



Universidad de Valladolid

Escuela de Ingeniería Informática

MANUAL DE MANTENIMIENTO

Grado en Ingeniería Informática

Bappsket: Herramienta para la administración de un club y equipos de baloncesto

Autor:
Sergio Casado García

Tutora:
Yania Crespo González-Carvajal

Capítulo 1

Manual de mantenimiento

1.1. Introducción

En este apartado de la memoria se explicarán los pasos a seguir para poder utilizar la aplicación.

1.2. Requisitos

1.2.1. Servidor web

Para el funcionamiento de esta aplicación es necesario un servidor web, durante el desarrollo de el proyecto se ha utilizado un servido GlassFish 4.1.1.

Ya que nuestra aplicación de momento solo se puede usar en local crearemos un servidor GlassFish en nuestro entorno de desarrollo favorito. Para el desarrollo de este proyecto se usó NetBeans y a continuación se explicará como crear un servidor GlasFish en este entorno.

Para la instalación del servidor lo primero que tenemos que hacer es descargarnos el propio servidor de su página <https://javaee.github.io/glassfish/>.

Después descomprimiremos el .zip que se nos ha descargado y lo almacenaremos en la carpeta que prefiramos. Acto seguido desde el propio NetBeans iremos a la pestaña Services y haremos click derecho en el apartado Servers seleccionando la opción Add Server. Esto nos abrirá una pestaña donde seleccionamos la opción GlassFish Server. En la siguiente pantalla en el apartado Installation Location: pondremos la ruta a la carpeta donde hemos guardado los archivos de GlassFish descargados. En la siguiente pantalla dejaremos las opciones de dominio tal y como vienen y daremos a finish para terminar.

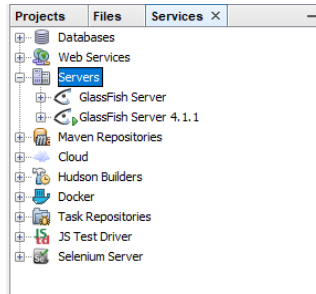


Figura 1.1: Añadimos un nuevo server.

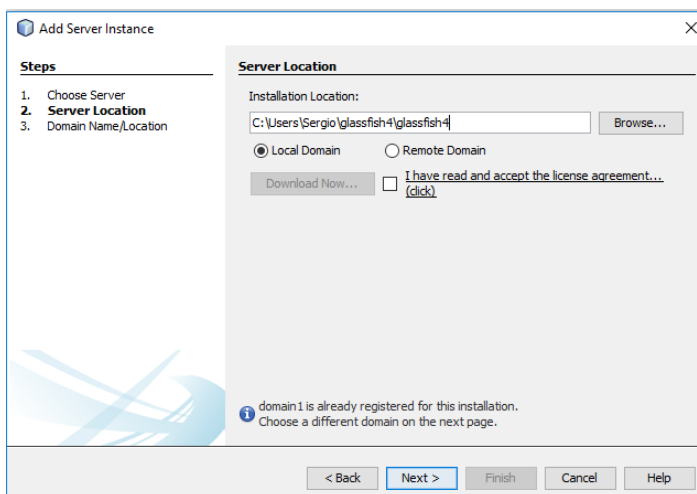


Figura 1.2: Seleccionamos la carpeta donde tenemos los archivos de GlassFish.

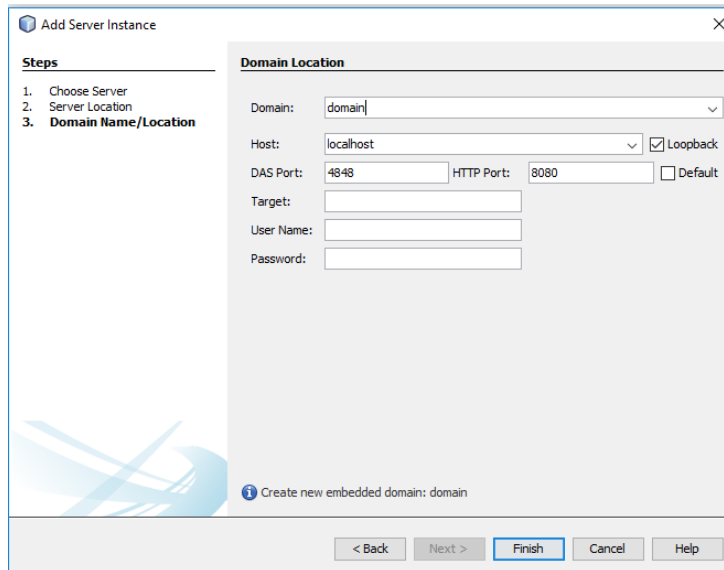


Figura 1.3: Dejamos la pantalla de dominio tal cual..

1.2.2. Base de datos

Para la base de datos como ya hemos explicado con anterioridad hemos usado una base de datos Apache Derby.

Para la instalación de Apache Derby lo primero que tenemos que hacer es descargarnos las librerías de Apache Derby de su página https://db.apache.org/derby/derby_downloads.html. Al igual que con los archivos de GlassFish descomprimos el .zip que nos descargamos y lo almacenamos en la carpeta que deseemos. Después de esto vamos de nuevo a la pestaña Services de NetBeans y desplegamos la opción de Databases y sobre Java DB hacemos click derecho y elegimos la opción de Create Database... Se nos desplegará un formulario a rellenar donde tendremos que poner los siguientes valores:

- **Database Name:** BAPPSKET
- **User Name:** bappsket
- **Password:** 1234
- **Confirm Password:** 1234

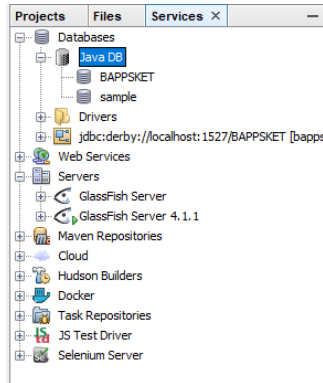


Figura 1.4: Añadimos una nueva base de datos.

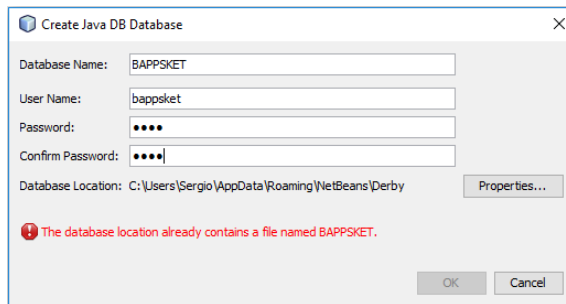


Figura 1.5: Rellenamos los datos

Una vez creada la base de datos se nos habrá creado una conexión. Hacemos click derecho sobre esa conexión y seleccionamos la opción de Execute Comand...

Se nos abrirá una página de editor de SQL. En esta página pegaremos el script que encontraremos en el CD y lo ejecutaremos dando al primer botón que nos sale al lado del nombre de la conexión.

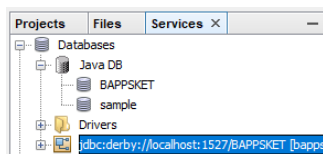
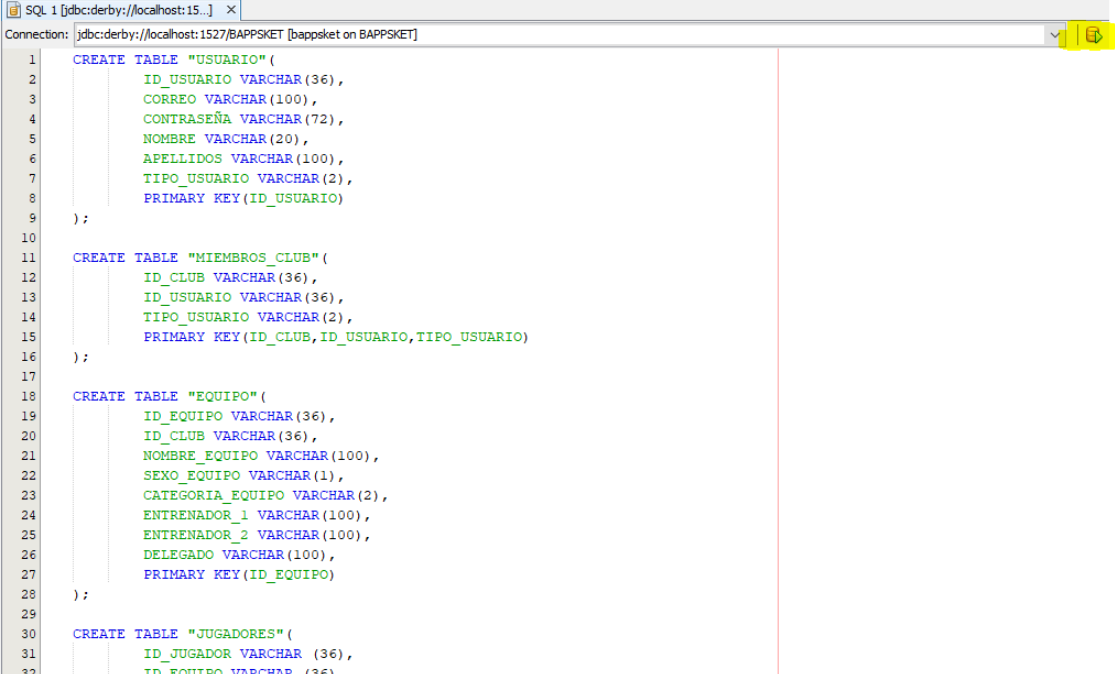


Figura 1.6: Abrimos la página para editar SQL



```
SQL 1 [jdbc:derby://localhost:1527/...] x
Connection: jdbc:derby://localhost:1527/BAPPSKET [bappsket on BAPPSKET]

1 CREATE TABLE "USUARIO" (
2     ID_USUARIO VARCHAR(36),
3     CORREO VARCHAR(100),
4     CONTRASEÑA VARCHAR(72),
5     NOMBRE VARCHAR(20),
6     APELLIDOS VARCHAR(100),
7     TIPO_USUARIO VARCHAR(2),
8     PRIMARY KEY(ID_USUARIO)
9 );
10
11 CREATE TABLE "MIEMBROS_CLUB" (
12     ID_CLUB VARCHAR(36),
13     ID_USUARIO VARCHAR(36),
14     TIPO_USUARIO VARCHAR(2),
15     PRIMARY KEY(ID_CLUB, ID_USUARIO, TIPO_USUARIO)
16 );
17
18 CREATE TABLE "EQUIPO" (
19     ID_EQUIPO VARCHAR(36),
20     ID_CLUB VARCHAR(36),
21     NOMBRE_EQUIPO VARCHAR(100),
22     SEXO_EQUIPO VARCHAR(1),
23     CATEGORIA_EQUIPO VARCHAR(2),
24     ENTRENADOR_1 VARCHAR(100),
25     ENTRENADOR_2 VARCHAR(100),
26     DELEGADO VARCHAR(100),
27     PRIMARY KEY(ID_EQUIPO)
28 );
29
30 CREATE TABLE "JUGADORES" (
31     ID_JUGADOR VARCHAR(36),
32     ID_EQUIPO VARCHAR(36),
```

Figura 1.7: Ejecutamos Script

1.2.3. Código

Por último importaremos el proyecto que se encuentra en el CD a nuestro NetBeans. Para ello desde la pantalla de Projects haremos click derecho y seleccionaremos la opción de Open Project... Ahí seleccionaremos el proyecto que se encuentra en el CD y solo nos faltaría ejecutarlo para poder hacer uso de la aplicación.