



---

# Universidad de Valladolid

Escuela de Ingeniería Informática  
Grado en Ingeniería del Software

## Trabajo de Fin de Grado

JudoCup: herramienta para la gestión de los campeonatos  
de Judo

### Manual de usuario

---

Autor: Pablo García Sanz  
Tutor: M. Mercedes Martínez González



# Índice general

0.1.	Menú de inicio, login de acceso , cambio de contraseña y cambio de idioma . . . . .	4
0.2.	Competiciones . . . . .	6
0.2.1.	Inscripción de competidores . . . . .	7
0.2.2.	Inscripción de árbitros y cronometradores . . . . .	10
0.2.3.	Creación de combates . . . . .	12
0.3.	Gestión de árbitros . . . . .	15
0.4.	Gestión de equipos . . . . .	17
0.5.	Gestión de cronometradores . . . . .	19
0.6.	Resultados de competidores . . . . .	20
0.7.	Rol de cronometrador,puntuaciones . . . . .	21

En este capítulo se presenta el manual de usuario, donde se explicará en cierta profundidad como realizar las tareas que permite la aplicación, es decir, sus funcionalidades. Se han creado subsecciones dentro de este capítulo para separar las funcionalidades por clases. En un primer apartado hablaremos de como iniciar sesión, recuperar la contraseña y cambio de idioma. En el siguiente explicaremos todo lo que este relacionado con las competiciones, es decir, inscripción de árbitros, competidores, creación de combates etc. En el tercer apartado hablaremos sobre la gestión de árbitros, desde su creación, hasta cambio de categorías arbitrales. En el apartado cuatro, la gestión de equipos, apartado cinco gestión de cronometradores, apartado seis, resultados de competidores, apartado siete, rol de cronometrador.

Bien es verdad que esta aplicación tiene diseño *responsive*, es decir, para todo tipo de dispositivos (tamaño de pantalla), pero el manual que se muestra a continuación es para dispositivos de pantallas grandes tales como las de un ordenador común o PC.

## 0.1. Menú de inicio, login de acceso , cambio de contraseña y cambio de idioma

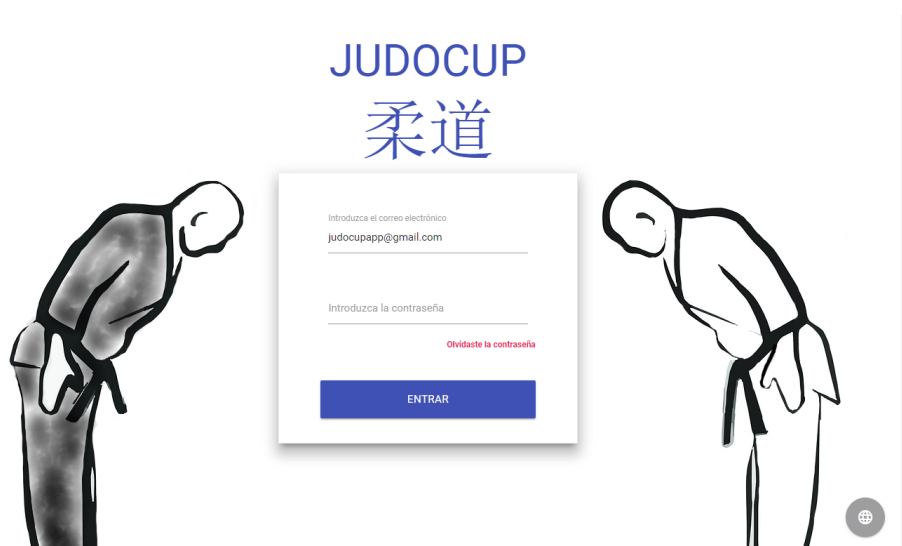


Figura 1: Pantalla de inicio, login de usuario

En la figura 1 se muestra la pantalla de inicio de sesión para ambos roles de usuarios, como Cronometrador y como Delegado. Para poder acceder a la aplicación simplemente hay que introducir las credenciales de acceso, e-mail de usuario y la contraseña en los campos correspondientes. Una vez verificadas las credenciales, nos llevará a la vista 2 si accedemos con el rol de Delegado, o bien si accedemos como un cronometrador nos llevará a la figura 33.

### Cambio de contraseña

En caso de que no recordemos la contraseña si estamos con el rol de delegado, tendríamos que pulsar el botón de *Olvidaste la contraseña* que nos llevará a la vista de la figura 3. Para poder cambiar la contraseña simplemente tenemos que introducir el correo con el que queremos acceder y esta nos enviará un e-mail cuyo mensaje se muestra en la figura 4. Pulsamos en *Cambiar contraseña* y nos redireccionará a la vista que se muestra en la figura 5. El siguiente paso es introducir los valores de la nueva contraseña y ya podremos acceder a la aplicación de nuevo.



Figura 2: Pantalla de inicio general, tras iniciar sesión

En la imagen superior, figura 2, tenemos en la parte superior los diferentes apartados a los que podemos acceder con el rol de Delegado. De izquierda a derecha sería, competiciones, equipos, árbitros, cronometradores, y ajustes de usuario. En la siguiente sección vamos a hablar de como crear una competición completa.



Figura 3: Recuperar contraseña paso 1

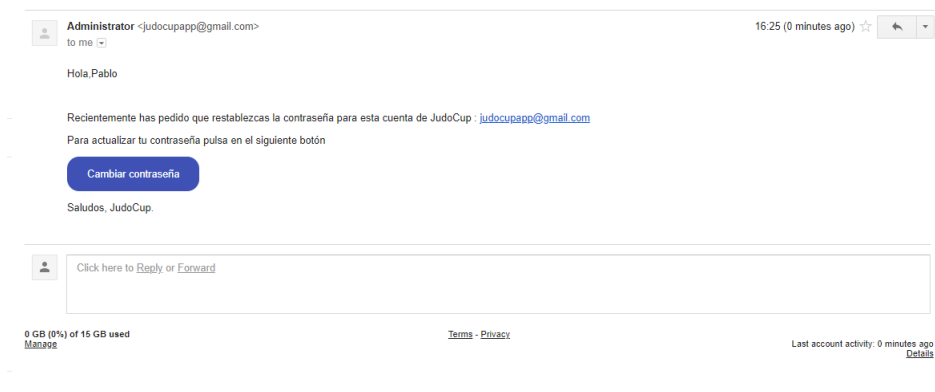


Figura 4: Recuperar contraseña paso 2

Figura 5: Recuperar contraseña paso 3

### Cambio del idioma de la aplicación

Para cambiar el idioma de la aplicación, lo podemos hacer desde cualquier vista en la que estemos situados en ese momento. Simplemente tendremos que pulsar el botón de la parte superior derecha (figura 6 en color rojo) y seleccionar el idioma que queramos elegir. El diccionario de datos hasta este momento solo da la posibilidad de inglés y español, por lo que solo podremos elegir entre uno de esos dos lenguajes.



Figura 6: Cambio de idioma

## 0.2. Competiciones

Pulsando en la pestaña de *Competiciones*, nos llevará a la pantalla que se muestra en la figura 7. Si tenemos creada ya alguna tendrá el aspecto que se muestra en la figura. Para cada competición registrada en el Sistema se mostrará una tarjeta del aspecto de la figura 7. Cada una nos ofrecerá información, siguiendo de arriba hacia abajo, tenemos: nombre de la competición, nos da la opción de poder eliminar por completo esta, fecha de realización, grupo de edad y pabellón. Por último, tenemos, la creación de combates, inscripción de competidores e inscripción de árbitros. Pulsando en cada uno de ellos nos llevará a una vista diferente.

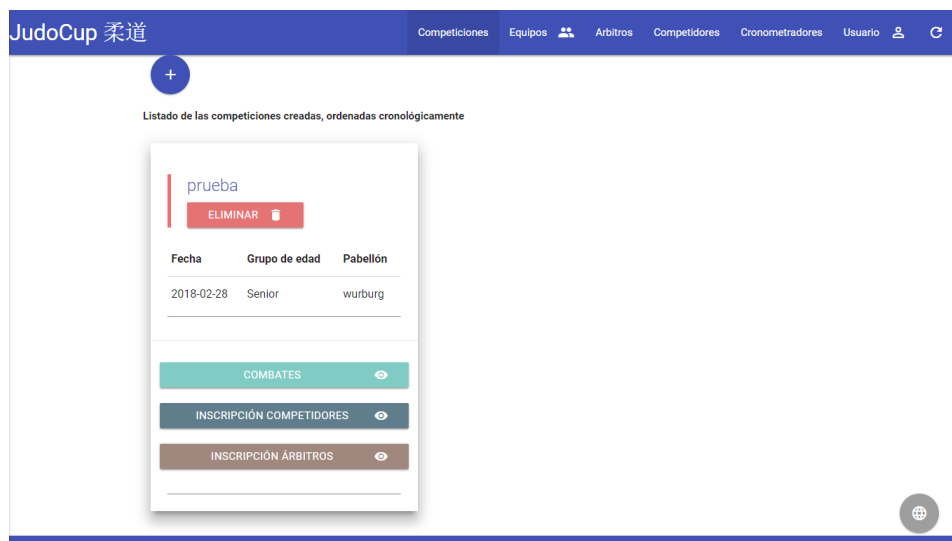


Figura 7: Pantalla con las competiciones creadas

Por otro lado, si queremos crear una nueva competición, tendremos que pulsar en el botón de + de color azul y nos saldrá un cuadro de dialogo igual que se observa en la figura 8. Para poder crearla correctamente, tendremos que rellenar los campos obligatorios, que son los que se muestran con el siguiente símbolo (\*).

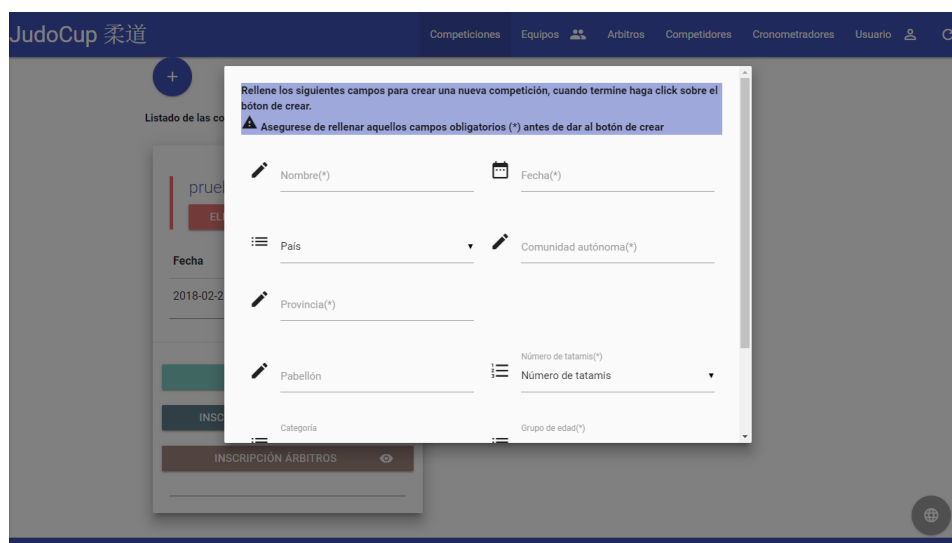


Figura 8: Crear una nueva competición

### 0.2.1. Inscripción de competidores

En este apartado se hablará de las diferentes formas que hay de inscribir un competidor en una determinada competición. Pulsado sobre los diferentes pesos que se muestran en la figura 9, podremos realizar la inscripción de un competidor. Llegados a este punto, tenemos que introducir el DNI del competidor que queremos inscribir. La aplicación validará si existe una persona que este inscrita con ese DNI, da igual si es árbitro o competidor. En caso de que exista, ya no tendremos que volver a rellenar los campos personales de la persona, si no que simplemente tenemos que indicar el equipo con el que va a realizar la competición (figura 11). Si no existiera el DNI, tendríamos que crear a la persona de cero figura 8 rellenando como mínimo los campos obligatorios (\*).

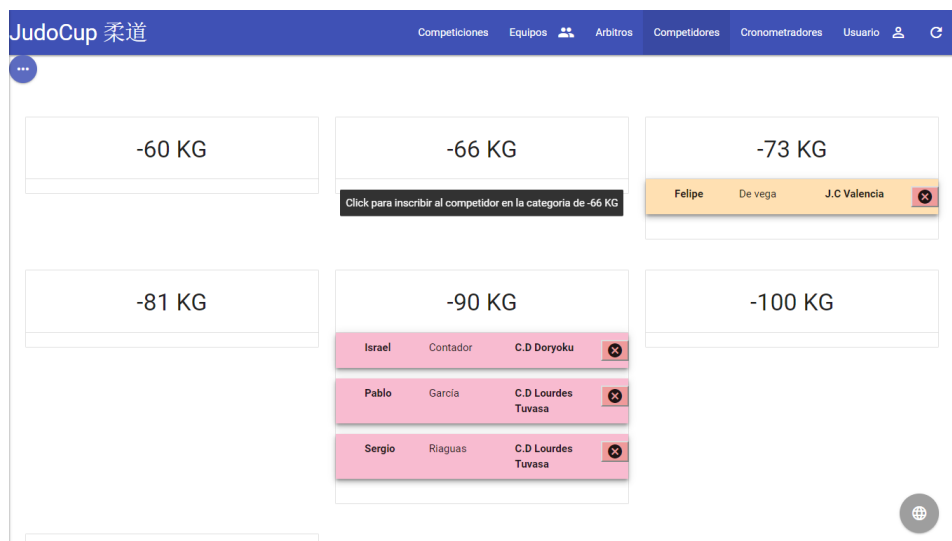


Figura 9: Inscripción de competidores, pantalla principal

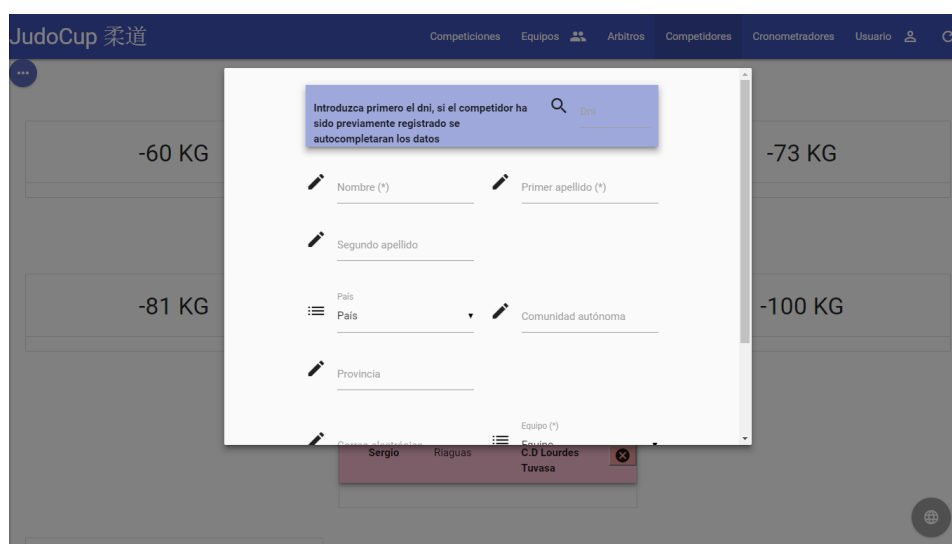


Figura 10: Inscripción de competidores, si no existe un competidor con el DNI introducido

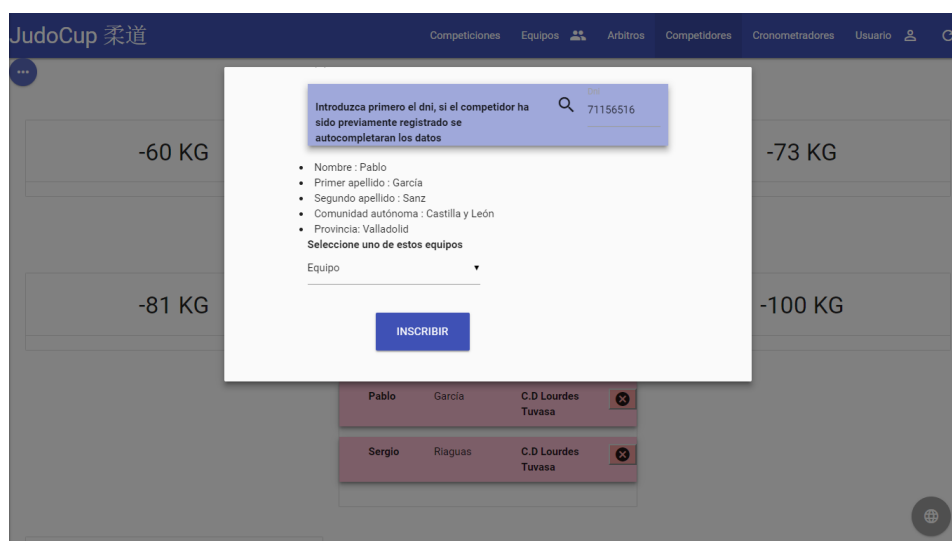


Figura 11: Inscripción de competidores, si existe un competidor con el DNI introducido



Una vez realizadas inscripciones en el campeonato, tenemos la opción de poder cambiar el peso en el que va a competir la persona. Para poder realizar esta acción lo que tenemos que hacer es seleccionar un competidor y arrastrarlo hacia otro peso. En el ejemplo de la figura 12 el competidor Felipe De vega del club J.C Valencia está inscrito en la categoría de menos de 73 kilogramos. Una vez realizado el cambio de peso, el competidor está en la categoría de menos de 66 kilogramos (ver figura 13).

Para realizar todas estas acciones, pero en los pesos femeninos, tendríamos que pulsar el botón de los tres puntos situado en la parte superior izquierda para sacar el navegador lateral, figura 14. El siguiente paso es pulsar en el *switch* femenino y nos redireccionará a los pesos femeninos de la competición indicada.

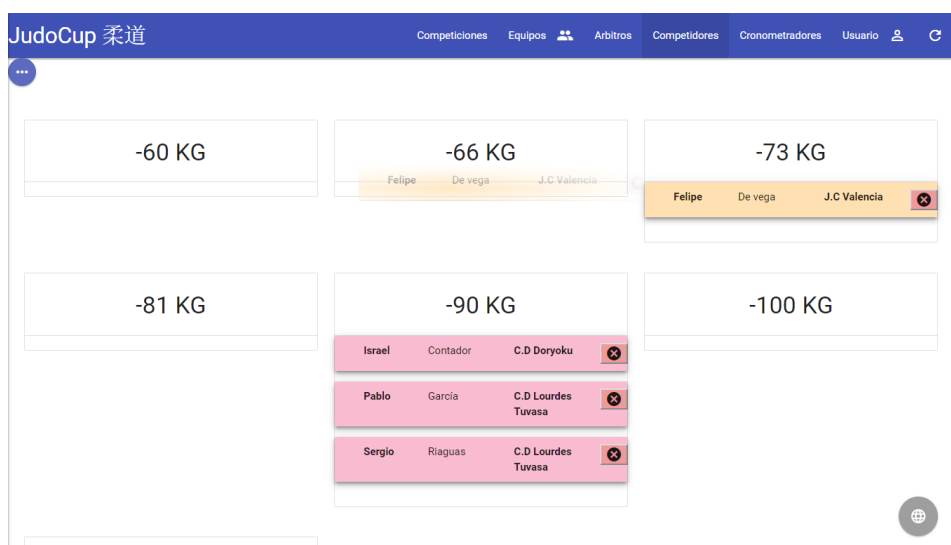


Figura 12: Inscripción de competidores, cambio de inscripción paso 1

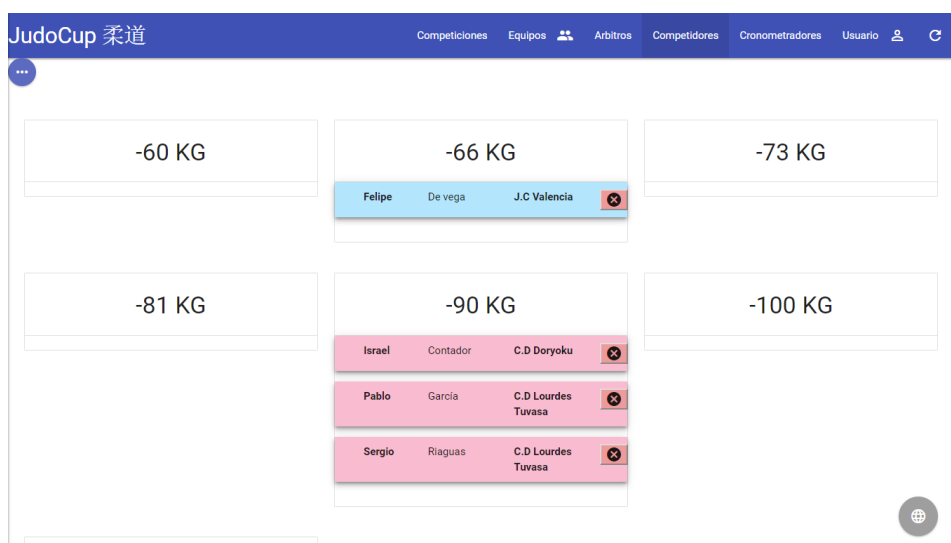


Figura 13: Inscripción de competidores, cambio de inscripción paso 2

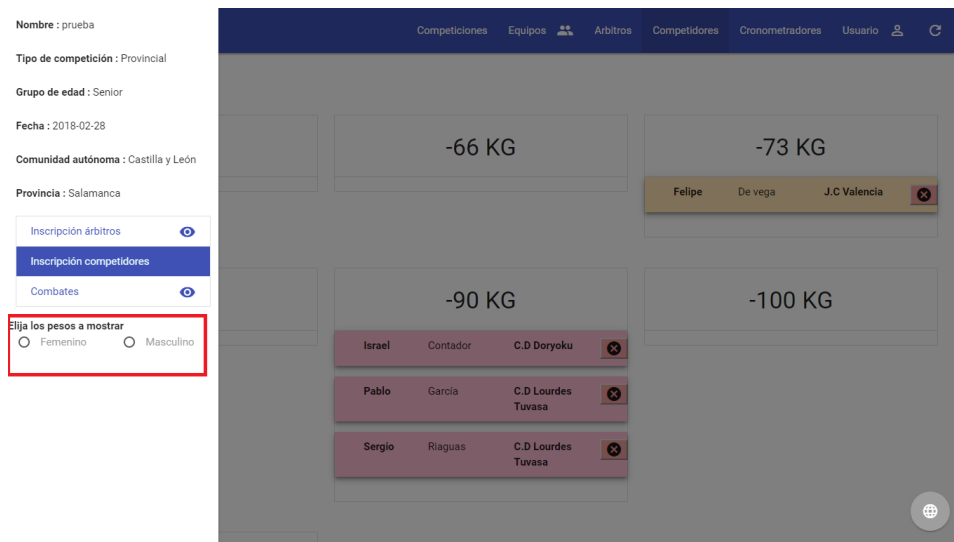


Figura 14: Inscripción de competidores, cambiar a los pesos femeninos

### 0.2.2. Inscripción de árbitros y cronometradores

En esta sección se explicará como se deben de hacer las inscripciones de árbitros y cronometradores a una competición que este creada con anterioridad.

En primer lugar, para realizar la inscripción de un árbitro, tendremos que pulsar sobre el botón de + de color azul y nos saldrá un cuadro de diálogo parecido al de la figura 15. Para seleccionar un árbitro, tenemos que indicar el club con el que esta federado y va a realizar la competición. Esto será importante para el futuro porque determinará que combates puede arbitrar y cuales no. En el ejemplo de la figura anterior citada, inscribimos a Sandra De la Cruz. El siguiente paso que nos quedaría es asociarla a un tatami de los que tenga la competición. En este ejemplo, podríamos asociarla al tatami 1, 2 o 3. Hemos elegido asociarlo al tatami 3 por lo que tenemos que hacer es arrastrar la tarjeta hasta ese tatami (figura 16) y se completará la inscripción (figura 17).

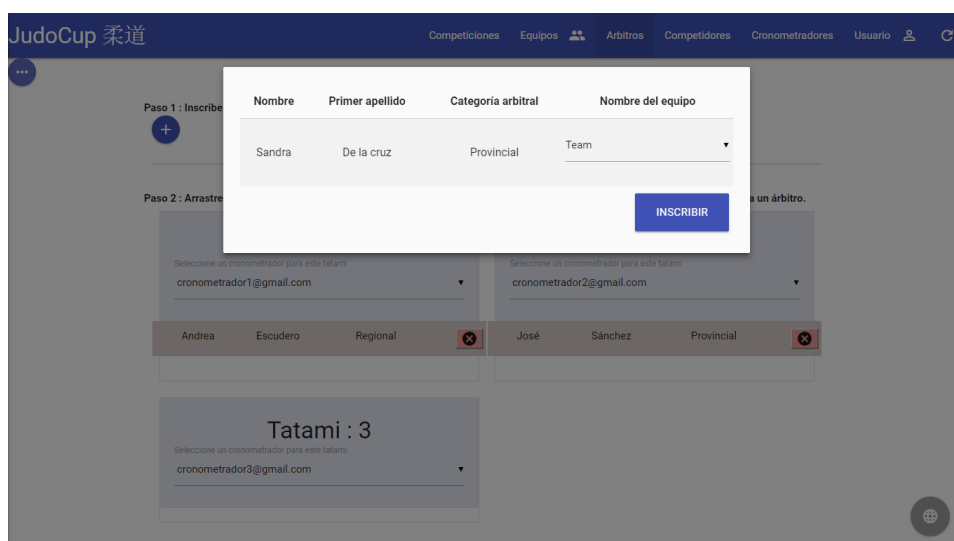


Figura 15: Inscripción de árbitros, selección entre los disponibles



Figura 16: Inscripción de árbitros, arrastrar hacia el tatami en el que va a arbitrar

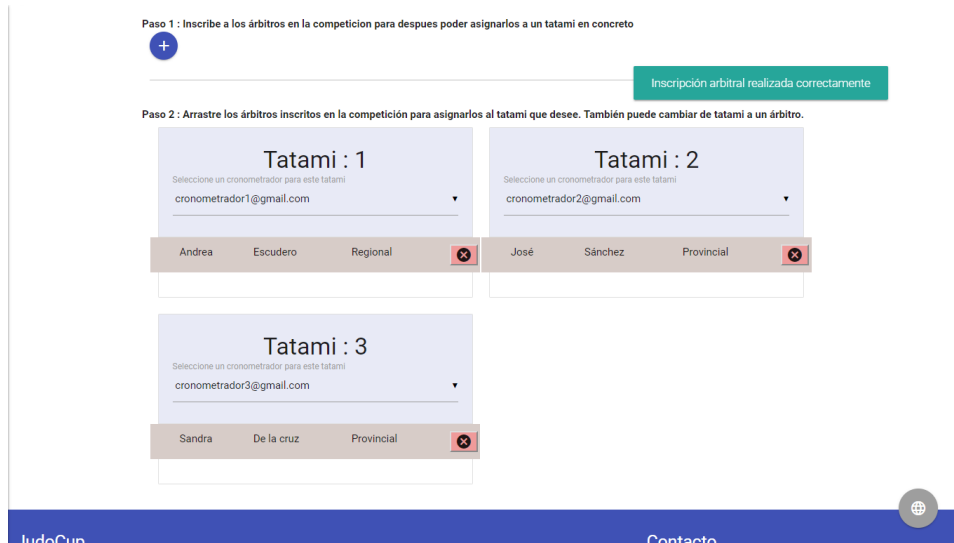


Figura 17: Inscripción de árbitros, inscripción realizada

Realizar la asociación de un cronometrador a un tatami de la competición es mucho mas sencillo aún. Simplemente tendremos que hacer *click* sobre el desplegable, figura 18 y seleccionar uno de los disponibles.

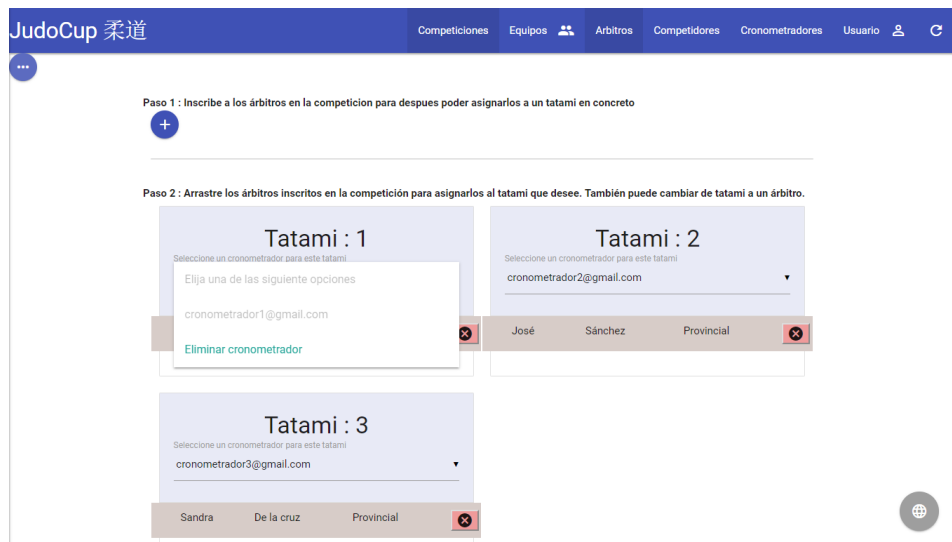


Figura 18: Inscripción de cronometradores, seleccionar un cronometrador disponible

### 0.2.3. Creación de combates

El último apartado relacionado con las competiciones, sería la creación de combates entre los competidores inscritos dentro del mismo peso. Para ello, lo primero que tenemos que hacer es seleccionar uno de los pesos que se muestran en la figura 19. Ahí se muestran tanto los pesos femeninos como los pesos masculinos. En el ejemplo hemos pulsado sobre el peso de menos de 90 kilogramos que nos redireccionará a la pantalla de la figura 20. En esa figura podemos ver que tenemos, el listado de pesos sin puntuar, listado de pesos puntuados por el delegado o por el cronometrador y las posiciones en las que han quedado los competidores de ese peso.

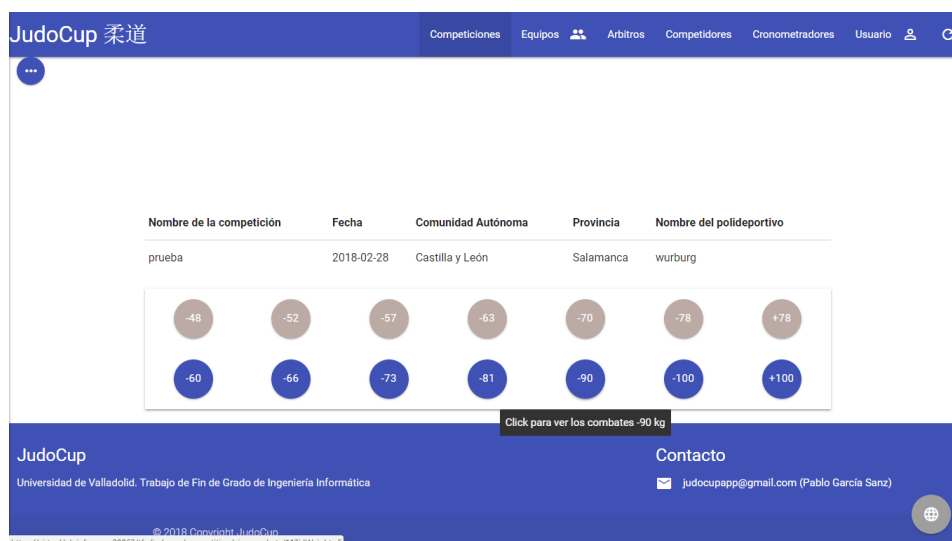


Figura 19: Combates de la competición, pesos de la competición

Para puntuar uno de los combates que están sin puntuar, simplemente lo que tenemos que hacer es pulsar sobre el y se desplegará como en la imagen de la figura 21, tendremos que introducir los valores correspondientes a al combate que se esté efectuando y pulsar el botón de *puntuar*. En este momento el combate pasara a la lista de combates puntuados.

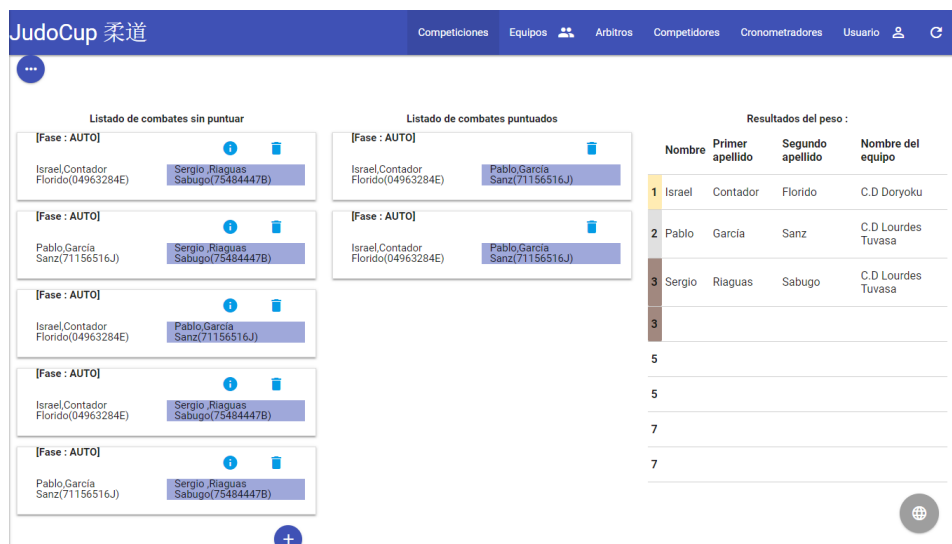


Figura 20: Combates de la competición, pantalla con los combates creados

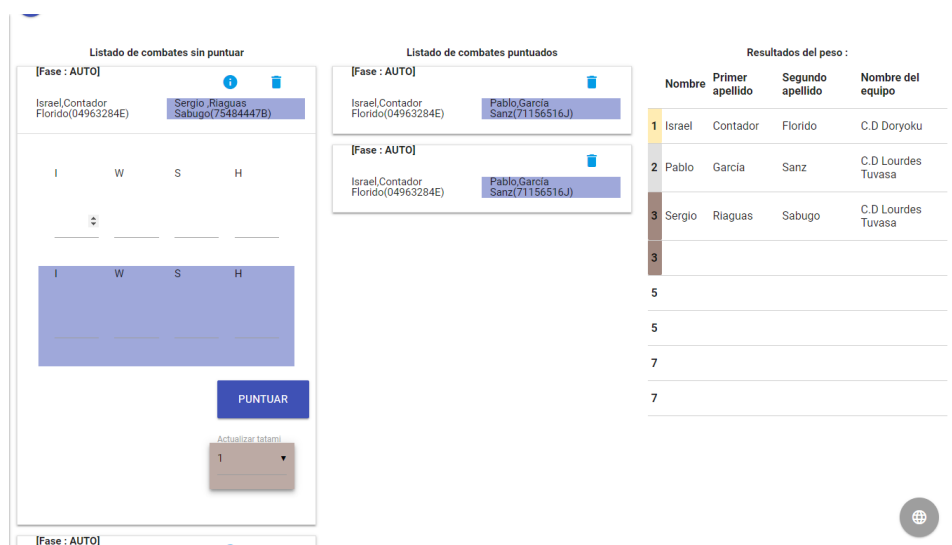


Figura 21: Combates de la competición, puntuar un combate con rol de delegado

El cambio de tatami de un combate a otro diferente también es fácil de hacer, tendremos que pulsar sobre el combate que queramos cambiar, se abrirá el desplegable mencionado anteriormente y pulsaremos sobre el selector de tatami, figura 22. Seleccionado uno de ellos y el combate se cambiará.

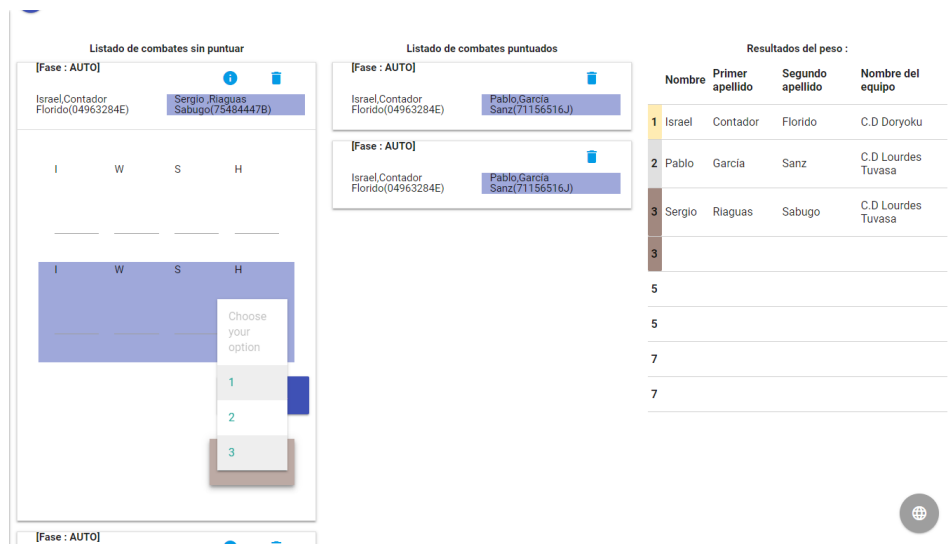


Figura 22: Combates de la competición, cambio de tatami de un determinado combate

Una funcionalidad interesante, es **emparejar automáticamente**. Pulsando en los tres puntos de la parte superior izquierda de la pantalla de combates y nos saldrá un navegador lateral (figura 23) Haciendo *click* sobre el desplegable podremos elegir el tipo de emparejamiento.

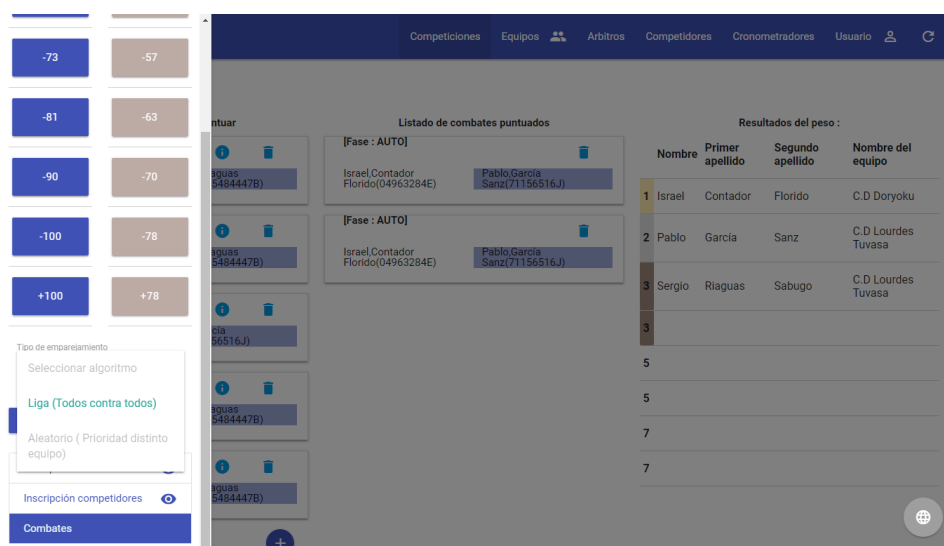


Figura 23: Combates de la competición, seleccionar algoritmo de emparejamiento

Por último, para posicionar a un competidor en la tabla de resultados (a la derecha de la imagen), tendremos que situarnos sobre la posición que queramos colocar al competidor (ver figura 24) y nos saldrá un desplegable donde tendremos que seleccionarle.

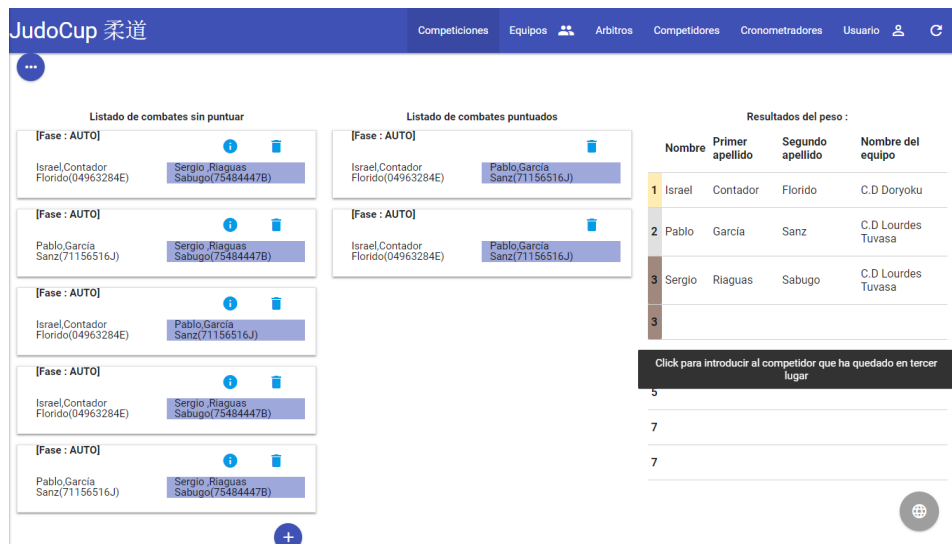


Figura 24: Combates de la competición, introducir posición de un competidor

### 0.3. Gestión de árbitros

En este apartado se explicará más detalladamente la creación y gestión de árbitros. En primer lugar, cuando hacemos *click* en la pestaña de árbitros nos encontraremos con la vista que se muestra en la figura 25. Tenemos a la izquierda de la imagen un formulario utilizado para la creación de un nuevo árbitro, en el centro los árbitros de una cierta categoría arbitral o todas con en este caso en concreto y a la derecha, tenemos un selector que se utiliza para mostrar los árbitros en función de una determinada categoría arbitral (ver figura 26, el desplegable).

#### Creación de un árbitro

Para crear un árbitro, tenemos que rellenar los campos obligatorios (\*) y si queremos los campos opcionales también. Se puede dar la situación que, el DNI coincida con el de un competidor que no tenía asignado una categoría arbitral, y es cuando la aplicación nos ofrece asignársela con el formulario que se ve en la figura 29.

#### Actualización de la categoría arbitral

En el caso que queramos cambiar la categoría arbitral de un determinado árbitro, pulsaremos sobre el que queramos cambiar y se nos desplegarán dos botones, como los que se ven en la figura 27. Elegimos la opción de *actualizar* y se nos abrirá un nuevo cuadro de dialogo, figura 28. Dentro de este, tendremos que ir al desplegable de categoría arbitral y cambiársela por una de las opciones que nos ofrece la aplicación.

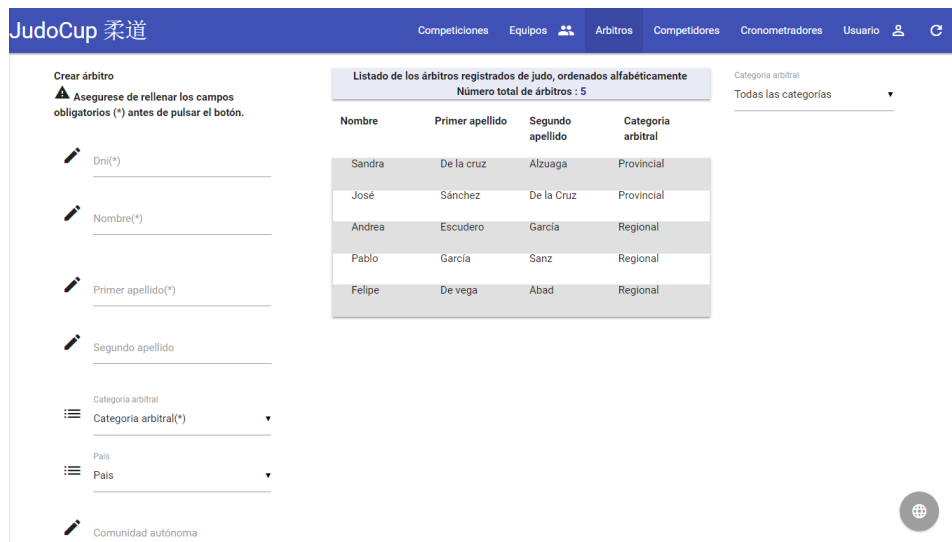


Figura 25: Pantalla principal de árbitros

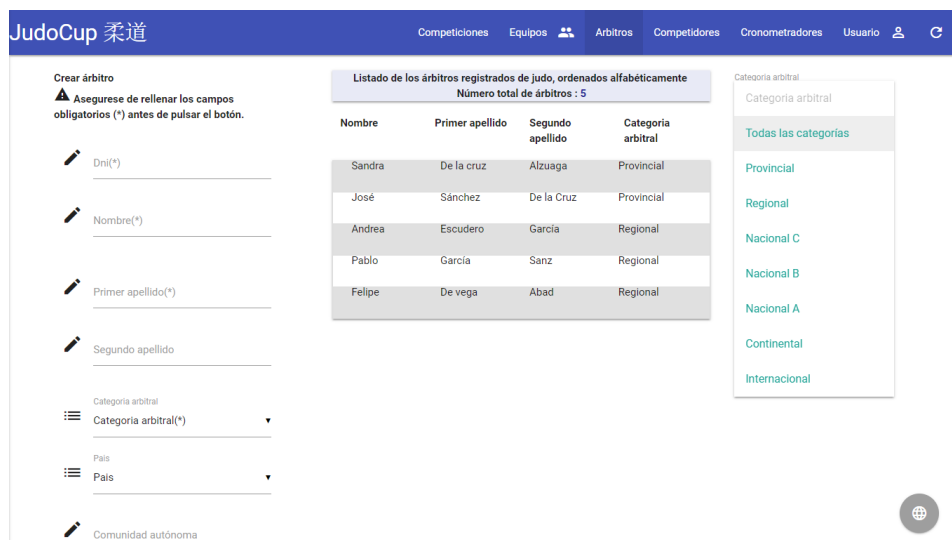


Figura 26: Seleccionar árbitros por categoría arbitral

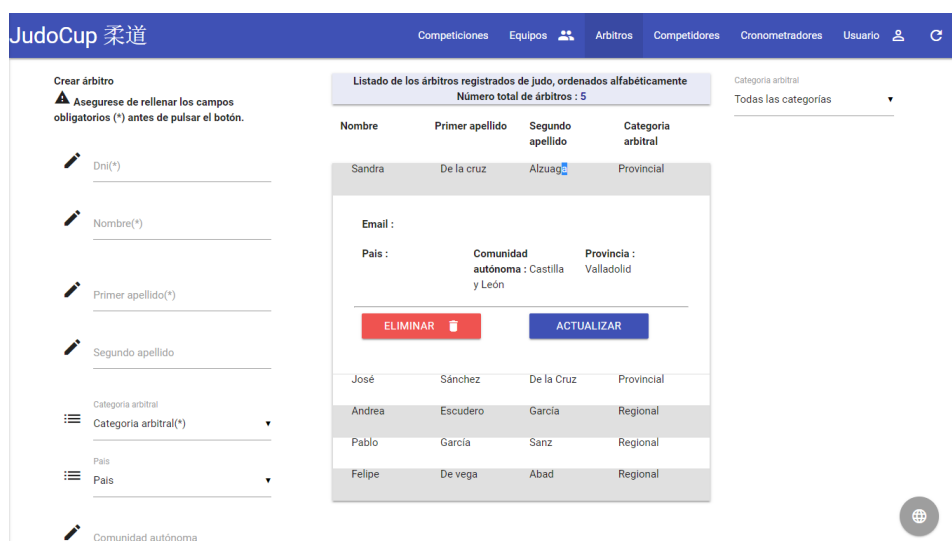


Figura 27: Edición de un árbitro



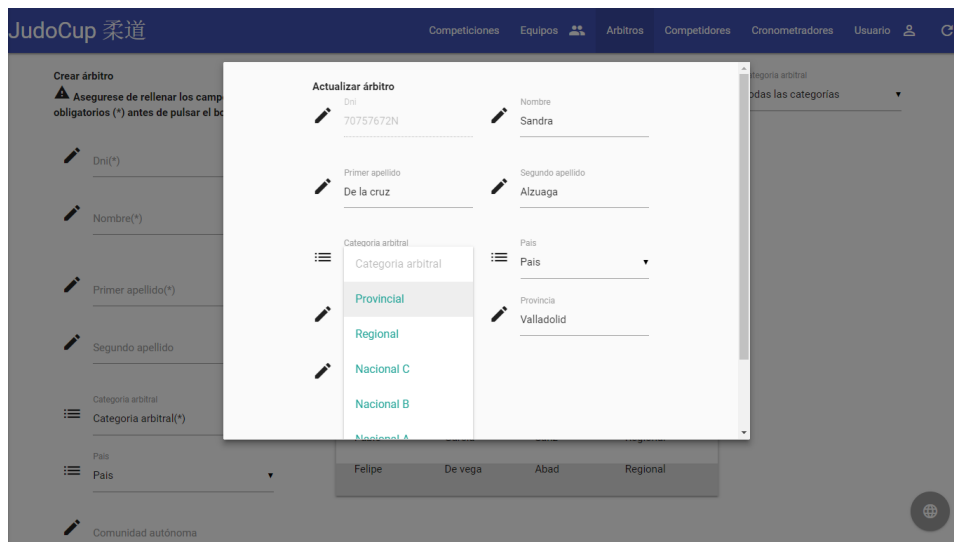


Figura 28: Cambio de categoría arbitral

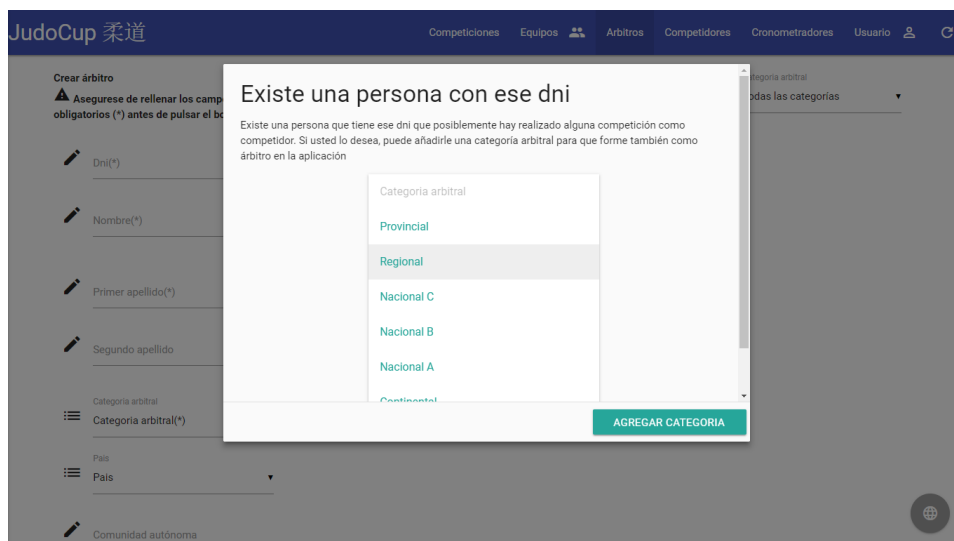


Figura 29: Crear un árbitro con un DNI existente

## 0.4. Gestión de equipos

En esta sección se va a explicar como se gestionan los equipos de judo dentro de la aplicación JudoCup. Cuando realizamos *click* sobre la pestaña de árbitros, nos redirecciona a la vista que vemos en la figura 30. En esta, podemos apreciar que a la izquierda se muestran todos los equipos registrados y a la derecha un formulario para poder crear un nuevo equipo de judo.

### Actualizar equipo de judo

Si queremos actualizar cualquiera de los equipos, tenemos que situarnos sobre uno de ellos y se desplegarán dos botones, uno de ellos para actualizarle y otro para eliminarle, figura 31. En este caso que queremos actualizarle tendríamos que pulsar sobre el botón de *actualizar* y se nos desplegará un formulario figura 32 donde podremos editar cualquiera de los campos mostrados.

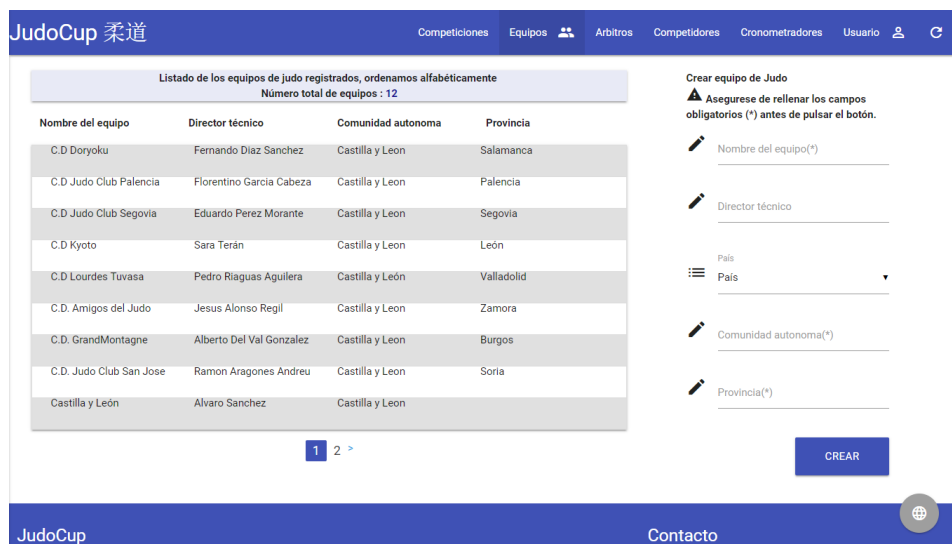


Figura 30: Pantalla con los equipos registrados

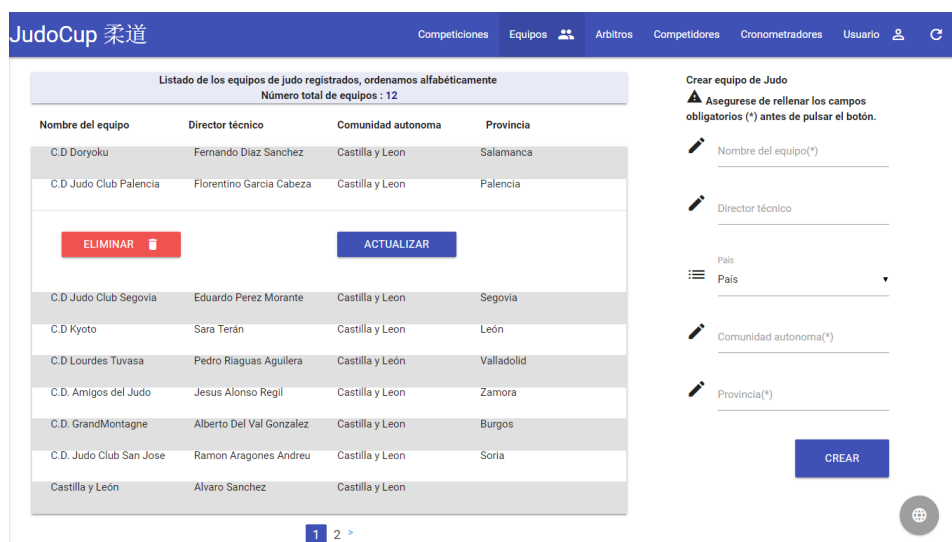


Figura 31: Pantalla de edición de un determinado equipo

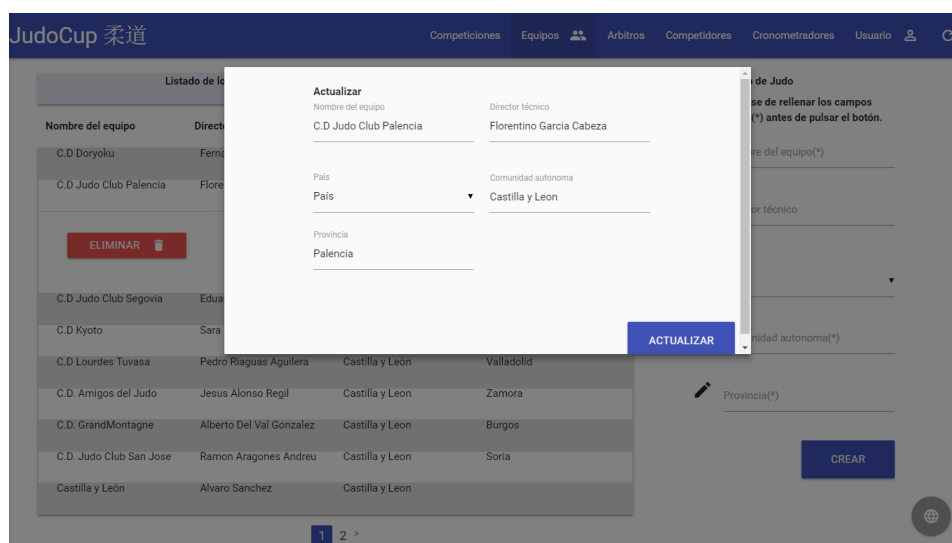


Figura 32: Pantalla editando un equipo

## 0.5. Gestión de cronometradores

En esta sección se va a explicar más detalladamente como se gestionan los cronometradores que van a introducir la puntuación de los combates. Para llegar a la pantalla que se muestra en la figura 33 tendremos que hacer *click* sobre la pestaña de cronometradores.

### Crear un nuevo cronometrador

Para crear un nuevo cronometrador tendremos que presionar sobre el botón *+* de color azul, situado en la esquina superior izquierda y se nos abrirá un cuadro de dialogo como el que se puede ver en la figura 34. Rellenamos los campos obligatorios y le asignamos una contraseña, damos a crear cronometrador y ya tendríamos uno listo para poder añadirle a las competiciones.

### Cambiar la contraseña

En caso de que queramos cambiar la contraseña de un determinado cronometrador, tendremos que situarnos sobre el y se nos desplegará un botón, pulsamos sobre él y nos lanzará el cuadro de dialogo de la figura 35, introducimos el valor de la nueva contraseña y ya la tendremos cambiada para poder utilizarla cuando queramos. Cabe destacar que es la única forma de cambiar la contraseña de un cronometrador, ya que es el delegado de la federación el que los gestiona.



Figura 33: Listado de cronometradores creados

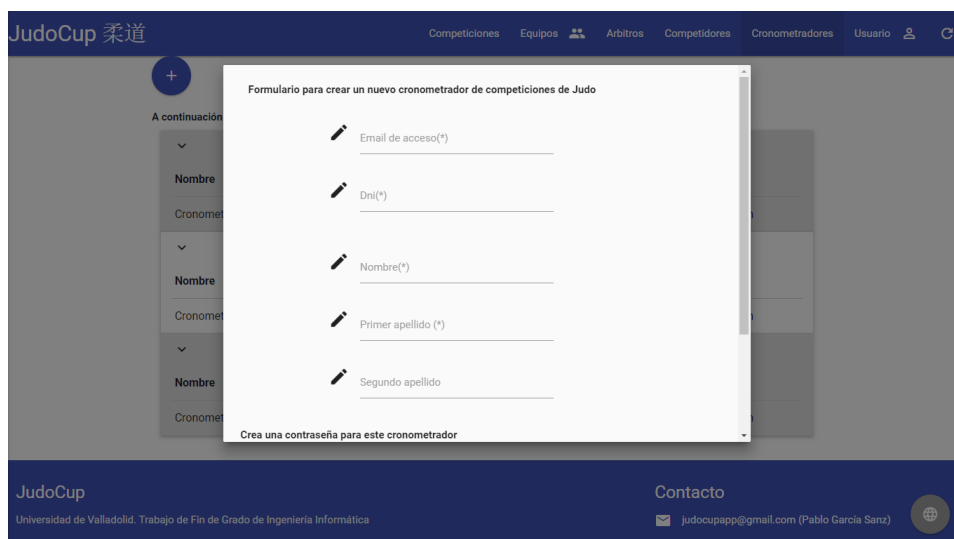


Figura 34: Crear un nuevo cronometrador

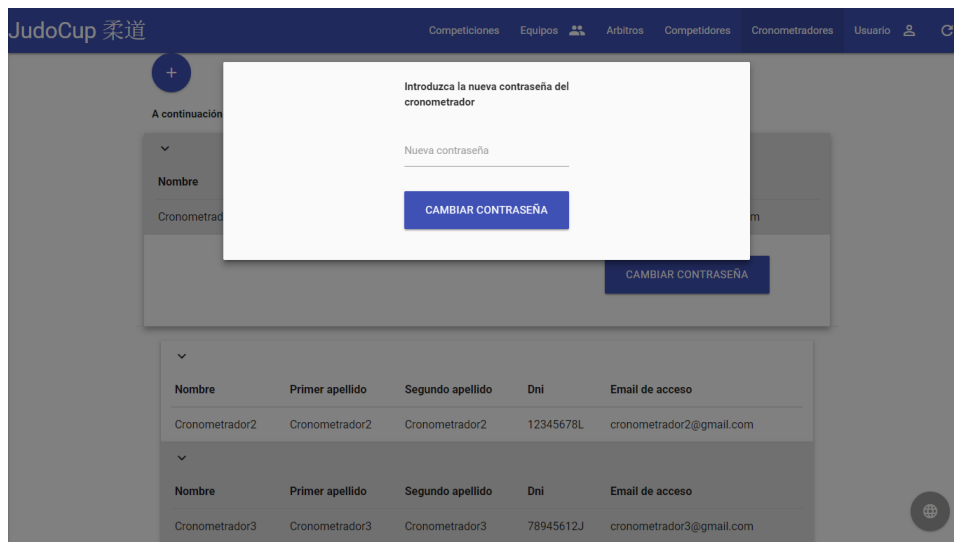


Figura 35: Cambio de contraseña del cronometrador

## 0.6. Resultados de competidores

Si queremos ver los resultados de los competidores de los cuales se les ha ido puntuado en las competiciones que han sido inscritos, tendremos que pulsar en la pestaña de competidores. Tras realizar el *click*, se nos mostrará la pantalla de la figura 36. En esta tenemos en la parte superior, un formulario que sirve para obtener competidores que cumplan las características seleccionadas. Tenemos para elegir un intervalo de fechas (fecha de inicio y fecha de fin de búsqueda), y selector de grupos de edad y un peso o todos los pesos.

### Ver los resultados de un competidor

En el caso que queramos ver el medallero de un determinado competidor, tendremos que pulsar sobre uno de ellos y se nos abrirá un desplegable parecido al de la figura 37, en el que veremos los resultados que ha sacado en el intervalo de fechas seleccionado.

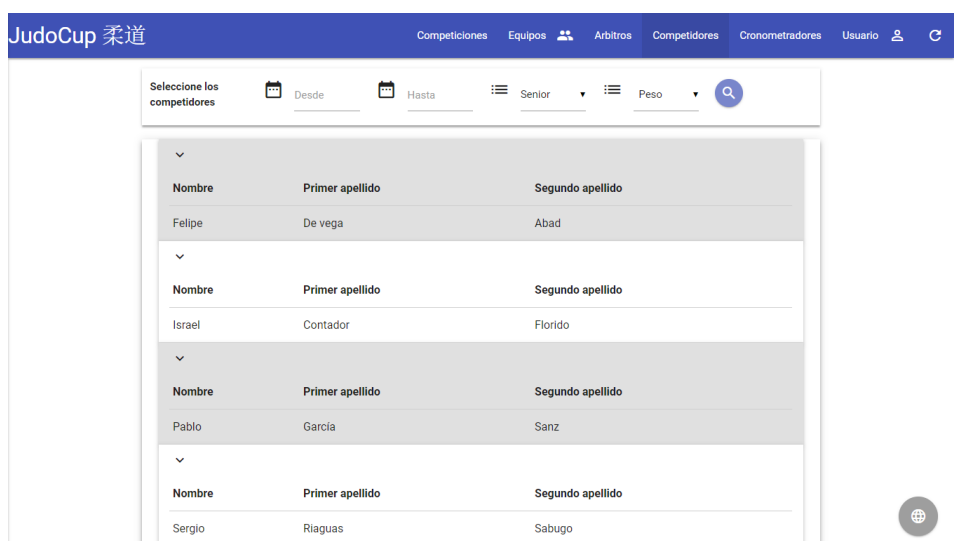


Figura 36: Pantalla con todos los competidores que han sido inscritos en una competición

Nombre	Primer apellido	Segundo apellido
Felipe	De vega	Abad
Nombre	Primer apellido	Segundo apellido
Israel	Contador	Florido
Nombre	Primer apellido	Segundo apellido
Pablo	García	Sanz
Valladolid, Castilla y León		
Medallero (- infinito, + infinito)		
Oro	Plata	Bronce
5	7	
0	1	0
0	0	0
Nombre	Primer apellido	Segundo apellido

Figura 37: Resultados de un competidor en concreto

## 0.7. Rol de cronometrador,puntuaciones

Cuando accedemos a la aplicación con un usuario de tipo cronometrador, se nos mostrará la vista de la figura 38 donde aparecerán todas las competiciones en las que el cronometrador se le haya registrado. En este caso solo esta asignado en una competición, si se quieren ver los combates de ese cronometrador tendremos que pulsar sobre el botón de *ir*. Una vez pulsado, nos dirigirá a la pantalla de la figura 39. En esta, tendremos dos listas, la de la izquierda son los combates que están sin puntuar y a la derecha los combates que ya han recibido una puntuación. De los combates no puntuados el cronometrador podrá ver los resultados, lo que no podrá es editar la puntuación, eso solo lo puede hacer el delegado.

### Puntuar un combate

El cronometrador tendrá que seleccionar uno de los combates de la lista de no puntuados y se le abrirá un desplegable como el de la imagen 40. Una vez terminado de introducir todas las puntuaciones,para enviar el resultado tendrá que pulsar el botón de *puntuar*.

JudoCup			
			Usuario(cronometrador1@gmail.com)
Fecha de competición	Nombre de la competición	Número de tatami	Mostrar combates
2018-02-28	prueba	1	IR
JudoCup			
Universidad de Valladolid. Trabajo de Fin de Grado de Ingeniería Informática			
			Contacto
			judocupapp@gmail.com (Pablo García Sanz)
© 2018 Copyright JudoCup			

Figura 38: Competiciones de un cronometrador

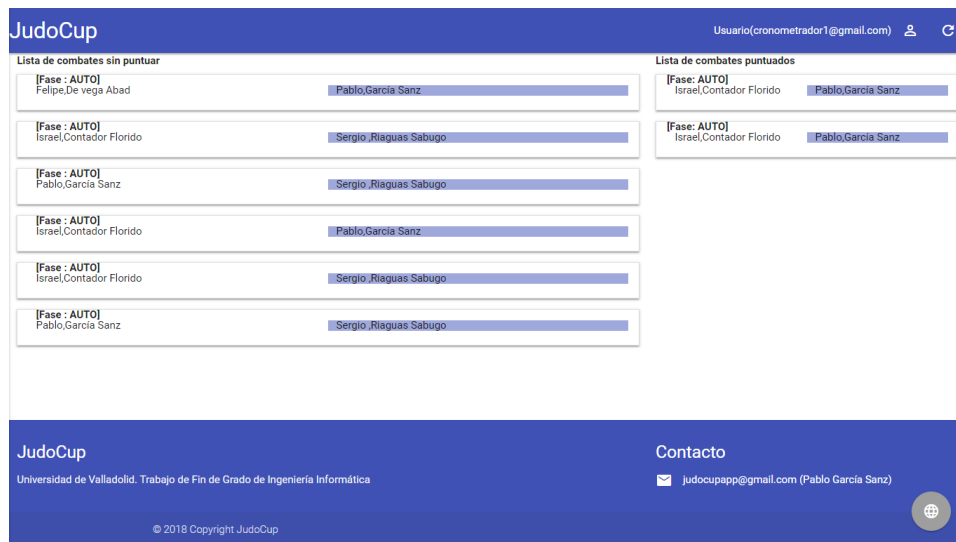


Figura 39: Combates que tiene que puntuar y no puntuados

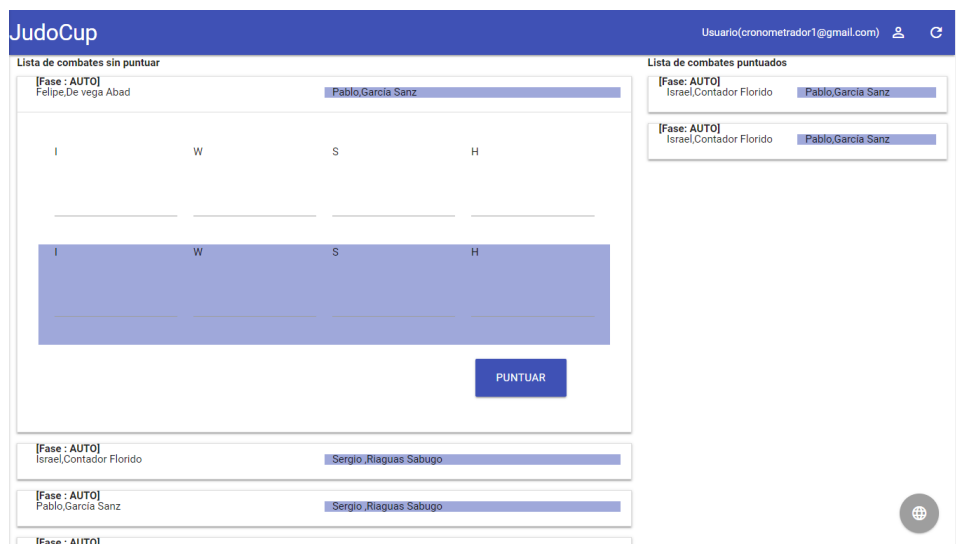


Figura 40: Puntuación de un determinado combate