



Universidad de Valladolid

Escuela de Ingeniería Informática

MANUAL DE USUARIO

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 usuario.

En este capítulo explicaremos como llevar a cabo cada una de las tareas que permite realizar la aplicación. Como hay varios roles se seguirá un orden. Primero se explicaran las tareas del Administrador, y después las de los entrenadores, tanto con club como sin club. En las tareas que son propias de cualquier usuario se indicará al inicio de la descripción.

1.1. Menú de inicio, ingreso y registro

El menú de inicio es el mismo para cualquier rol y para poder acceder a la aplicación lo único que tendremos que hacer es introducir el correo y la contraseña con la que nos hemos registrado en la aplicación.

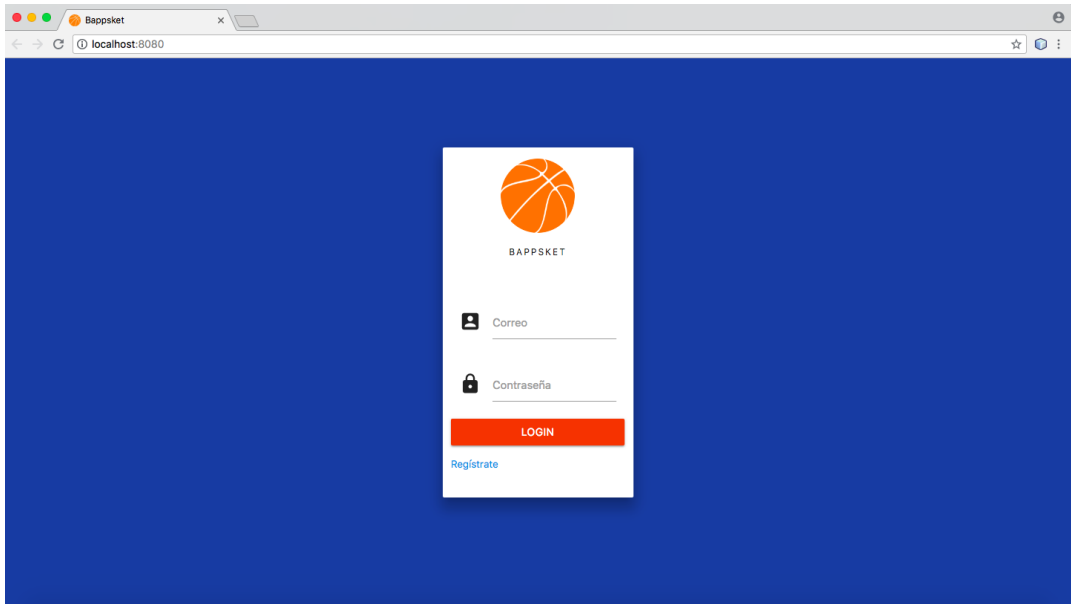


Figura 1.1: Pagina de login

Una vez introducidas las credenciales si somos usuarios de tipo administrador se nos mostrará la pagina de inicio propia de los administradores donde podemos ver los equipos de nuestro club y los resultados de la ultima jornada.

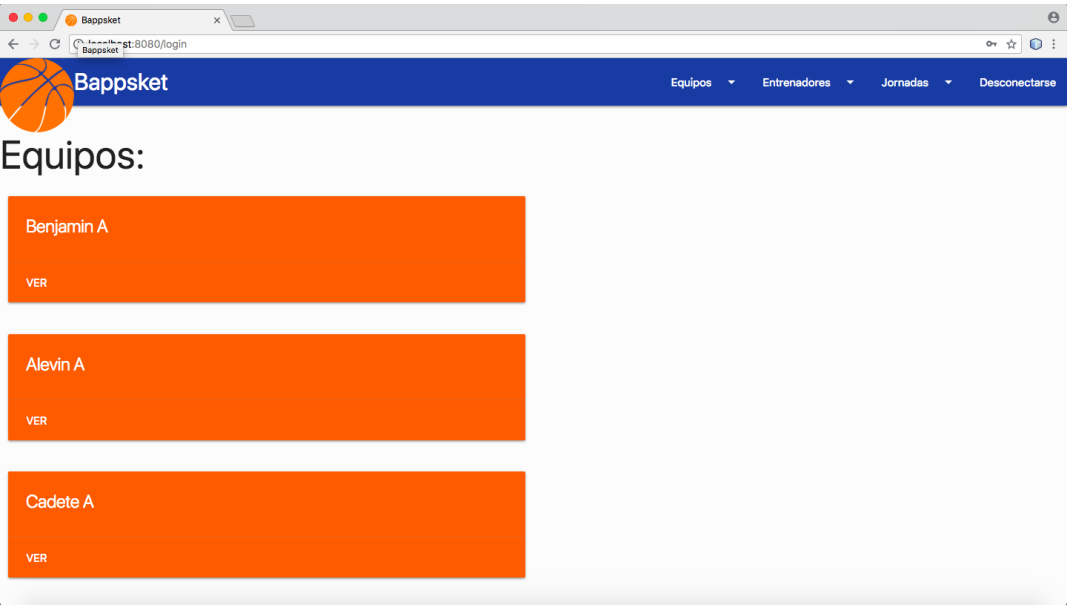


Figura 1.2: Pantalla principal de un administrador

Si por el contrario somos entrenadores nos saldrá una pantalla para que elijamos, si es que tenemos, un club y un equipo con el que trabajar. Una vez seleccionado el club y el equipo se nos mostrará la pantalla de inicio propia de un entrenador donde podemos ver los diez últimos entrenamientos que se han hecho y si se pertenece a un club los resultados de la última jornada.

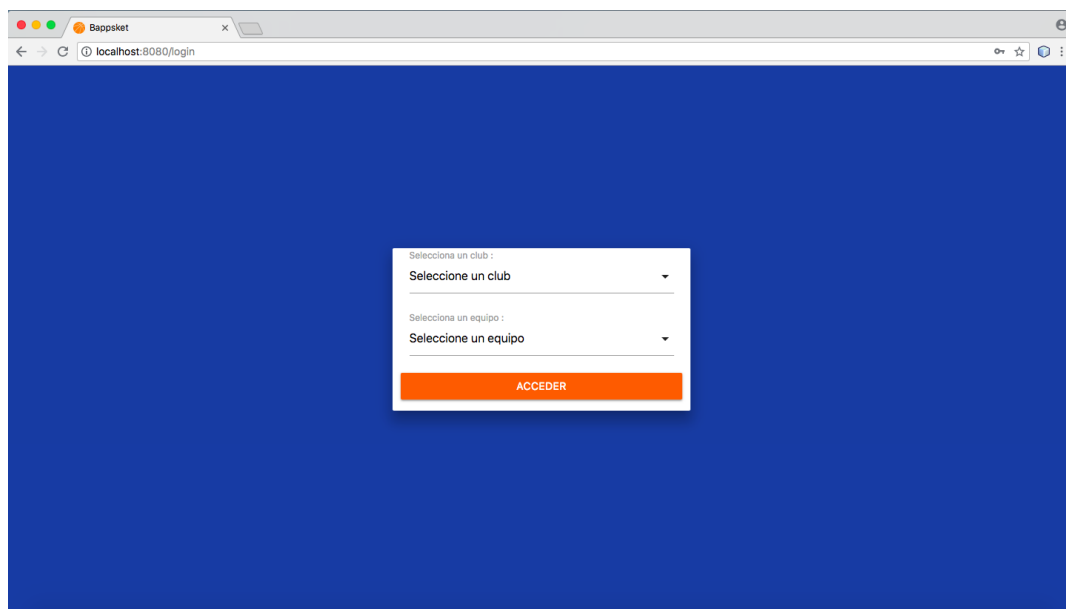


Figura 1.3: Pantalla elección club/equipo

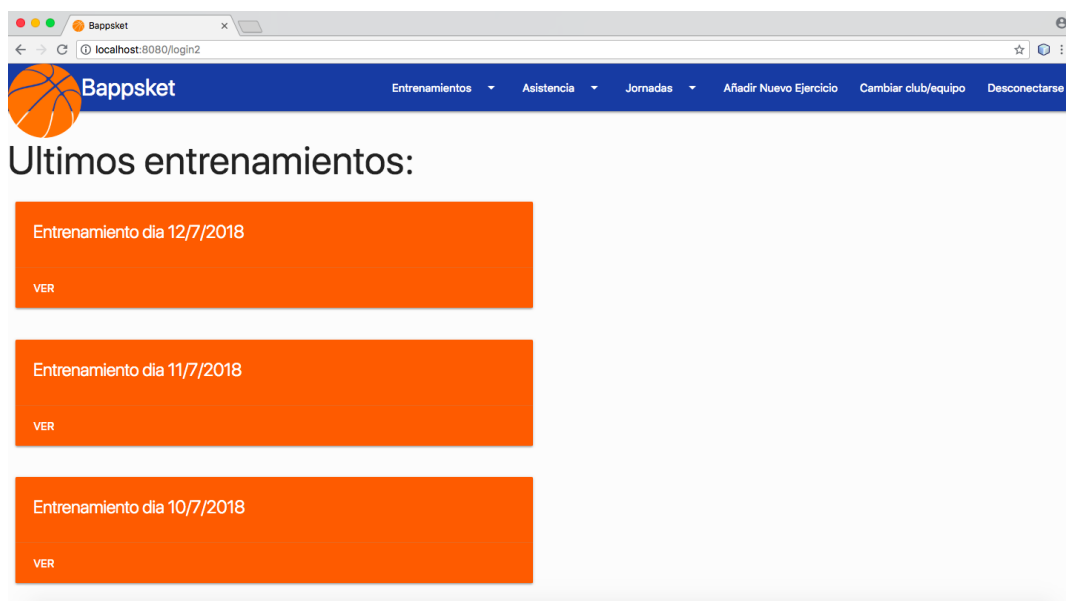
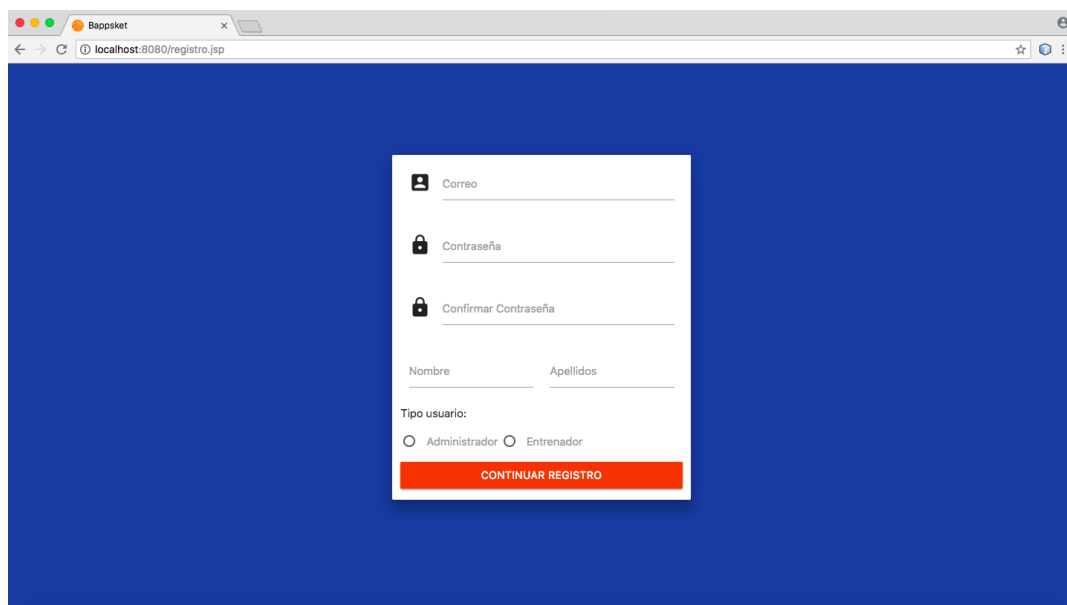


Figura 1.4: Pantalla principal Entrenador

Si lo que queremos es registrarnos en la aplicación en la pantalla de ingreso tenemos una

opción que nos llevará a una pantalla para registrarnos.



The image shows a web browser window with the address bar displaying 'localhost:8080/registro.jsp'. The page has a solid blue background. In the center, there is a white registration form with the following fields and options:

- Correo**: A text input field with a person icon.
- Contraseña**: A text input field with a lock icon.
- Confirmar Contraseña**: A text input field with a lock icon.
- Nombre** and **Apellidos**: Two text input fields.
- Tipo usuario:** Two radio buttons labeled **Administrador** and **Entrenador**.
- CONTINUAR REGISTRO**: A red button at the bottom of the form.

Figura 1.5: Pantalla de registro

En esta pantalla tenemos que rellenar todos los datos que se nos piden. Si en tipo de usuario seleccionamos administrador se nos mostrará una pantalla donde seleccionaremos el nombre de nuestro club, si por el contrario elegimos entrenador se nos mostrará la pantalla principal.

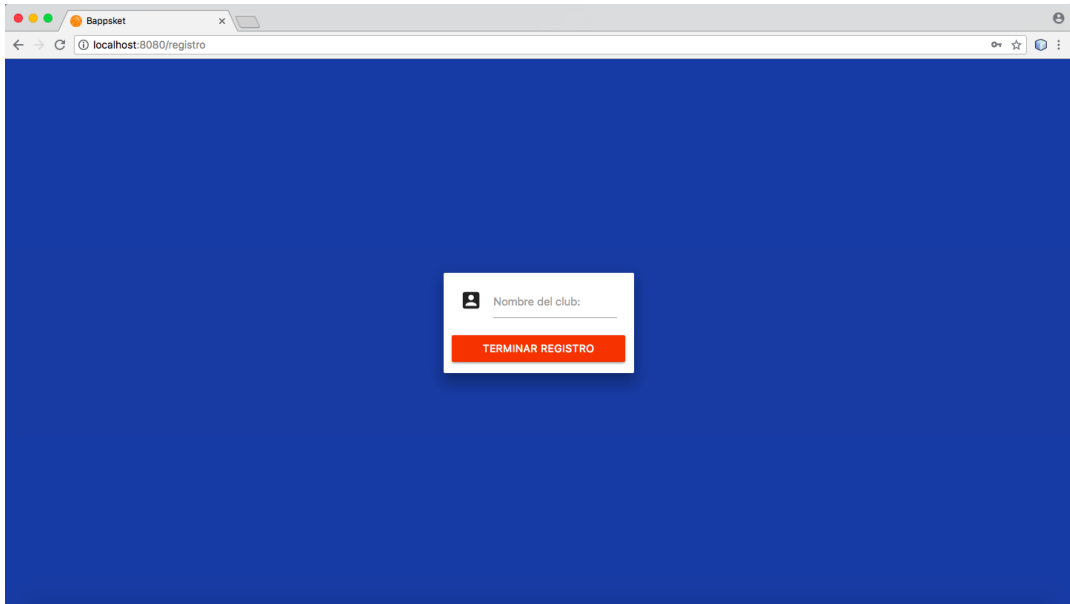
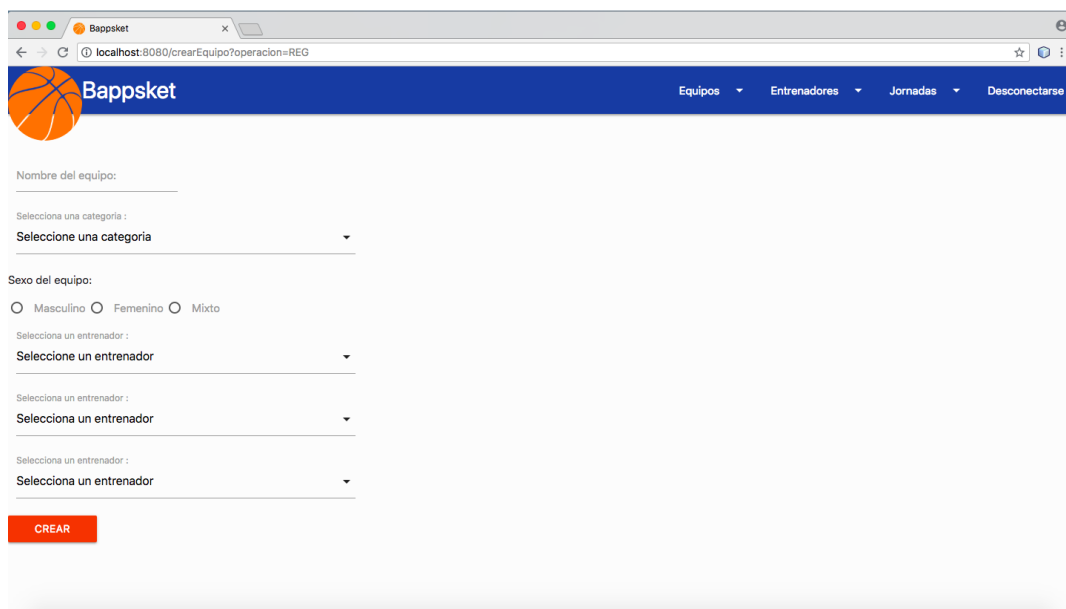


Figura 1.6: Pantalla de añadir nombre al club

1.2. Registrar equipo y modificar un equipo

Esta opción es propia tanto de los administradores como de los entrenadores que no pertenecen a ningún club.

Al pinchar sobre la opción de registrar equipo se nos muestra una página con los datos básicos para crear un equipo, como son el nombre, la categoría, el sexo y los entrenadores de dicho equipo.



The screenshot shows a web browser window with the Bappsket application. The browser's address bar displays 'localhost:8080/crearEquipo?operacion=REG'. The application's header is dark blue with the Bappsket logo (an orange basketball) on the left and navigation links 'Equipos', 'Entrenadores', 'Jornadas', and 'Desconectarse' on the right. The main content area is white and contains a form for creating a team. The form includes a text input for 'Nombre del equipo:', a dropdown menu for 'Selecciona una categoría:', radio buttons for 'Sexo del equipo:' (Masculino, Femenino, Mixto), and three identical dropdown menus for 'Selecciona un entrenador:'. At the bottom of the form is a red button labeled 'CREAR'.

Figura 1.7: Pantalla de crear equipo

En la siguiente pantalla se nos pedirá introducir los datos básicos de los jugadores que conforman el equipo.

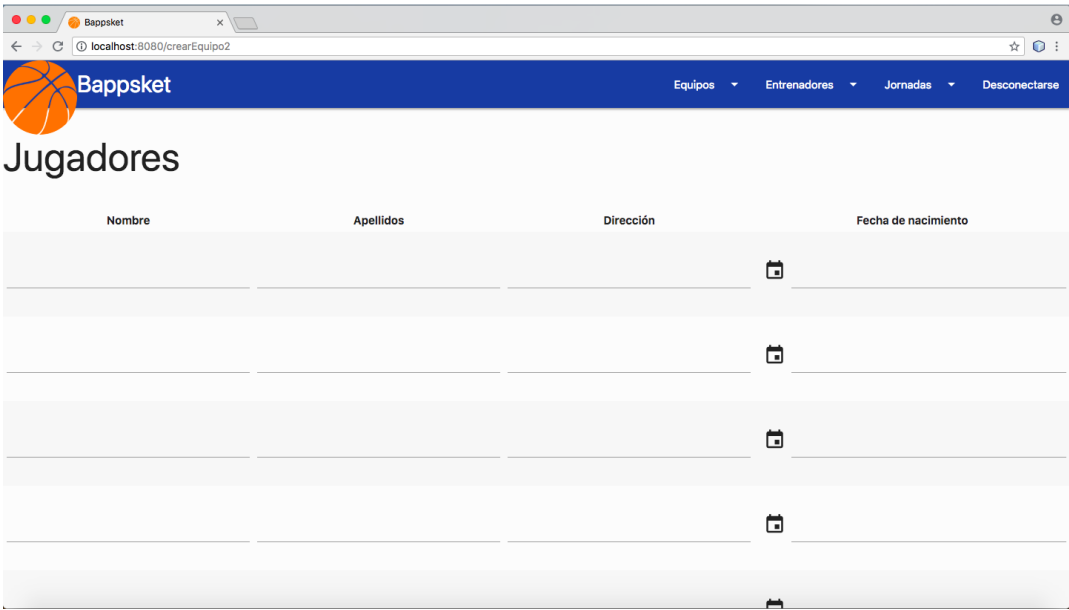


Figura 1.8: Pantalla de añadir jugadores

La opción de modificar nos muestra las mismas pantallas que las de registrar solo que esta vez con los datos del equipo cargados para poder modificarlos.

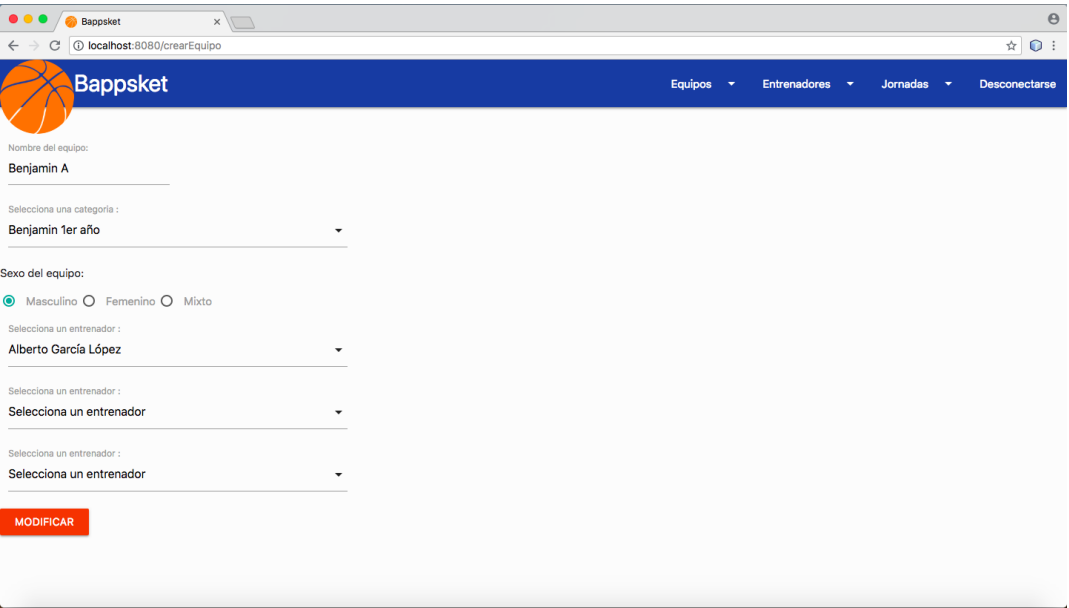


Figura 1.9: Pantalla modificar equipo

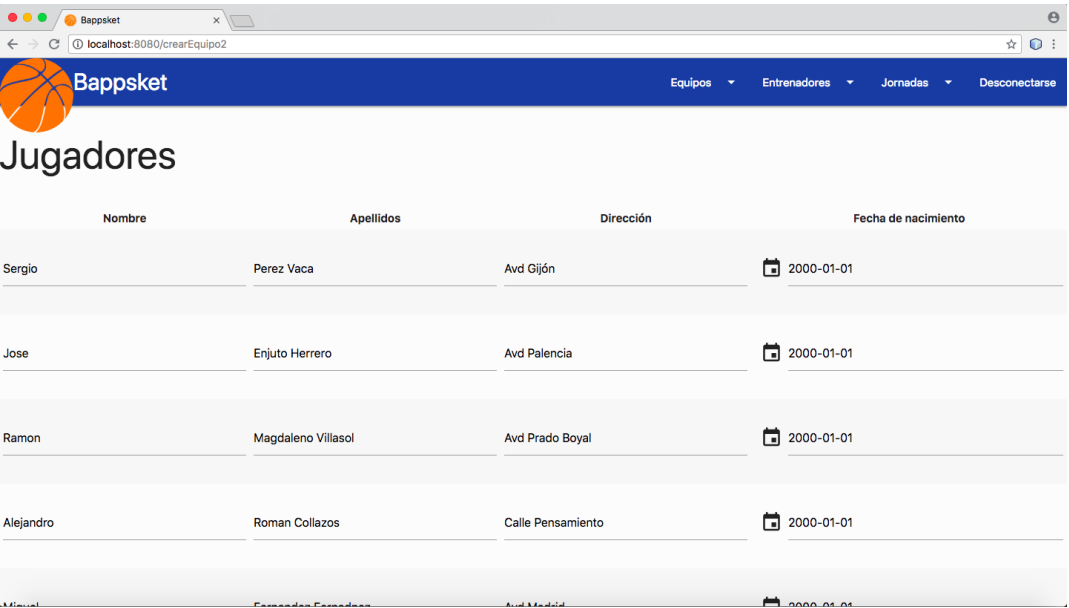
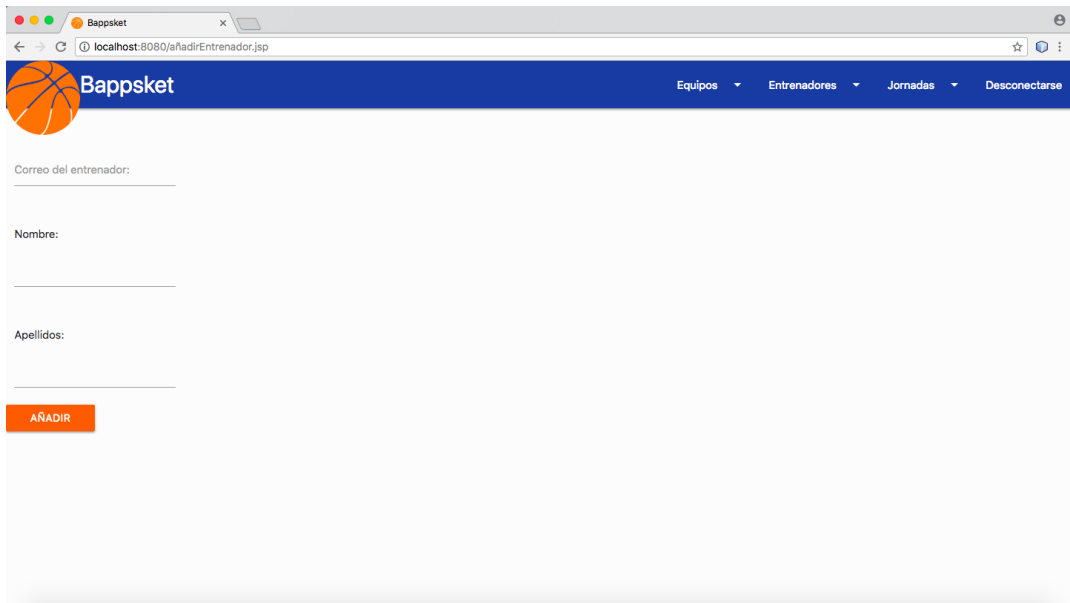


Figura 1.10: Pantalla de modificar jugadores

1.3. Añadir y eliminar entrenadores del club.

Esta acción es solo propia de los administradores.

En la pantalla de añadir entrenador al club nos saldrá la opción para introducir el correo con el que el entrenador se registre en la aplicación. Si el entrenador existe se cargarán su nombre y sus apellidos para asegurarnos que es la persona que estamos buscando. Si intentamos dar de alta a un administrador o a un entrenador que ya esta dado de alta en nuestro club nos saltará una error avisándonos de ello.



The screenshot shows a web browser window with the title 'Bappsket'. The address bar shows 'localhost:8080/añadirEntrenador.jsp'. The page has a blue header with the Bappsket logo on the left and navigation links 'Equipos', 'Entrenadores', 'Jornadas', and 'Desconectarse' on the right. The main content area is white and contains a form with three input fields labeled 'Correo del entrenador:', 'Nombre:', and 'Apellidos:'. Below these fields is an orange button labeled 'AÑADIR'.

Figura 1.11: Pantalla de añadir un entrenador

En la pantalla de eliminar un entrenador del club tendremos un desplegable donde nos aparecerán el nombre de todos los entrenadores que pertenecen al club. Simplemente tenemos que seleccionar el que queremos para eliminarlo.

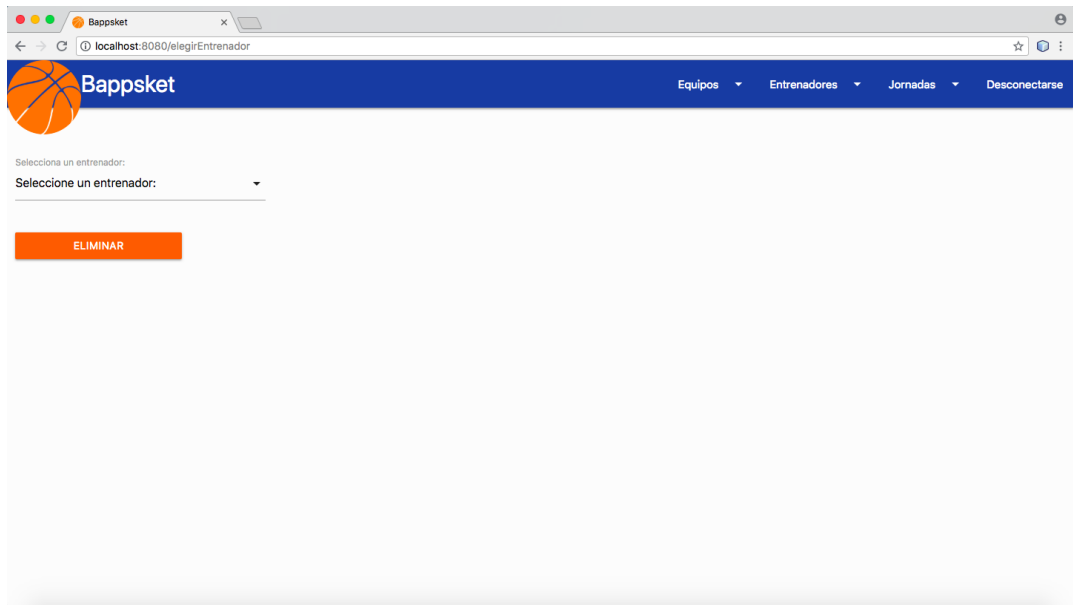


Figura 1.12: Pantalla de eliminar un entrenador

1.4. Registrar, modificar y ver una jornada.

Esta acción es solo propia de los administradores, excepto la parte de ver jornada que es común con los entrenadores que tienen club.

En la pantalla de registrar tendremos que seleccionar la fecha en la que empieza nuestra jornada y nos encontraremos con tantos huecos como equipos haya en el club para apuntar los diferentes partidos de la jornada. Si por cualquier casual un equipo no juega esa jornada se puede dejar un hueco en blanco. A la hora de registrar la jornada los resultados no se podrán modificar.

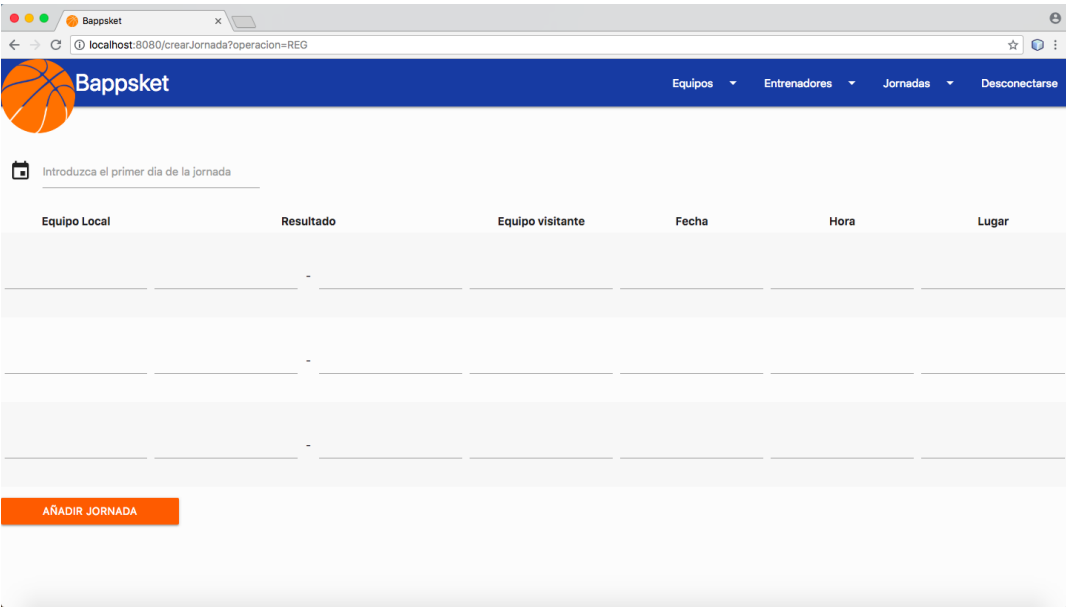


Figura 1.13: Pantalla de crear una jornada

La pantalla de modificación es la misma que la de registro solo que esta vez tendremos la opción de modificar cualquier apartado de la jornada.

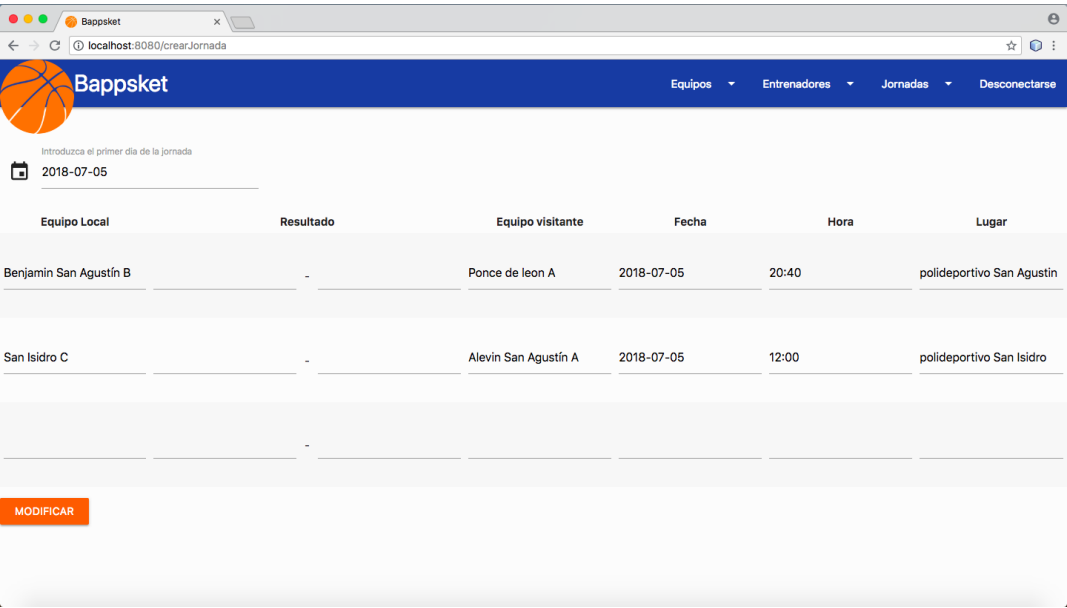


Figura 1.14: Pantalla de modificar una jornada

Por último en la pantalla de ver jornada nos aparecerán los partidos de la jornada que seleccionemos y si somos administradores nos dará la opción de descargar los resultados de esa jornada.

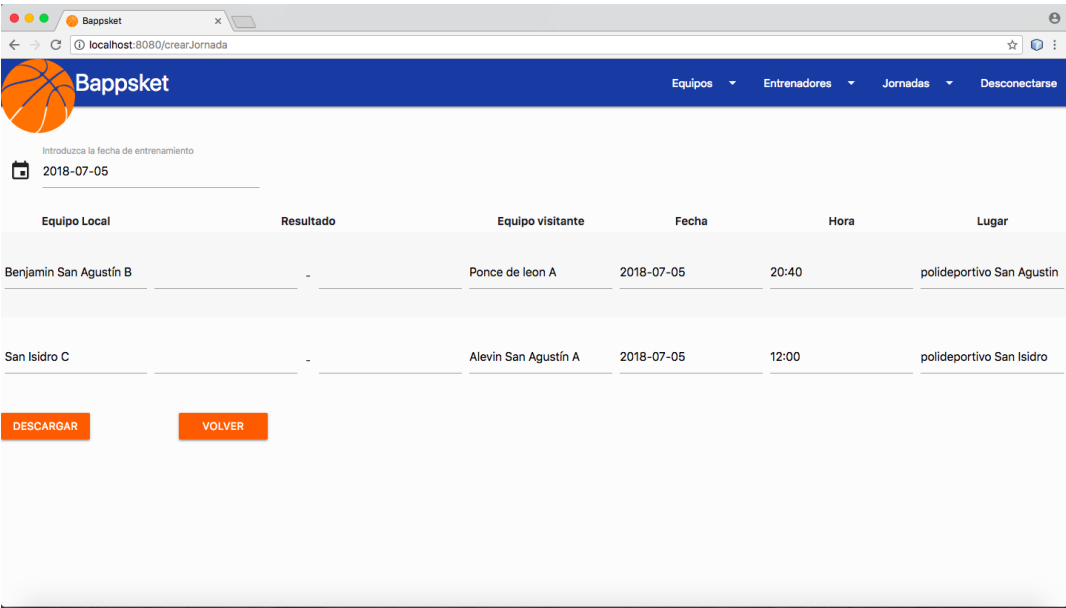


Figura 1.15: Pantalla de ver una jornada

1.5. Crear y modificar un entrenamiento

Esta acción es propia de los entrenadores, dando igual si tienen o no club.

En la pantalla de creación de entrenamiento se nos pedirá que introduzcamos una fecha para el entrenamiento. Solo podemos tener un entrenamiento cada día.

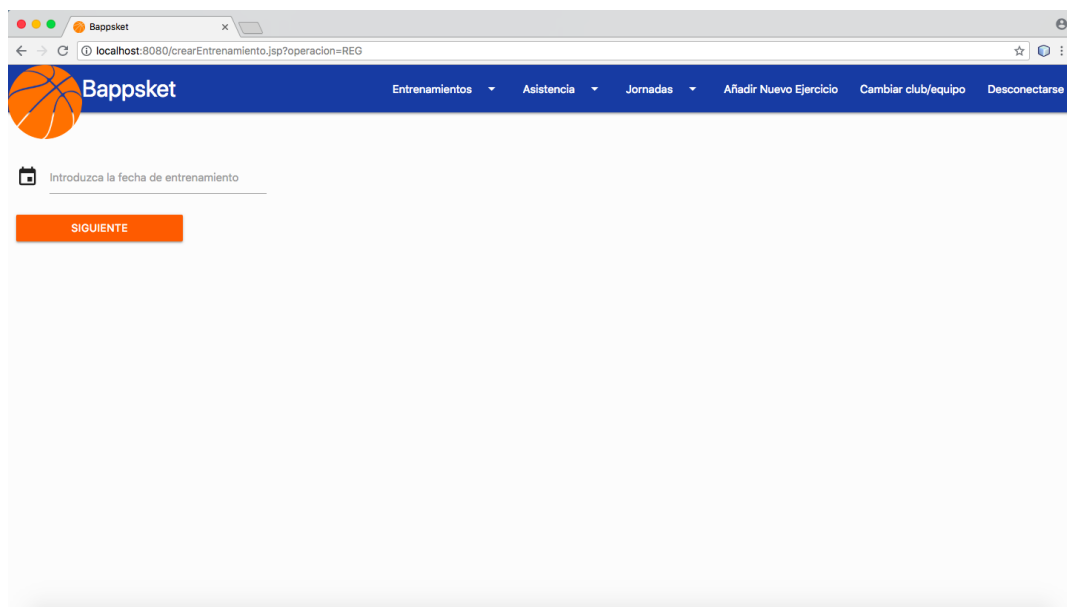


Figura 1.16: Pantalla de elegir fecha para entrenamiento

Después de esto nos aparecerá un buscador de ejercicios según el concepto que entrenan, la categoría para la que están preparados y el tipo de ejercicio que sean. Si no seleccionamos ningún atributo y damos a buscar nos saldrán todos los ejercicios que haya.

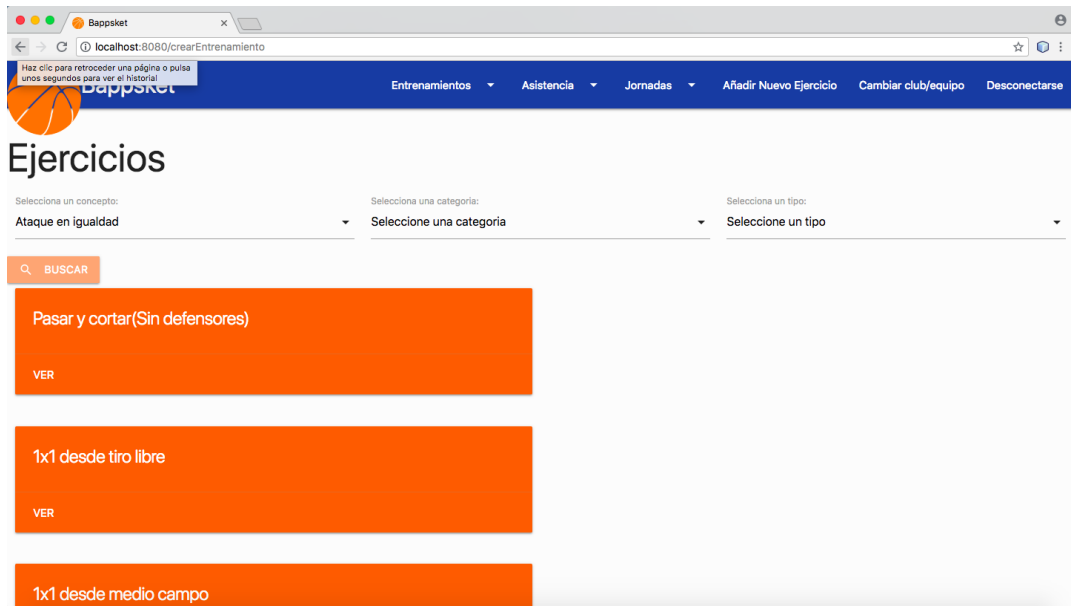
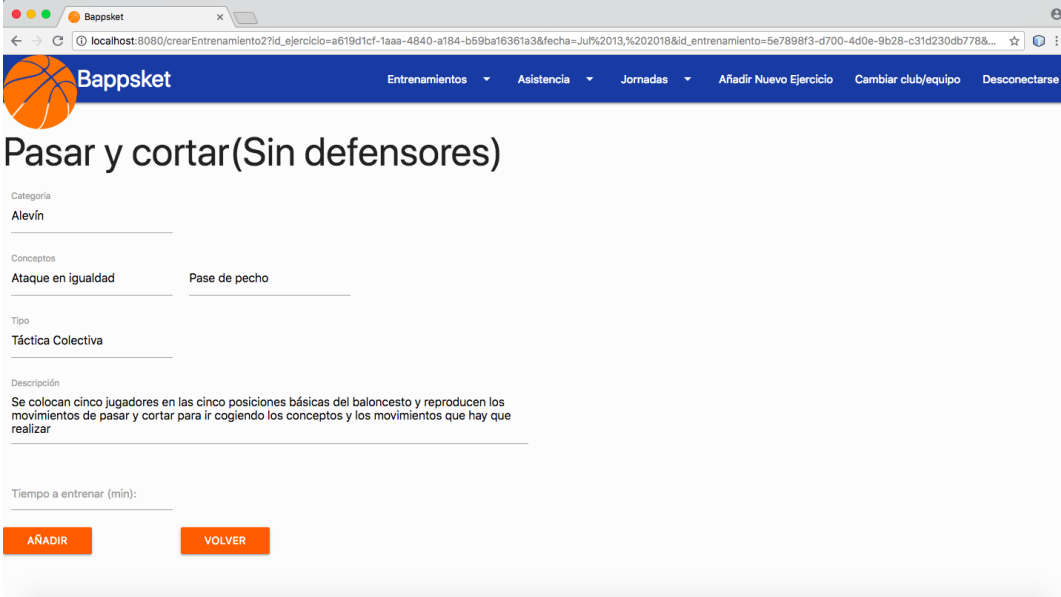


Figura 1.17: Pantalla de elegir ejercicio

Una vez que seleccionamos el ejercicio se nos abrirá una pantalla con la descripción del ejercicio. Si queremos añadirlo al entrenamiento debemos introducir el tiempo que deseamos trabajar ese ejercicio.



The screenshot shows a web browser window with the Bappsket logo and navigation menu. The main heading is "Pasar y cortar(Sin defensores)". Below this, the category is "Alevín". Under "Conceptos", there are two tabs: "Ataque en igualdad" and "Pase de pecho". The "Tipo" is "Táctica Colectiva". The "Descripción" states: "Se colocan cinco jugadores en las cinco posiciones básicas del baloncesto y reproducen los movimientos de pasar y cortar para ir cogiendo los conceptos y los movimientos que hay que realizar". At the bottom, there is a "Tiempo a entrenar (min):" field and two orange buttons: "AÑADIR" and "VOLVER".

Figura 1.18: Pantalla de descripción de ejercicio

Después de eso se nos mostrará una pantalla con todos los ejercicios que hay en el entrenamiento y las opciones de terminar el entrenamiento o de añadir mas ejercicios.

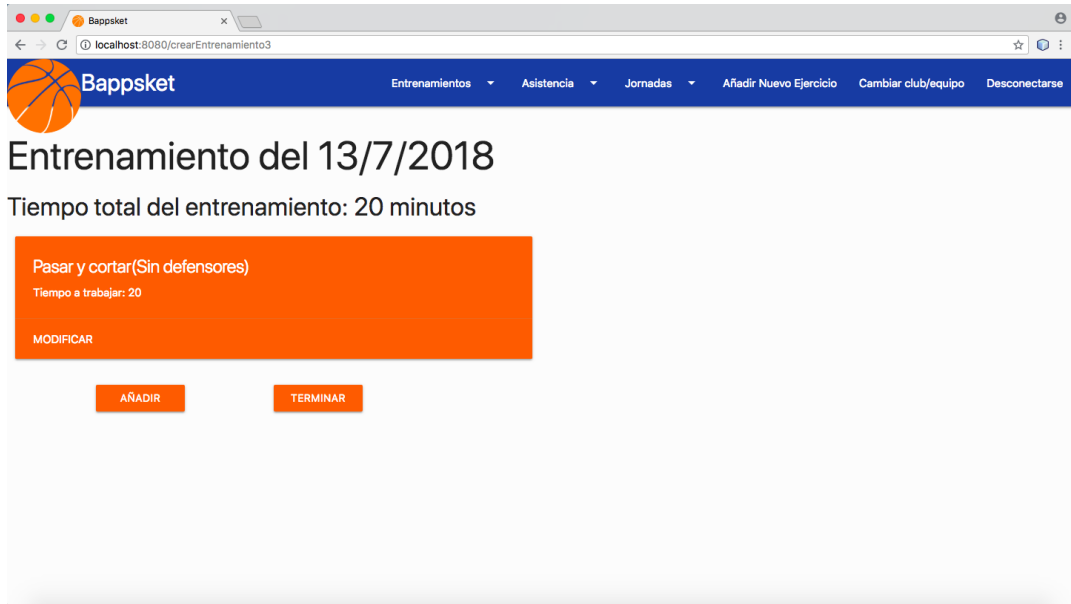


Figura 1.19: Pantalla de resumen de entrenamiento

La pantalla de modificar el entrenamiento nos mostrará la lista de ejercicios que componen el entrenamiento, si queremos modificar el entrenamiento solo tendremos que seleccionar el ejercicio que queremos modificar y modificarlo.

1.6. Guardar y modificar la asistencia de los jugadores

Esta opción es propia de cualquier tipo de entrenador.

En la pantalla de guardado de asistencias nos pide que introduzcamos la fecha de la que queremos guardar la asistencia y a continuación nos muestra el nombre de cada jugador con un desplegable donde tenemos que elegir la asistencia de ese jugador.

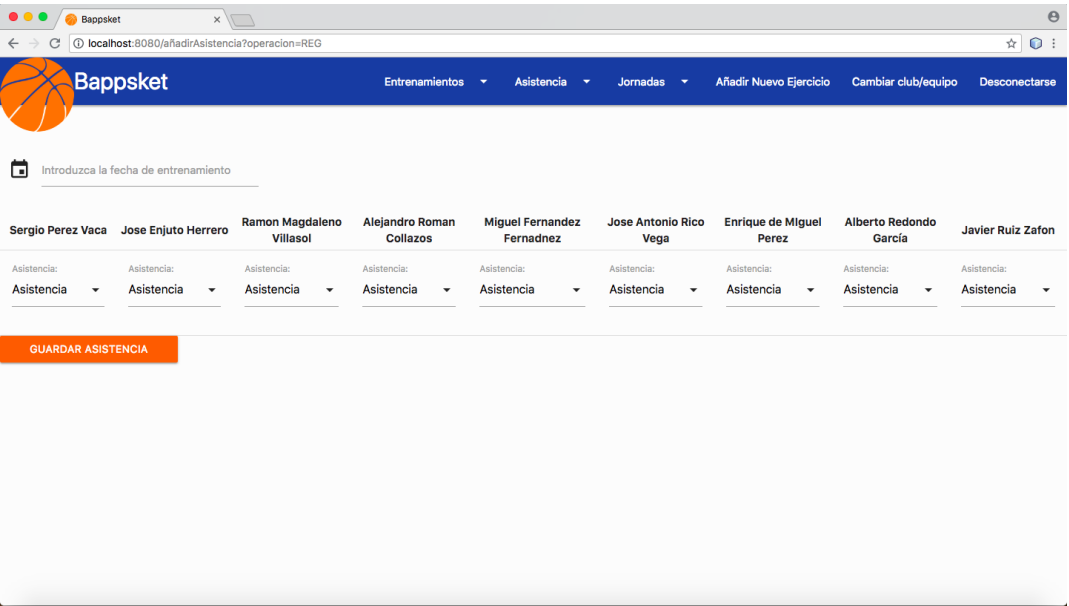


Figura 1.20: Pantalla de añadir asistencia

La opción de modificación es igual solo que con los datos cargados de la fecha que seleccionemos.

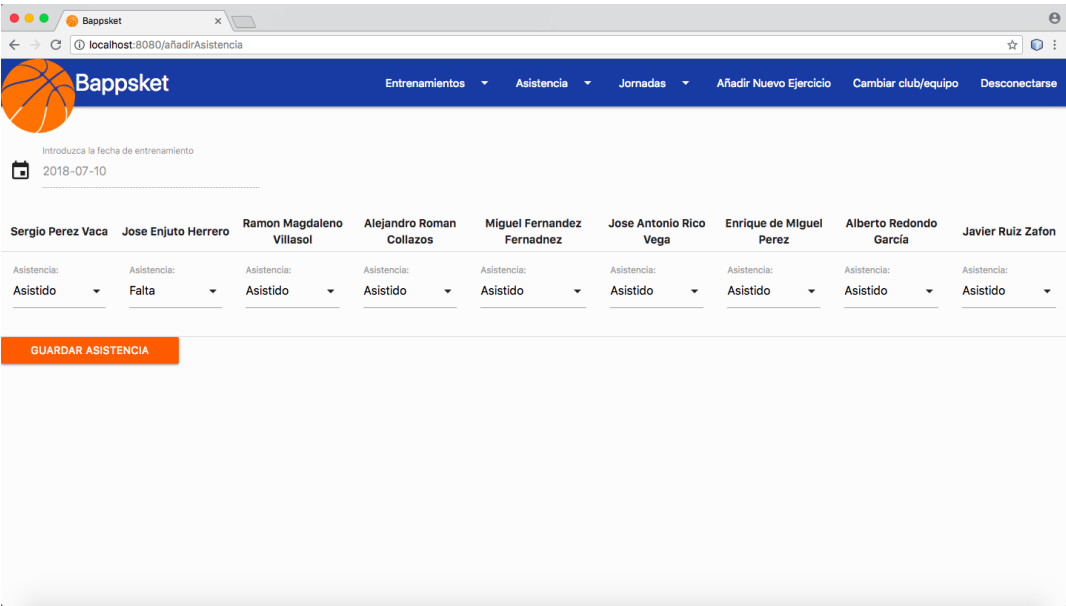


Figura 1.21: Pantalla de modificar asistencia

1.7. Añadir resultado

Esta opción es propia solo de los entrenadores que tienen un club.

En la pantalla de añadir resultado se nos cargaran los partidos de la jornada que hayamos seleccionado. Ahí podremos modificar el resultado de nuestro partido. El resultado de los equipos es lo único que puede modificar el entrenador.

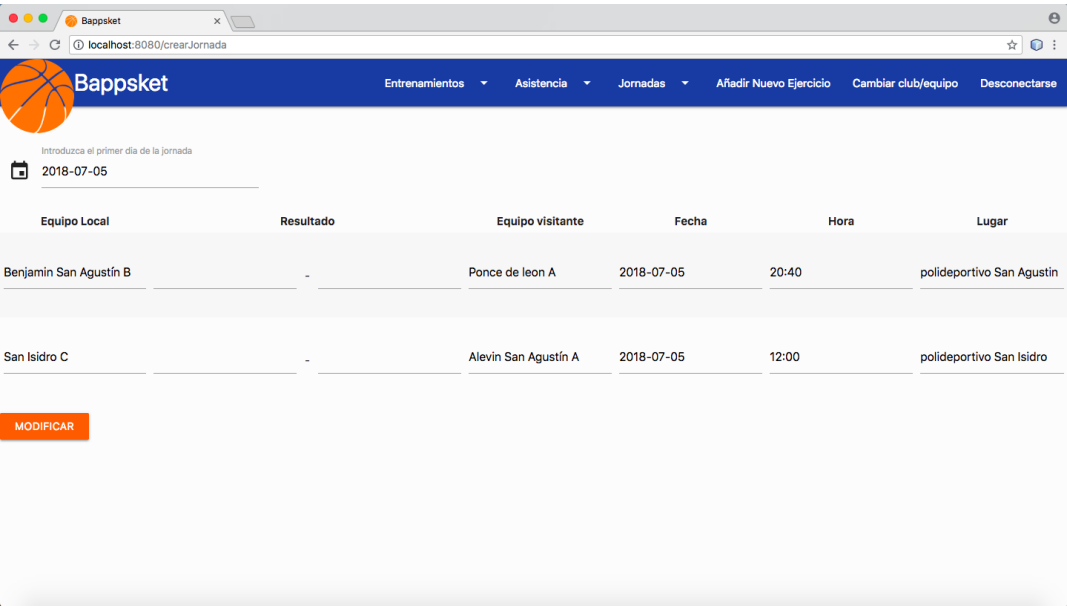


Figura 1.22: Pantalla de añadir resultado

1.8. Añadir nuevo ejercicio

Esta opción es propia de cualquier tipo de entrenador.

En la pantalla de añadir un nuevo ejercicio nos aparecer un formulario con los datos a rellenar para poder crear un nuevo ejercicio en la base de datos. Los datos a rellenar son el nombre del ejercicio, la descripción del mismo, los conceptos que entrena(se da la opción de poner tres pero solo es obligatorio poner uno), la categoría para la que esta preparado el ejercicio y el tipo de ejercicio que es.

Nombre del ejercicio:

Descripción del ejercicio:

Selección una categoría :

Selección una categoría

Selección un concepto:

Selección un concepto

Selección un concepto:

Selección un concepto

Selección un concepto :

Selección un concepto

Selección un tipo :

Selección un tipo

AÑADIR

Figura 1.23: Pantalla de añadir un nuevo ejercicio

1.9. Cambiar club/equipo

Esta opción es solo propia de los entrenadores, indistintamente de que tengan club o no.

En esta pantalla se nos abrirá un selector para cambiar entre los clubs y equipos de los que forma parte el entrenador.

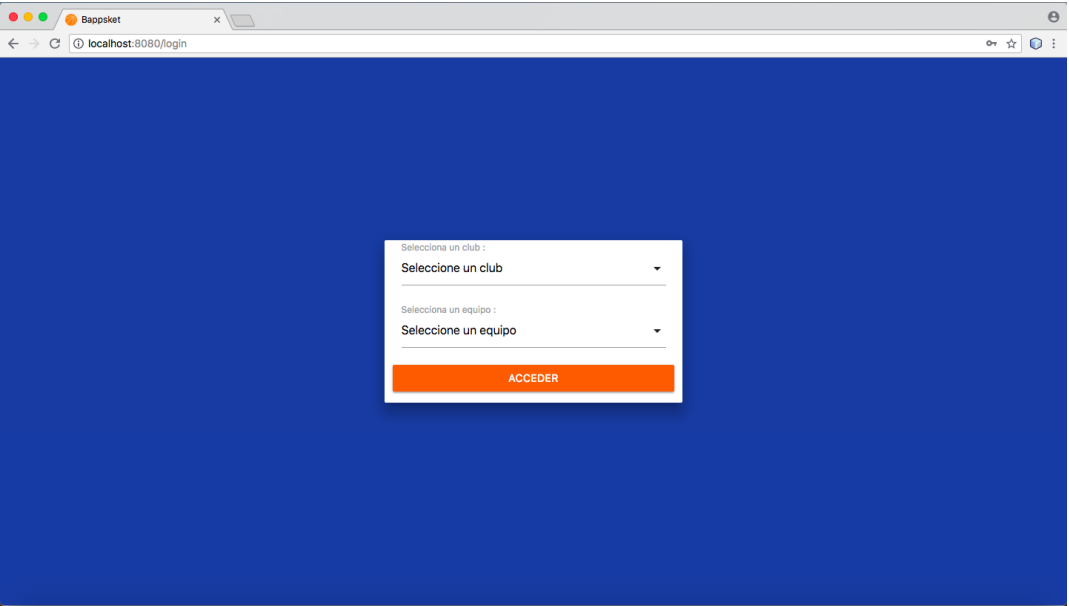


Figura 1.24: Pantalla de cambiar club/equipo