



Figura 5.12: Pantalla de Listado de Torneos

Paso 3:

Seleccionar un torneo de la lista como se muestra en la Figura 5.12. Se puede escribir el nombre del torneo en el cuadro de búsqueda y luego hacer clic en search. Cuando aparezcan los resultados filtrados se puede hacer clic en el deseado como se muestra en la Figura 5.12.

Paso 4:

Referirse a la sección de crear un torneo desde el paso tres hasta el paso ocho. Los detalles de la información son iguales. Si quiere eliminar el torneo proceda al siguiente paso.

Paso 5: Para eliminar

Si desea eliminar un torneo haga clic en delete. Llevará a otra página donde le preguntará si está seguro que quiere eliminar este torneo. **Nota: Una vez eliminado el torneo no se podrá recuperar. Si desea permanecer con el usuario como dato histórico lo puede desactivar cambiando en el estado active siguiendo las instrucciones de esta sección del manual.**

Crear un Equipo

Paso 1:

Ingresar a www.tourngen.com/admin. Si no aparece el módulo administrativo ingresar al sistema con el nombre de usuario del administrador y la contraseña del mismo. Si el sistema no se ha usado nunca referirse a la sección de módulo administrativo si inició correctamente se mostrará la pantalla como en la Figura 5.2.

Paso 2:

En la pestaña que dice Teams hacer clic en donde dice Add. Esto llevará a una nueva página para agregar los datos.

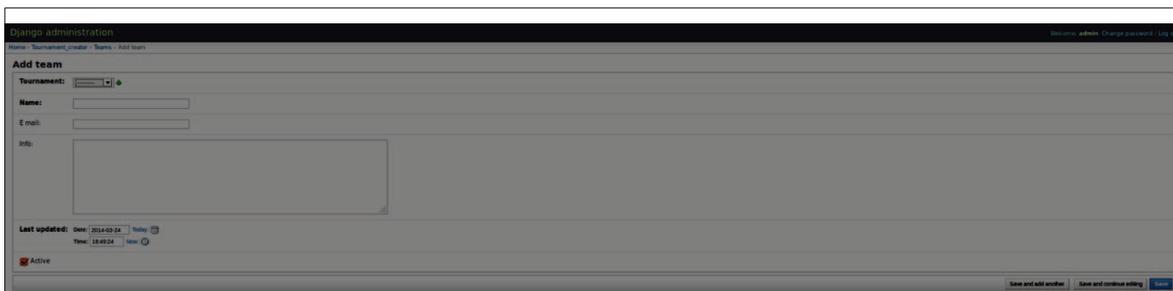


Figura 5.13: Pantalla de Creación de Equipos

Paso 3:

En el menú de torneo seleccionar el torneo que pertenece al equipo. Si es que no existe un torneo hacer clic en el + como se muestra en la Figura 5.13. Esto llevará a una nueva página para crear un torneo, referirse desde a la sección de Crear un Torneo de este manual desde el paso 3.

Paso 4:

Escribir el nombre del equipo en Nombre. Escribir una breve descripción (no es necesario) en info. Escribir el e-mail del equipo, tampoco es necesario y se puede dejar en blanco toda esta información se ve en la Figura 5.13. **Nota: Los otros parámetros que no se mencionan en el manual son actualizados automáticamente por el sistema y por eso no son explicados.**

Paso 5:

Si quiere guardar y agregar otro equipo haga clic en Save and Add Another. Luego continúe desde el paso 2 de esta sección. Si quiere guardar y seguir editando haga clic en Save and Continue Editing. Esto llevara a otra página para editar al usuario. Referirse a la sección de Edición de usuarios para proseguir desde ahí. Si no quiere hacer nada más que guardar al usuario haga clic en Save.

Editar un Equipo

Paso 1:

Ingresar a www.tourngen.com/admin. Si no aparece el módulo administrativo ingresar al sistema con el nombre de usuario del administrador y la contraseña del mismo. Si el sistema no se ha usado nunca referirse a la sección de módulo administrativo si inició correctamente se mostrará la pantalla como en la Figura 5.2.

Paso 2:

En la pestaña que dice Teams hacer clic en donde dice Change. Esto llevará a una nueva página para el listado de los equipos como se muestra en la Figura 5.14.

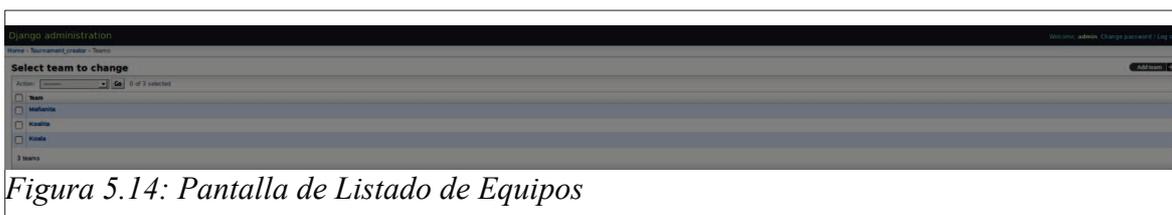


Figura 5.14: Pantalla de Listado de Equipos

Paso 3:

Seleccionar un equipo de la lista de la Figura 5.14. Se puede escribir el nombre del torneo en el cuadro de búsqueda y luego hacer clic en search. Cuando aparezcan los resultados filtrados se puede hacer clic en el deseado.

Paso 4:

Referirse a la sección de crear un equipo desde el paso tres hasta el paso ocho. Los detalles de la información son iguales. Si quiere eliminar el equipo proceda al siguiente paso.

Paso 5: Para eliminar

Si desea eliminar un equipo haga clic en delete. Llevará a otra página donde le preguntará si está seguro que quiere eliminar este equipo. Nota: Una vez eliminado el equipo no se podrá recuperar. Si desea permanecer con el equipo como dato histórico lo puede desactivar

cambiando en el estado active siguiendo las instrucciones de esta sección del manual.

Crear una jornada

Paso 1:

Ingresar a www.tourngen.com/admin. Si no aparece el módulo administrativo ingresar al sistema con el nombre de usuario del administrador y la contraseña del mismo. Si el sistema no se ha usado nunca referirse a la sección de módulo administrativo si inició correctamente se mostrará la pantalla como en la Figura 5.2.

Paso 2:

En la pestaña que dice Fixtures hacer clic en donde dice Add. Esto llevará a una nueva página para agregar los datos.

Paso 3:

En el menú de torneo seleccionar el torneo que pertenece a la jornada. Si es que no existe un torneo hacer clic en el + como se muestra en la Figura 5.15. Esto llevará a una nueva página para crear un torneo, referirse desde a la sección de Crear un Torneo de este manual desde el paso 3.

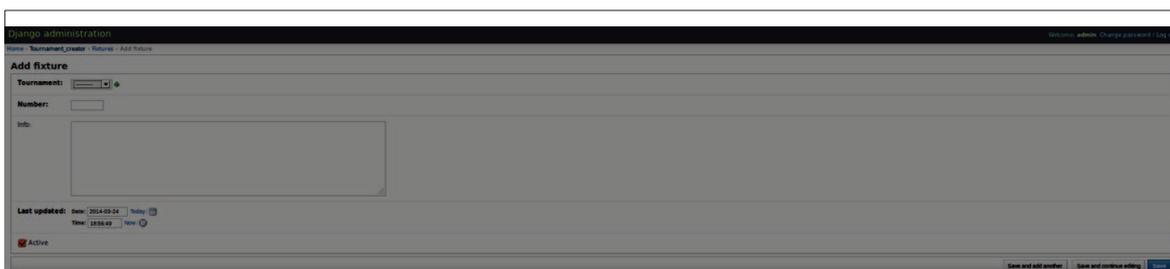


Figura 5.15: Pantalla de Ingreso de Datos a Jornadas

Paso 4:

Escribir un número para la jornada. Si se desea escribir la información sobre la jornada. El dato de la información puede permanecer en blanco. **Nota los otros parámetros no se utilizan en el sistema y se crean automáticamente por esa razón no se los menciona.**

Paso 5:

Si quiere guardar y agregar otra jornada haga clic en Save and Add Another. Luego continúe desde el paso 2 de esta sección. Si quiere guardar y seguir editando haga clic en Save and Continue Editing. Esto llevara a otra página para editar al usuario. Referirse a la sección de Edición de jornadas para proseguir desde ahí. Si no quiere hacer nada más que guardar la jornada haga clic en Save.

Editar una jornada

Paso 1:

Ingresar a www.tourngen.com/admin. Si no aparece el módulo administrativo ingresar al sistema con el nombre de usuario del administrador y la contraseña del mismo. Si el sistema no se ha usado nunca referirse a la sección de módulo administrativo si inició correctamente se mostrará la pantalla como en la Figura 5.2.

Paso 2:

En la pestaña que dice Fixtures hacer clic en donde dice Change. Esto llevará a una nueva página para la lista de Fixtures y saldrá un listado de jornadas.

Paso 3:

Seleccionar una jornada de la lista. Las jornadas son representadas por el id. Se puede escribir el id de la jornada en el cuadro de búsqueda y luego hacer clic en search. Cuando aparezcan los resultados filtrados se puede hacer clic en el deseado.

Paso 4:

Referirse a la sección de crear una jornada desde el paso tres hasta el paso cuatro. Los detalles de la información son iguales. Si quiere eliminar el torneo proceda al siguiente paso.

Paso 5: Para eliminar

Si desea eliminar una jornada haga clic en delete. Lo llevará a otra página donde le preguntará si está seguro que quiere eliminar esta jornada. **Nota: Una vez eliminada la**

jornada no se podrá recuperar. Si desea permanecer con la jornada como dato histórico lo puede desactivar cambiando en el estado active siguiendo las instrucciones de esta sección del manual.

Crear un Partido

Paso 1:

Ingresar a www.tourngen.com/admin. Si no aparece el módulo administrativo ingresar al sistema con el nombre de usuario del administrador y la contraseña del mismo. Si el sistema no se ha usado nunca referirse a la sección de módulo administrativo si inició correctamente se mostrará la pantalla como en la Figura 5.2.

Paso 2:

En la pestaña que dice Matches hacer clic en donde dice Add. Esto llevará a una nueva página para agregar los datos.

Paso 3:

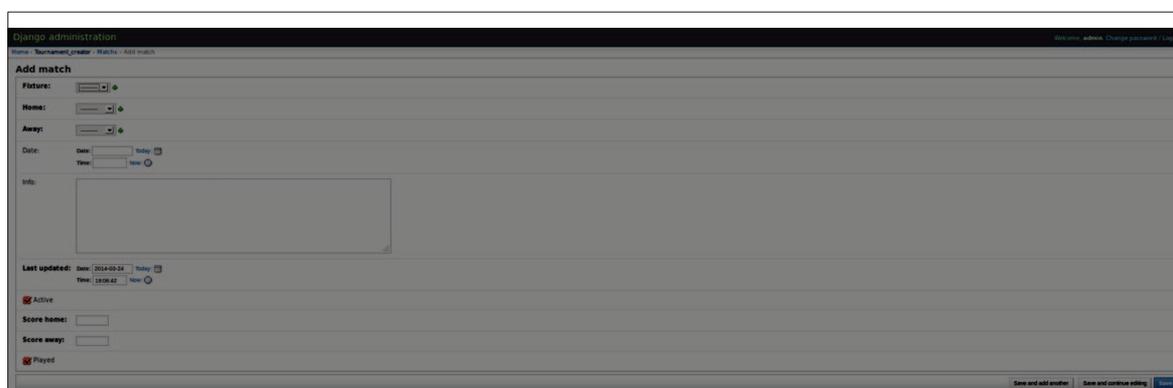
The image shows a screenshot of a Django administration interface. The page title is "Django administration" and the breadcrumb trail is "Home > Tournament_creator > Matches > Add match". The main content area is titled "Add match" and contains several form fields: "Fixture:" (a dropdown menu), "Home:" (a dropdown menu), "Away:" (a dropdown menu), "Date:" (with "Date" and "Time" sub-fields, each with a "today" button and a "new" button), "Info:" (a large text area), "Last updated:" (with "Date" and "Time" sub-fields, each with a "today" button and a "new" button), "Active:" (a checkbox), "Score home:" (a text input), "Score away:" (a text input), and "Played:" (a checkbox). At the bottom right, there are two buttons: "Save and add another" and "Save and continue editing".

Figura 5.16: Pantalla de Ingreso de Datos de Partidos

En el menú que dice fixture seleccionar la jornada como se muestra en la Figura 5.16. Si es que no existe una jornada referirse a la sección de crear una jornada de este manual. Puede continuar desde el paso 3 de la sección crear una jornada si hace clic en el signo de más cuando necesite agregar una jornada.

Paso 4:

En el menú de Home se elige un equipo. Si no existe un equipo referirse a la creación de equipos de este manual. Puede continuar desde el paso 3 de la sección crear un equipo si hace clic en el signo de más cuando necesite agregar un equipo en Home.

Paso 5:

Repita el paso 4 para insertar o crear un equipo en Away. **Nota: Asegúrese de que el equipo Home y el equipo Away no sean los mismos.**

Paso 6:

La fecha se puede dejar en blanco si se desea. Para agregar la fecha haga clic en el calendario de la derecha de donde dice Today. Se abrirá un calendario el cual podrá seleccionar el mes y el día y el año con solo hacer clics. Para agregar la hora hacer clic en el dibujo del reloj que existen tiempos default. De todas maneras se puede escribir la fecha con el formato Año-Mes-Día. Por ejemplo si se quiere poner Diciembre 16 del 2013 se deberá escribir así: 2013-12-16.

Paso 7:

Escriba la información del partido si lo desea. Este campo puede permanecer en blanco. En score_home escriba los goles que tuvo el equipo de partido como local. En score_away escriba los goles que tuvo el equipo como visitante.

Paso 8:

Si quiere que se tome en cuenta este partido en la tabla de posiciones del torneo, haga clic en played. Solo los partidos que han sido jugados serán los partidos que el sistema utiliza para generar la tabla de posiciones. **Nota los otros parámetros no se utilizan en el sistema y se crean automáticamente por esa razón no se los menciona.**

Paso 9:

Si quiere guardar y agregar otro partido haga clic en Save and Add Another. Luego continúe

desde el paso 2 de esta sección. Si quiere guardar y seguir editando haga clic en Save and Continue Editing. Esto llevara a otra página para editar al usuario. Referirse a la sección de Edición de partidos para proseguir desde ahí. Si no quiere hacer nada más que guardar el partido haga clic en Save.

Editar un partido

Paso 1:

Ingresar a www.tourngen.com. Si no aparece el módulo administrativo ingresar al sistema con el nombre de usuario del administrador y la contraseña del mismo. Si el sistema no se ha usado nunca referirse a la sección de módulo administrativo.

Paso 2:

En la pestaña que dice Matches hacer clic en donde dice Change. Esto llevará a una nueva página para agregar los datos.

Paso 3:

Seleccionar un partido de la lista. Los partidos son representadas por el id. Se puede escribir el id del partido en el cuadro de búsqueda y luego hacer clic en search. Cuando aparezcan los resultados filtrados se puede hacer clic en el deseado.

Paso 4:

Referirse a la sección de crear un partido desde el paso tres hasta el paso nueve. Los detalles de la información son iguales. Si quiere eliminar el torneo proceda al siguiente paso.

Paso 5: Para eliminar

Si desea eliminar un partido haga clic en delete. Lo llevará a otra página donde le preguntará si está seguro que quiere eliminar este partido. **Nota: Una vez eliminado el partido no se podrá recuperar. Si desea permanecer con el partido como dato histórico lo puede desactivar cambiando en el estado active siguiendo las instrucciones de esta sección del manual.**

Anexo 3: Detalle de la aplicación del Generador y Administrador de torneos de fútbol.

Módulo de Registro

Clase Registrarse

Clase que tiene los métodos para el registro de un Usuario. Es decir, es aquí donde se le agregan los permisos de administrador de torneos. Con esta clase se decide qué tipo de usuario será cuando se cree. Esta clase es llamada al principio del programa cuando un usuario se registra. Esta clase se encarga de agregar los datos principales de nombre de usuario y la clave codificada a la base de datos y si la inserción fue exitosa se traslada a la página principal.

Clase RegistrarDigitador

Esta es la misma clase pero difiere en los permisos. Se agrega un usuario y contraseña a la base de datos pero con permisos de digitador. De esta manera se puede separar a los usuarios digitadores de los usuarios administradores de torneo. Solo se ejecuta cuando un administrador de torneos agrega a un usuario digitador.

Clase RegistrarRepresentante

Esta es la misma clase pero difiere en los permisos. Se agrega un usuario y contraseña a la base de datos pero con permisos de usuario representante de equipo. De esta manera se puede separar a los usuarios representantes de equipos de los usuarios digitadores y de los usuarios administradores de torneos.

Función Asignar Permisos

Esta es la función que permite asignar permisos. Esto solo se ejecuta cuando el usuario administrador de torneos quiere asignar un permiso a un usuario digitador o un usuario representante de equipo. Si es un usuario digitador entonces se le da el permiso para el torneo que el usuario administrador de torneos le otorgó. Si es un usuario representante de equipo

entonces se le otorga el permiso dependiendo del equipo a quien le quiere dotar de permisos.

Función SuccessPermission

Este es una función que despliega una template de confirmación. Si los permisos fueron otorgados exitosamente entonces se utiliza está función para mostrar una nueva página la cual alerta al usuario de su éxito.

Clase Usuario

Esta clase se creó para poder mostrar el usuario en la bienvenida de la página principal. Muestra un template en la página principal con el mensaje Bienvenido usuario. Donde usuario es el nombre de usuario con el cual se ingresó al sistema.

Decoradores

Django tiene un tipo de programación que llama decoradores. Se utilizan los decoradores inicializando con `@`. Uno de los decoradores que se utiliza para esta aplicación es el `@permission_required('nombre del permiso')`. Esto se puede poner en funciones para que solo los usuarios con estos permisos puedan revisar estas páginas. Si no tiene los permisos simplemente no muestra la página que debe mostrar.

Módulo de Torneo

Función create

Esta función muestra un modelo al usuario. El modelo tiene todos los detalles del torneo los cuales el usuario debe ingresar. Esta función se encarga de verificar que los datos estén llenos en el formulario y luego inserta los datos del torneo a la base de datos.

Función tournaments

Esta función se llama para mostrar el listado de todos los torneos. Esta función se utiliza para mostrar al usuario una lista de todos los torneos. Aquí se establece un permiso, debido a que

el usuario solo puede ver los torneos que él o ella ha creado o que se le hayan asignado los permisos para ese torneo.

Función tournament

Esta función permite seleccionar un torneo único. Después de mostrar una lista de todos los torneos que tiene la aplicación se puede seleccionar uno. Al seleccionar uno se tiene un botón con eliminar el cual el administrador de torneos puede eliminar.

Función deletetournament

Esta función es la que hace un borrado en la base de datos. Se utilizó el método delete del ORM de Django para poder borrar el equipo de la base.

Esta estructura de funciones se utiliza para los módulos de equipos, jornadas y partidos. Sin embargo existen otras funciones que se utilizan que están fuera de la estructura que se presenta anteriormente. Debido a esto se hablará de las funciones importantes fuera de la estructura a continuación de los siguientes módulos.

Módulo de Partidos

Función Filtermatches

Esta función es la que permite que el usuario seleccione un torneo y haga clic en filtrar. Después de que hace filtrar solo se muestran los partidos del torneo que se había elegido. Es una función para mostrar al usuario la lista de los partidos de un torneo seleccionado.

Función createStandings

Esta es la función que hace el cálculo de la tabla de posiciones. Aquí está la lógica que permite calcular los partidos jugados, partidos empatados , partidos perdidos, goles a favor, goles en contra , goles diferencia y los puntos. Después los ordena por puntos, goles diferencia y goles a favor. Esta función se llama cuando se hace clic en crear standings o en view standings. Esta función hace los con los partidos que han sido marcados como played.

Función insertarpartido

Esta es la función que se llama cuando el sistema necesita de una inserción manual del partido. Al usuario se le da un formulario para que agregue al equipo local y al equipo visitante. El sistema verifica que no sea el mismo equipo el que está de local y visitante y luego lo agrega al torneo dependiendo de la jornada en la que está.

Función editarpartido

Esta función se llama cuando se actualizan los resultados del partido. Para actualizar los resultados se le muestra un formulario con los partidos y los goles inicializados en 0. Sin embargo esto no afecta a la tabla de posiciones porque la tabla solo toma en consideración partidos jugados. La generación automática de los partidos simplemente genera partidos y los inicializa como no jugados.

Función success

Esta función se llama cuando se agrega un partido o se cambia el resultado. Si el resultado fue exitoso muestra un mensaje de confirmación. Si el resultado no fue exitoso entonces muestra un mensaje del error del sistema.

Función creatematches

Esta función es la que genera los partidos automáticamente. Busca el torneo que es y cuantos equipos existen. Si no hay equipos da error. Si hay un solo equipo da error. Si el torneo en el que los equipos está marcada el Home and Away entonces hace permutaciones. La fórmula sería número de equipos permutaciones de dos. Si no está marcado entonces hace combinaciones. La fórmula sería el número de equipos combinaciones de dos. Aquí también crea las jornadas para los partidos porque se necesita de una jornada para crear un partido.