



# DOCUMENTO FUNCIONAL DEL PROYECTO

ALUMNO/GRUPO: Víctor López Ruiz 2 DAM B

---

## 1. Introducción y contexto

El proyecto consiste en el desarrollo de una página web dedicada al anime japonés *Inazuma Eleven*. Su objetivo principal es centralizar en un único espacio toda la información relevante relacionada con el anime y los videojuegos de la saga, proporcionando una experiencia completa e interactiva para los fanáticos.

La plataforma permitirá navegar por temporadas, mostrando los equipos correspondientes a cada una y ofreciendo información detallada sobre sus integrantes. Así mismo, los usuarios podrán buscar jugadores de forma individual, accediendo a fichas con datos relevantes, estadísticas y apariciones.

Se incluirá una sección dedicada a los partidos del anime, en la que se presentará la plantilla de ambos equipos participantes junto con su información respectiva.

El proyecto también contempla un componente interactivo y social, diseñado para fomentar la comunicación entre los usuarios mediante:

- **Chats grupales**, que permitirán compartir opiniones, teorías y debates sobre el anime y los videojuegos.
- **Chats individuales**, para conversar con amigos o usuarios con intereses comunes.
- **Creación de equipos personalizados**, donde cada usuario podrá formar su equipo ideal a partir de las fichas de jugadores disponibles y mostrarlo en su perfil, generando discusión y participación dentro de la comunidad.

Finalmente, se implementará un **sistema de ranking de jugadores**, mediante el cual la comunidad podrá valorar y puntuar a los personajes, generando una clasificación dinámica que refleje la opinión colectiva de los fans.

## 2. Análisis de requisitos

A continuación se expondrán tanto los requisitos funcionales (RF), como los no funcionales (RNF) y las restricciones que tendrá la creación de la web.

### 2.1. Requisitos funcionales (RF)

Código	Descripción del requisito funcional
RF1	El sistema permitirá registrar nuevos usuarios.
RF2	Los usuarios podrán iniciar sesión y gestionar su perfil.
RF3	El usuario podrá acceder a toda la información de la página web así encontrando todo a su agrado.
RF4	El usuario podrá crear su plantilla en base a los jugadores disponibles en la web y fijarla en su perfil.
RF5	Los demás usuarios podrán comentar las plantillas de los demás usuarios de tal forma que así le dejen recomendaciones de mejora, preguntas sobre su plantilla, etc...
RF6	Los usuarios podrán puntuar los jugadores de tal forma que se haga un ranking según el puntaje y cuando se cambie el puntaje que se actualice el ranking.
RF7	El usuario podrá acceder a los chats tanto individuales como grupales para así hablar y comunicarse con el resto de usuarios.

### 2.2. Requisitos no funcionales (RNF)

Código	Descripción del requisito no funcional
RNF1	La interfaz será accesible desde dispositivos móviles y ordenadores.
RNF2	La web tendrá un menú para que selecciones por temporadas y equipos y así poder obtener toda la información
RNF3	La web será bastante intuitiva para así facilitar el uso al usuario novato en la aplicación y así afianzar el uso de la aplicación en todos los usuarios registrados.

RNF4	Cada menú desplegable, cada interacción con la web será única de tal forma que el usuario siempre quede sorprendido
------	---

### 2.3. Restricciones

- **Lenguajes y tecnologías:** Actualmente, el desarrollo de la página web (tanto front-end como back-end) se encuentra en fase de aprendizaje. No obstante, se cuenta con la disposición y el compromiso de adquirir y aplicar los conocimientos necesarios a medida que avance el curso, asegurando así la correcta implementación de la plataforma web.
- **Recursos disponibles:** Se dispone de tiempo suficiente para el desarrollo del proyecto, combinando las horas proporcionadas en clase con el tiempo personal disponible. El equipo de trabajo, constituido principalmente por un portátil, es adecuado para las necesidades iniciales del desarrollo web. Además, se posee un conocimiento sólido sobre la serie *Inazuma Eleven*, lo que garantiza un manejo preciso del contenido; cualquier detalle menor podrá refrescarse mediante revisiones específicas de episodios o material relacionado.
- **Dependencias o limitaciones técnicas:** Hasta el momento, no se han identificado limitaciones o dependencias técnicas concretas, dado que la fase actual se ha centrado en la investigación y recopilación de información previa al desarrollo de la web. Conforme avance la implementación, se evaluarán posibles restricciones técnicas y se definirán estrategias eficientes para su resolución.

## 3. Análisis de usuarios y roles

A continuación se observa los usuarios y los roles que tendrán dentro de la web.

Rol	Descripción	Permisos principales
Administrador	Gestiona usuarios y recursos.	Alta, baja y modificación de datos.
Usuario	Utiliza el sistema para realizar acciones básicas.	Crear usuario, consultar el propio usuario y la aplicación en sí y modificar sus propios datos. Participar en el chat.
Visitante	Consulta información sin interactuar con el sistema	Sin permisos (a no ser que se haga usuario, entonces pasará a disponer de todos los permisos)

## 4. Casos de uso / Escenarios de uso

A continuación observamos los casos posibles que puedes llevar a cabo como usuario de la página web.

<b>Código</b>	<b>Nombre del caso de uso</b>	<b>Actor principal</b>	<b>Descripción</b>	<b>Resultado esperado</b>
CU1	Registrar usuario	Visitante	El usuario introduce sus datos y se crea una cuenta.	Usuario registrado correctamente.
CU2	Iniciar sesión	Usuario	Introduce credenciales y accede al sistema.	Acceso concedido.
CU3	Buscar por temporada	Usuario	Selecciona la temporada sobre la que quieres obtener información	Información consultada
CU4	Buscar por jugador	Usuario	Seleccionar el jugador sobre el cual quieres obtener información	Información consultada
CU5	Buscar por equipo	Usuario	Seleccionar el equipo sobre el que quieres obtener información	Información consultada
CU6	Crear plantilla	Usuario	Crear plantilla a partir de los jugadores y su información y fijarla en el perfil	Plantilla creada
CU7	Comentar la plantilla	Resto de usuarios	Los usuarios podrán dejar comentarios sobre la plantilla de otros usuarios	Comentarios en la plantilla
CU8	Ranear jugadores	Usuarios	Puntuar jugadores de la web	Jugadores con puntuación
CU9	Hacer ranking de jugadores	Automático	Según el ranking que se le hayan dado a los jugadores se creará un ranking desde los mejores a los peores	Ranking creado
CU10	Chatear	Usuarios	Chatear en chats individuales o chatear con la comunidad en chats grupales	Mandar mensajes

CU11	Modificar Perfil	Usuarios	Configurar y/o editar contenido del perfil creado	Perfil modificado y/o editado.
------	------------------	----------	---	--------------------------------

## 5. Modelo de datos o estructura de la información

A continuación observamos los modelos de datos de la página web.

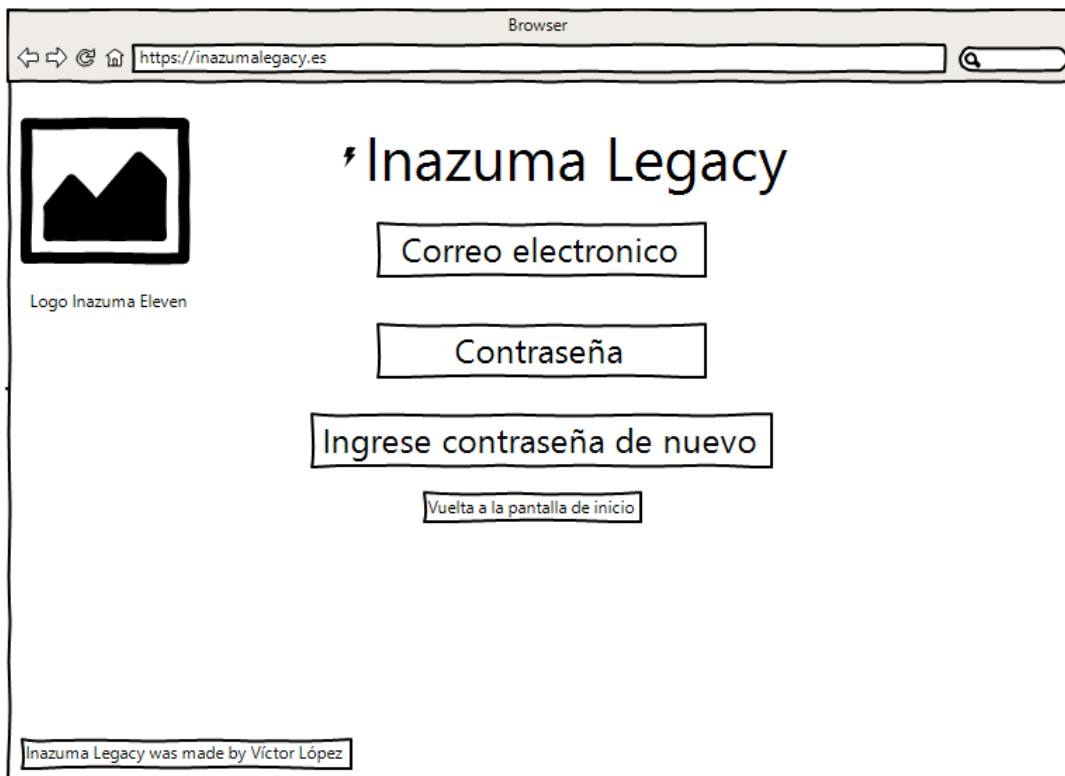
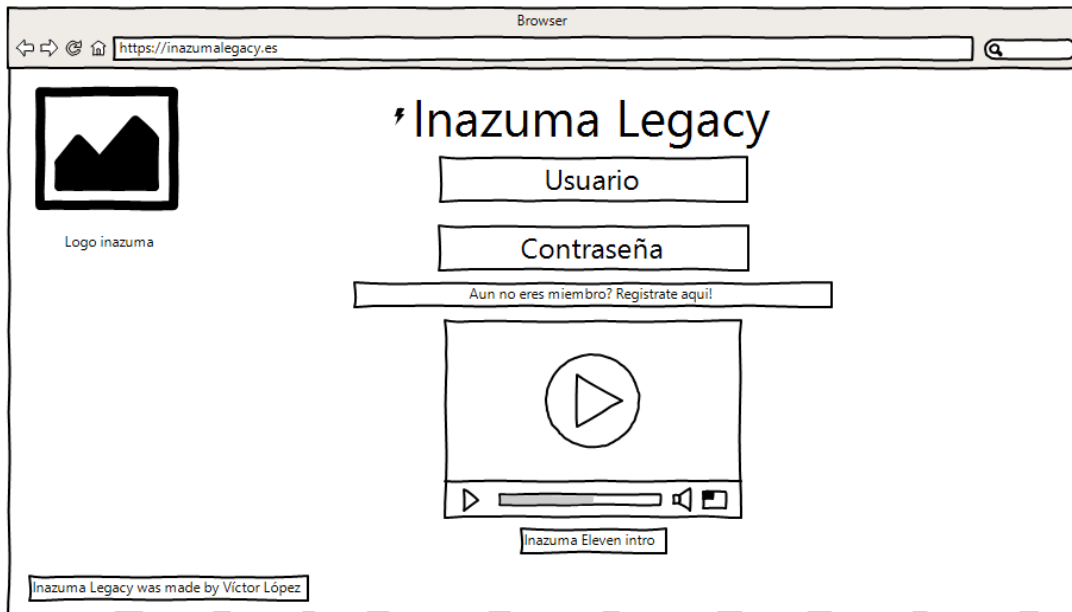
- **Entidades:** Usuarios.
- **Relaciones:** un usuario puede tener acceso a todas las funciones y al chat que la aplicación tendrá para así poder comunicarse con los otros usuarios.
  
- **Entidades:** Tablas de información
- **Relaciones:** Tablas las cuales todos los usuarios pueden revisar para consultar información.
  
- **Entidades:** Personajes
- **Relaciones:** Contiene información sobre los personajes del anime y los videojuegos *Inazuma Eleven*.
  
- **Entidades:** Equipos
- **Relaciones:** Representa a los diferentes equipos que aparecen en *Inazuma Eleven*, tanto del anime como del videojuego.
  
- **Entidades:** Partidos
- **Relaciones:** Registra información sobre los partidos jugados dentro del universo de *Inazuma Eleven*.
  
- **Entidades:** Chats
- **Relaciones:** Espacio de comunicación entre los usuarios. Puede ser un chat privado entre dos usuarios o un chat grupal sobre temas del anime o el videojuego.
  
- **Entidades:** Mensajes
- **Relaciones:** Representa los mensajes enviados dentro de un chat.

## 6. Diseño de la interfaz

Un breve aunque no definitivo diseño de cómo será la página web.

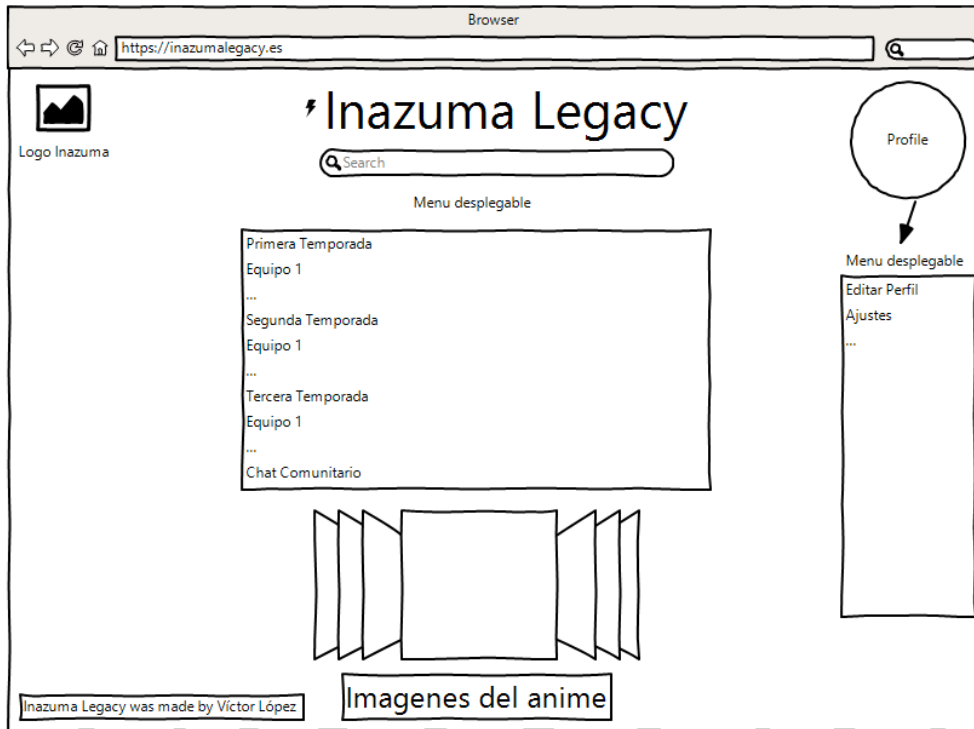
### 1. Pantalla log in

- **Iniciar sesión:** El usuario ingresa su correo y contraseña para acceder.
- **Registrarse:** Si no tiene cuenta, puede crear una nueva.



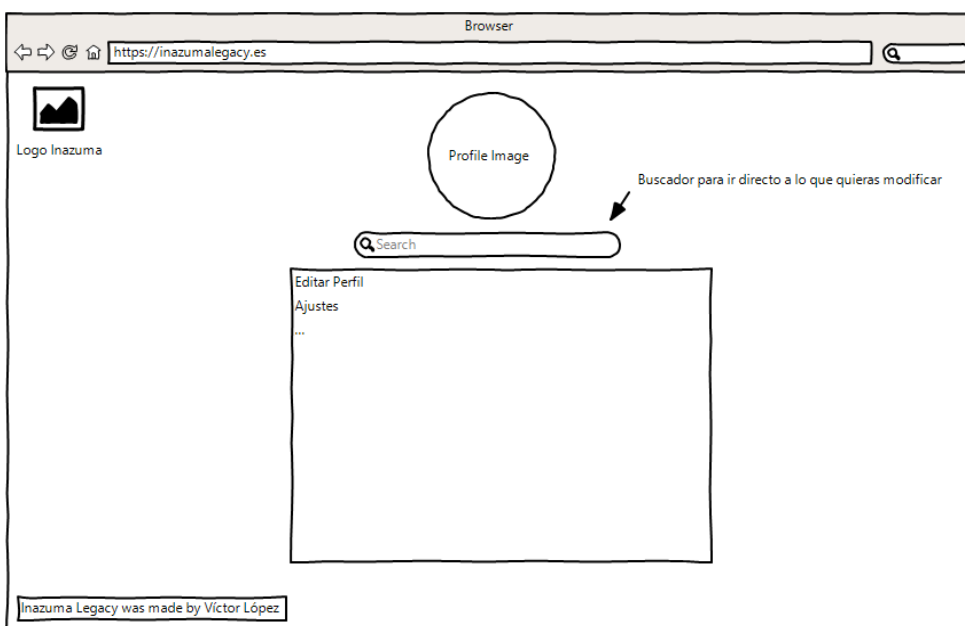
## 2. Pantalla de inicio

- **Buscar:** Usa la barra de búsqueda para encontrar equipos o jugadores.
- **Abrir menú:** Despliega las temporadas y la opción de chat.
- **Ir al chat:** Accede a los chats grupales o privados.



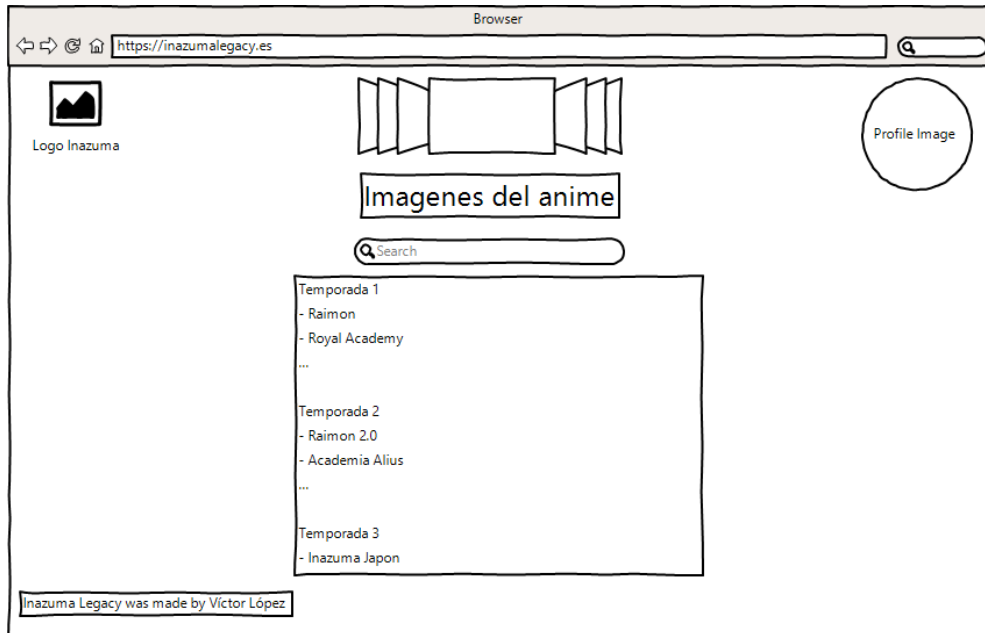
## 3. Pantalla de perfil

- **Ver perfil:** El usuario puede ver o editar su información.



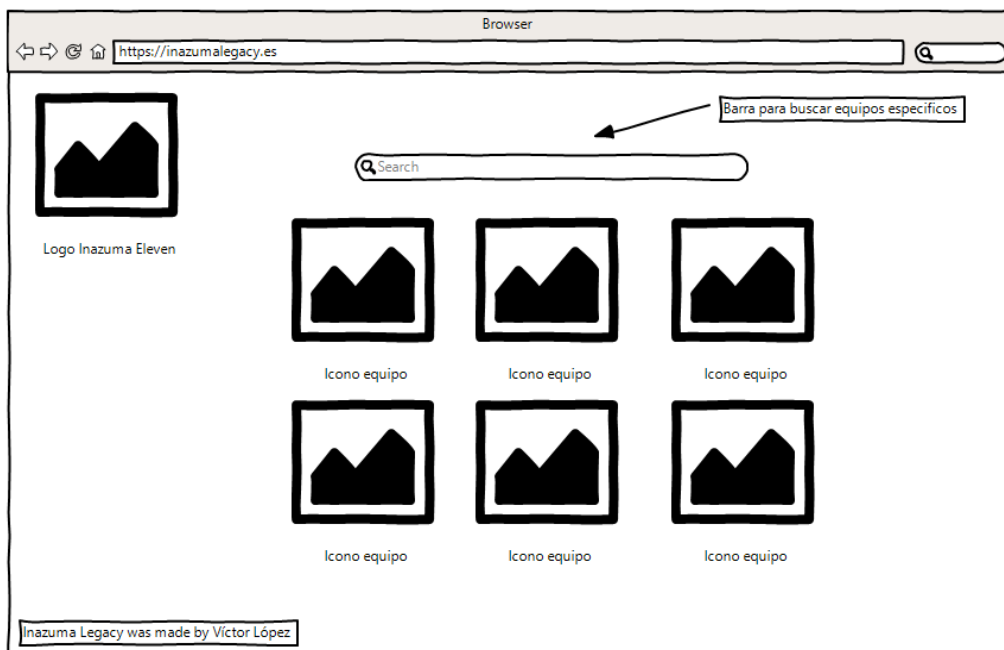
## 4. Pantalla de temporadas

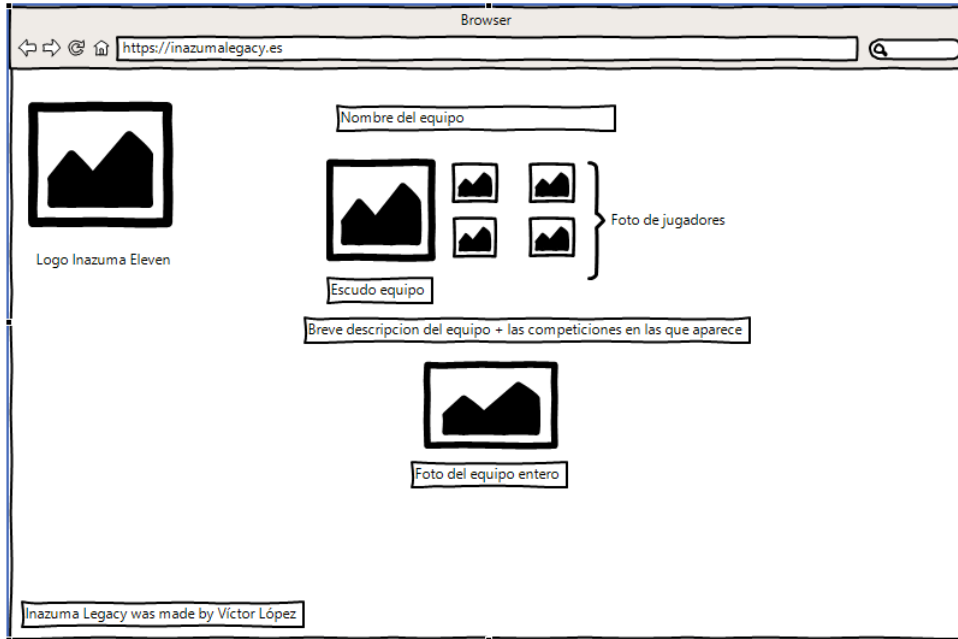
- **Ver temporadas:** Muestra las temporadas disponibles.
- **Seleccionar temporada:** El usuario elige una temporada para ver los equipos



## 5. Pantalla del equipo

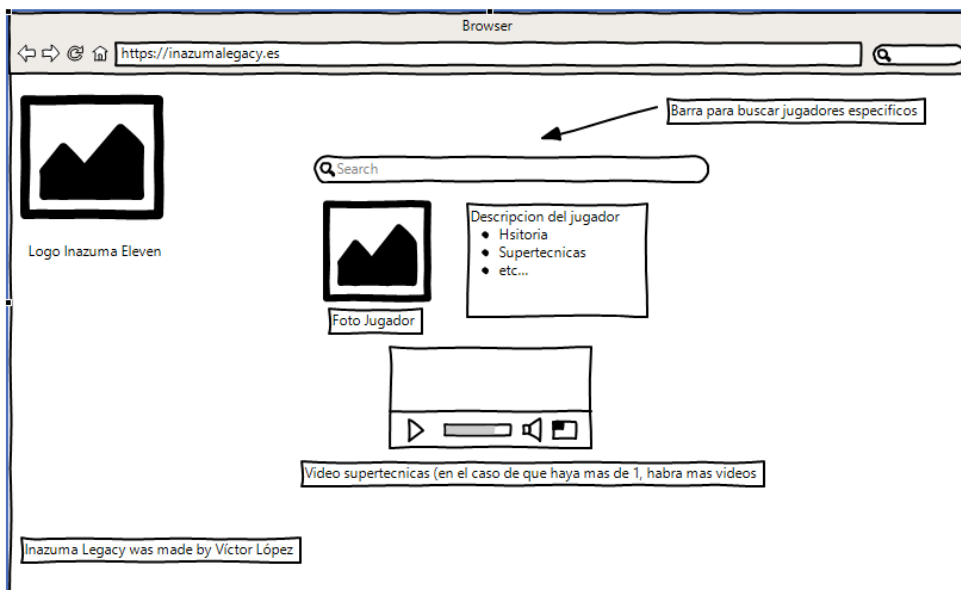
- **Ver equipos:** Muestra los iconos y nombres de los equipos.
- **Ver formación:** Presenta a los jugadores y su posición.





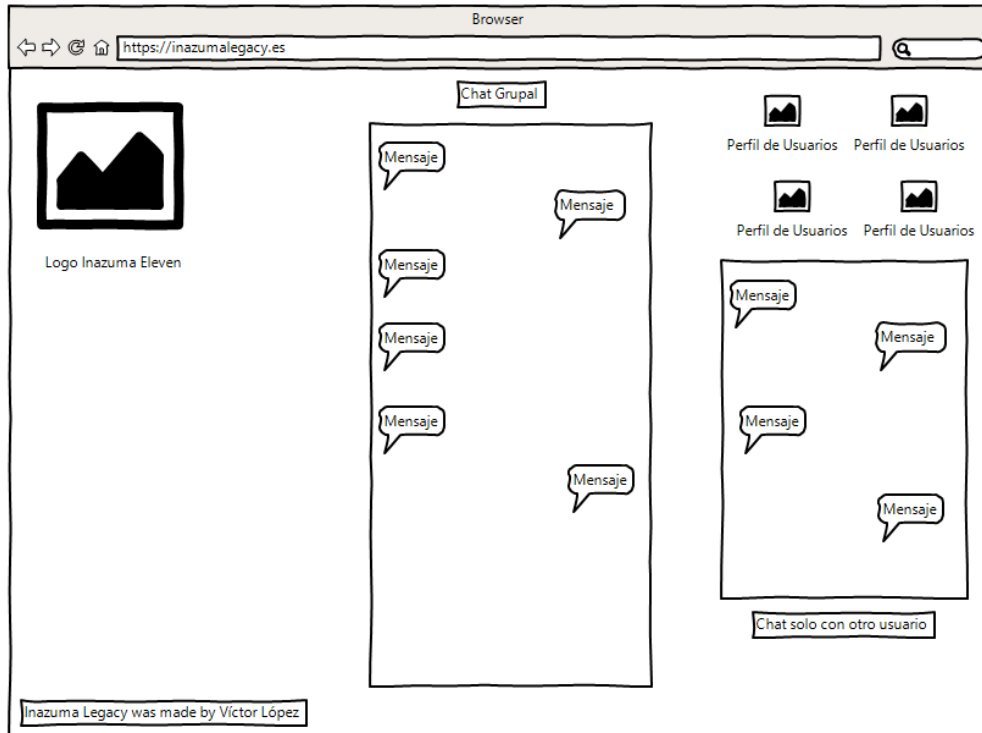
## 6. Pantalla del jugador

- **Ver biografía:** Muestra la historia y datos del jugador.
- **Ver técnicas:** Enseña sus habilidades y estadísticas.



## 7. Pantalla de chat

- **Enviar mensaje:** Permite escribir y enviar mensajes.
- **Leer mensajes:** Ver los mensajes del chat.
- **Crear chat:** Iniciar un chat privado o grupal.



## 7. Planificación técnica

Indico las tecnologías y herramientas que se utilizarán, y cómo se organizará el trabajo.

- El lenguaje principal que usare sera Java, el IDE para programar será IntelliJ o VSC
- La base de datos será creada en SQL, ya que es una modalidad con la cual tenemos un uso previo y tenemos cierto dominio.

## 8. Análisis de riesgos

### 8.1. Identificación de riesgos

Algunos de los riesgos que he contemplado son los siguientes.

- Falta de tiempo o mala planificación.
- Problemas técnicos o incompatibilidades.
- Pérdida de datos.

- Cambios en los requisitos.

## 8.2. Valoración y respuesta

A continuación clasificamos los riesgos según que tan dañinos pueden ser para la creación de la web.

Riesgo	Probabilidad	Impacto	Plan de prevención o contingencia
Falta de tiempo	Alta	Alta	Planificar tareas y fijar entregas intermedias.
Problemas técnicos	Media	Media	Probar tecnologías antes de programar y aprender lenguajes nuevos si hace falta
Cambios en los requisitos	Media	Media	Planificar los requisitos de la app para que no hayan cambios repentinos.
Pérdida de datos	Baja	Alta	Hacer copias de seguridad semanales.

## 9. Validación y criterios de éxito

A continuación observamos los criterios que aplicó para que la aplicación tenga éxito.

- **Criterios de aceptación:** Que tenga un modo de creación de usuarios decente, que el usuario una vez creado sepa moverse por la aplicación, que todas las funcionalidades vayan adecuadamente.
- **Pruebas previstas:** Por cada función que implementemos se harán pruebas o en cada cambio (significativo) se harán pruebas para comprobar que va bien
- **Resultados esperados:** Una app con los criterios mínimos y con un menú interactivo adecuado a lo pedido, intuitivo y eficaz a la par que un chat el cual sea cómodo para el usuario.

## 10. Conclusión

La conclusión final.

- **Funciones del sistema:** La aplicación permitirá registrar y gestionar usuarios, consultar información sobre *Inazuma Eleven* (temporadas, equipos, jugadores), enviar solicitudes de corrección de datos y comunicarse mediante chats grupales o privados.
- **Tecnologías a utilizar:** Se desarrollará la app en Android Studio, usando Kotlin como lenguaje principal, XML para las interfaces, Android SDK para la funcionalidad y SQL para la base de datos. Se evaluará el uso de herramientas de edición para imágenes e iconos.
- **Valor del proyecto:** Proporciona a los usuarios una fuente centralizada y fácil de usar para acceder a toda la información de *Inazuma Eleven*, además de ofrecer interacción social mediante chat, mejorando la experiencia de aprendizaje y disfrute de la serie y el videojuego.

Indica los próximos pasos:

- Preparar el entorno de desarrollo en Android Studio y configurar Kotlin y SQL.
- Crear la estructura inicial del repositorio y la base de datos con las tablas y relaciones definidas en el modelo de datos.
- Comenzar la implementación de los casos de uso prioritarios, como registro de usuarios, consulta de información y funcionalidad de chat.

Finaliza con una breve reflexión o frase de cierre, por ejemplo:

“Todo lo documentado previamente nos da una clara idea de que queremos hacer y cómo queremos hacerlo, en cambio aun nos queda mucho trayecto hasta finalizar el proyecto ”