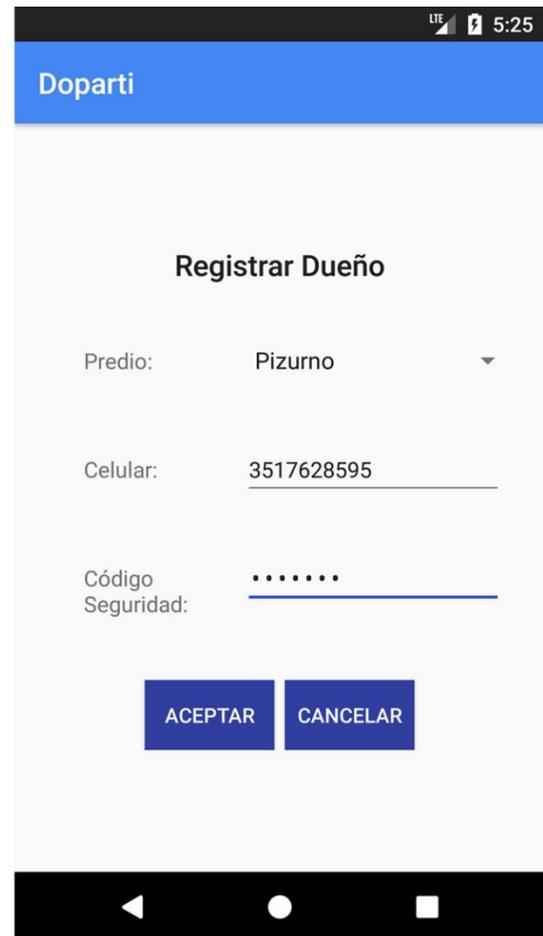
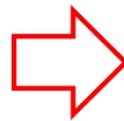
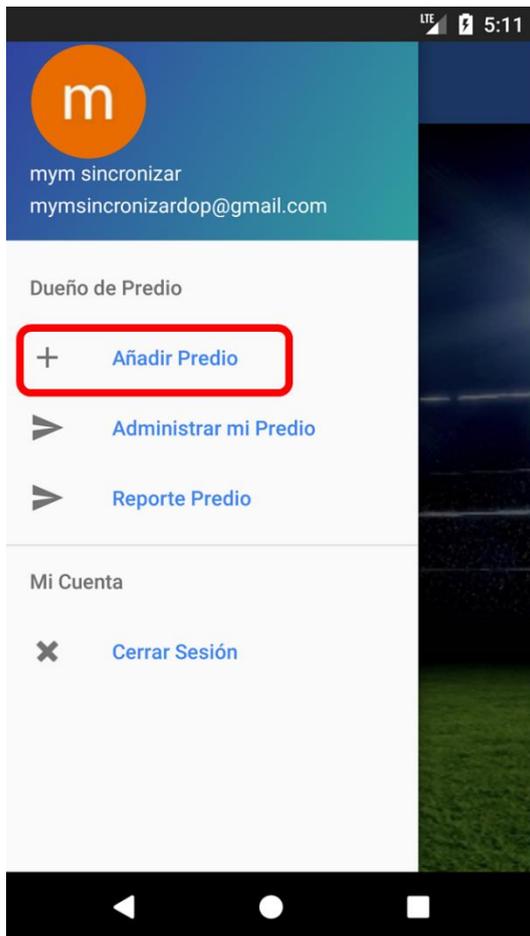
Es posible unirse a un equipo ya existente para poder visualizar los partidos pendientes, horarios y predios del mismo. En Mis equipos hacemos click en “UNIRME A EQUIPO” completamos el nombre del equipo, la contraseña que el capitán nos facilitó, y un nombre de jugador.





## Dueño de Cancha

Para administrar un predio deportivo por medio de la aplicación Doparti es necesario primero contactarse con el equipo de Doparti para que estos verifiquen que realmente es dueño del predio deportivo. Una vez realizada la visita se le facilitará un código de seguridad valido para ese PD (predio deportivo) con el cual podrá acceder a las funciones administrativas.

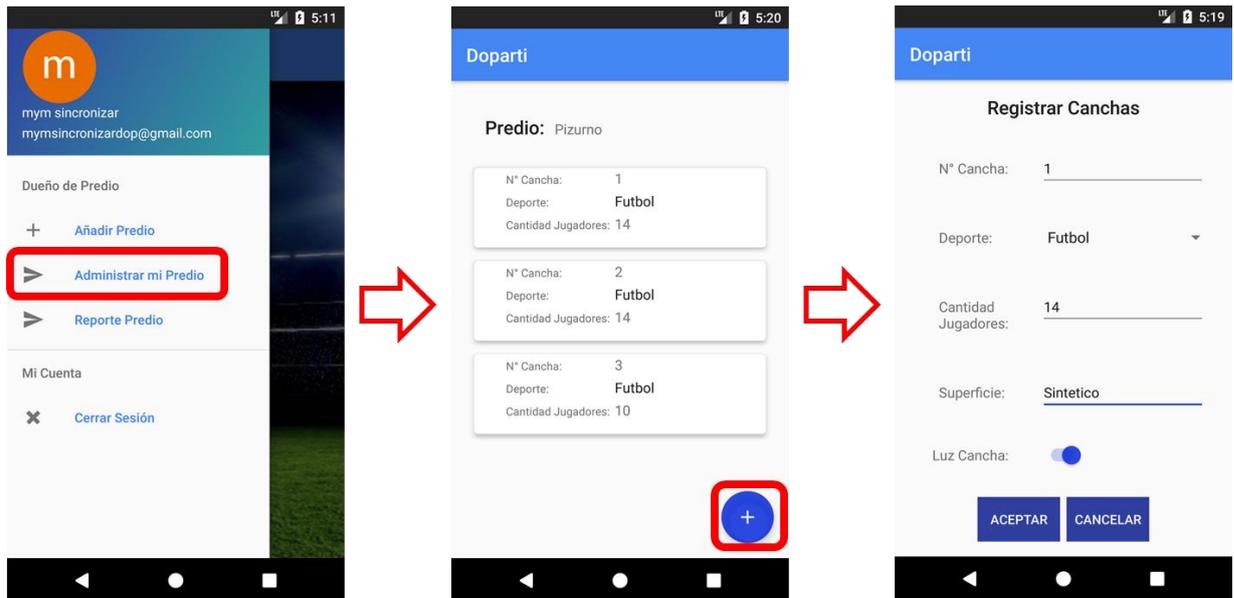




### Añadir canchas a la PD:

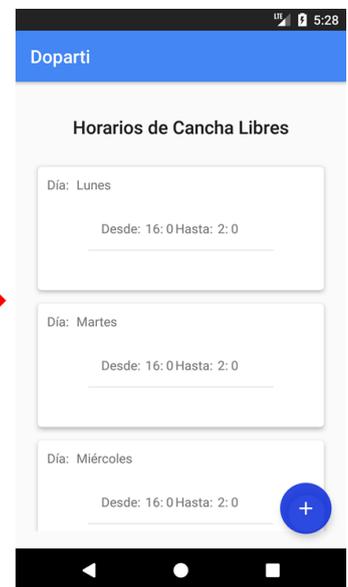
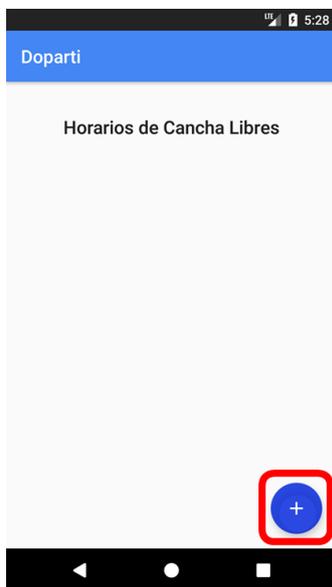
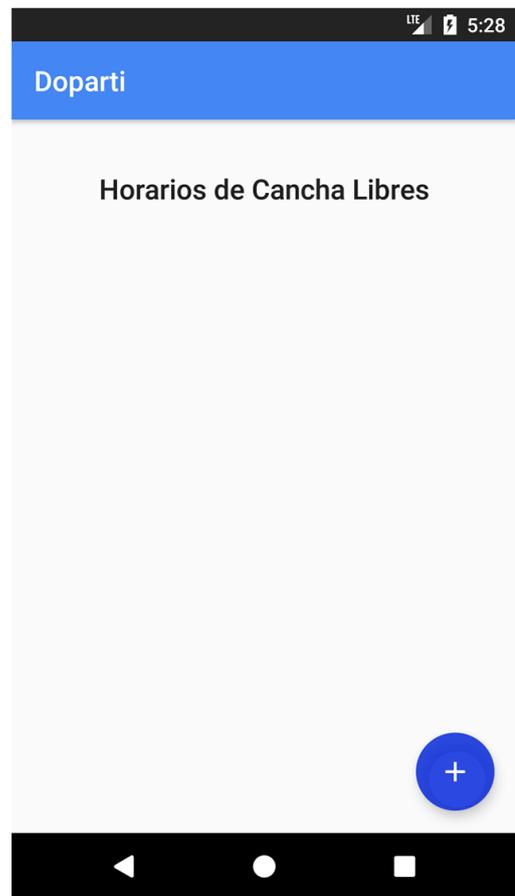
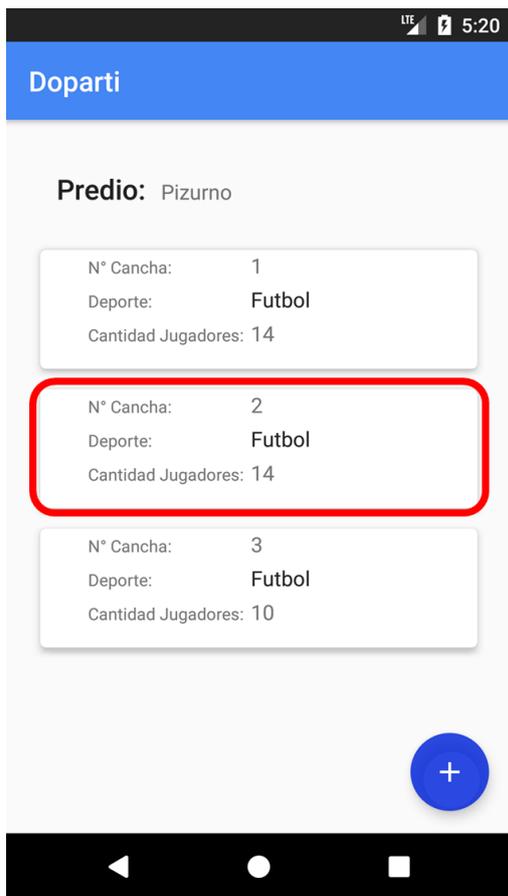
Para añadir canchas debemos seleccionar “administrar mi predio” en el menú lateral, esta función solo está disponible para quienes ya tienen asignado un PD a su cuenta.

Luego apretando en “+” registramos los datos de la cancha, el segundo paso es pinchar en una cancha y asignarle horarios como lo muestra el ejemplo.





### Ejemplo agregando horarios a la cancha 2:



Una vez agregadas las canchas y horarios podemos acceder a la tercera funcionalidad “Reporte de Predio”.



En esta ventana podemos ver los horarios que se van ocupando por medio de la aplicación:

