

SportTrack · Closed Testing Feedback Log

Fútbol en Vivo · com.sporttrack.app

PERÍODO 2026-05-22 → 2026-06-05	VERSIÓN INICIAL v1.0.0	VERSIÓN FINAL v1.0.4	TESTERS ACTIVOS 38
---	----------------------------------	--------------------------------	------------------------------

Resumen ejecutivo

MÉTRICA	VALOR
Testers reclutados	38
Bugs reportados	7
Bugs corregidos	7 (100%)
Sugerencias recibidas	2
Sugerencias implementadas	2 (100%)
Versiones publicadas durante testing	4 (v1.0.1 → v1.0.4)
Crash rate final	0.00%
ANR rate final	0.00%

BUG-001 Welcome screen no scrollea en Android 8.0REPORTADO POR
Tester externoFECHA
2026-05-22SEVERIDAD
● AltaESTADO
✓ v1.0.2**Versión afectada:** v1.0.0**Descripción:** En Android 8.0, la pantalla de bienvenida no permite hacer scroll. El usuario queda atascado sin poder ver el botón "Empezar" en pantallas pequeñas.**Causa raíz:** El step `welcome` usa `<View>` sin `ScrollView`. En pantallas compactas (~720px alto), el contenido supera el viewport y el botón con `marginTop: 'auto'` queda fuera.**Fix:** Envolver el step `welcome` en `ScrollView`. Implementado en v1.0.2.**BUG-002** Cold-start de notificación de partido no navega al matchREPORTADO POR
Tester externoFECHA
2026-05-23SEVERIDAD
● MediaESTADO
✓ v1.0.2**Versión afectada:** v1.0.1**Descripción:** Con la app cerrada (matada desde "apps recientes"), al tocar una notificación push de partido la app se abre pero queda en la pantalla home en lugar de navegar al detalle del partido. Con la app en background o foreground, el tap navega correctamente.**Pasos para reproducir:**

1. Cerrar SportTrack completamente desde "apps recientes".
2. Enviarse una notificación que contenga `matchId` en `data`.
3. Tocar la notificación desde la bandeja.
4. La app se abre en la home (MainTabs) en lugar de abrir directamente el detalle del partido.

Notas: En `services/notifications.ts` solo estaba registrado `addNotificationResponseReceivedListener`, que no recibe la notificación que lanzó la app desde estado cerrado. Fix añade `getInitialNotificationData()` (wrapper de `getLastNotificationResponseAsync`) y un patrón `pending+retry` en `AppNavigator` que contempla los casos en que el stack `MatchDetail` aún no está disponible. Las notificaciones `pending` más antiguas que 30s se descartan.

BUG-003**Audit client-clock-trust (6 vulnerabilidades de confianza en reloj cliente)**REPORTADO POR
Auditoría internaFECHA
2026-05-28SEVERIDAD
 AltaESTADO
 v1.0.3**Versión afectada:** v1.0.2

Descripción: Auditoría descubre que varias partes de la app confían en el reloj LOCAL del device (`new Date()` / `Date.now()`) para decisiones de lógica de negocio. Esto permite a un usuario que adelanta/atrasa su reloj: (a) ver predicciones que deberían estar cerradas, (b) renovar la cuota diaria de highlights free (bypass de monetización), (c) ver "Today" con datos del día equivocado.

Pasos para reproducir:

1. Ajustes Android → desactivar fecha y hora automática → adelantar reloj +2 días.
2. Abrir SportTrack → tab "Hoy" muestra partidos de pasado mañana.
3. Premium gate → ver predicciones de partidos que deberían estar fuera de ventana 48h.
4. Highlights → consumir 2 (cuota basic) → adelantar reloj +1 día → cuota se "renueva".

Notas: 6 fixes en una release. (1) Today filter usa server time vía nueva RPC `app_server_time()`. (2) Predicciones consultan RPC `is_prediction_open(match_id)` (servidor decide). (3) Eliminado código muerto `scheduleMatchStartReminder` que usaba timestamps absolutos. (4) `useMatchClock` con clamp anti-saltos (>2h se ignora). (5) Cuota highlights migrada a tabla `daily_highlights_usage` con `current_date` server-side + RPCs `consume_highlight()` y `highlights_used_today()`. (6) Cache TTL defensivo si timestamp en el futuro. Nueva migración SQL en `supabase/18_client_clock_trust.sql`.

BUG-004**Partidos finished sin highlight ni banner (equipos sin tsdb_id)**REPORTADO POR
Uso internoFECHA
2026-05-28SEVERIDAD
 MediaESTADO
 v1.0.3**Versión afectada:** v1.0.2 (pre-existente)

Descripción: Algunos partidos finished de los últimos 3 días no muestran video highlight ni banner en la card. Ejemplo: Casa Pia 2-0 Torreense (Primeira Liga, 2026-05-28). Causa raíz: uno de los equipos (Torreense en este caso) tiene `tsdb_id NULL` en la BD, por lo que el cron horario `sync-tsdb-pending-highlights-hourly` no puede asociar el partido con su evento TSDB para extraer el video.

Pasos para reproducir:

1. Esperar a que algún equipo nuevo o ascendido juegue un partido (típicamente Primeira Liga, Eredivisie, ligas con rotación).
2. Tras finalizar, esperar varias horas.
3. Card del partido nunca recibe `highlight_url`.

Notas: Solución sistemática: nueva Edge Function `match-orphan-teams` con cron semanal (lunes 03:00 UTC) que escanea todos los teams con `tsdb_id NULL` y los matchea contra TSDB usando 11 variantes de nombre (sin diacríticos, sin prefijos SC/AS/FC, hifenado, etc.). Torreense mapeado manualmente.

Descubrimiento adicional: `match.tsdb_id` también es NULL y NO se popula automáticamente cuando ambos teams tienen `tsdb_id` — investigación pendiente post-launch.

BUG-005

Gol anulado por VAR no envía notificación correctiva

REPORTADO POR
Uso internoFECHA
2026-05-29SEVERIDAD
● MediaESTADO
✔ Server-side

Versión afectada: v1.0.2 y anteriores (bug arquitectural server-side)

Descripción: Cuando un partido recibe un gol y se envía push al usuario ("⚽ ¡Gol de X!"), pero el árbitro/VAR posteriormente lo anula, el sistema corrige el marcador internamente pero NO envía notificación al usuario. En el panel quedan notifs antiguas de goles que ya no existen.

Caso real: Nice 4-1 Saint Etienne (match_id=59449) — Cardona marcó al 9' (notif Nice 0-1 enviada) → VAR anuló → marcador real terminó 4-1 → el usuario quedó con un panel de notifs incoherente.

Pasos para reproducir:

1. Seguir un equipo en SportTrack con notificaciones de goles activadas.
2. Esperar a un partido en vivo donde se marque un gol y luego VAR/árbitro lo anule.
3. Recibir push "⚽ ¡Gol de X!" con marcador del momento.
4. Comprobar que no llega ninguna corrección cuando el gol se anula.

Notas: Fix 100% server-side desplegado el 2026-05-29 en `send-push-notifications v13` + `sync-live-events v19`. Beneficia inmediatamente a todos los testers en v1.0.2 sin actualizar la app. La lógica de reconciliación ahora: (a) borra entrada de `goal_notifications_sent`, (b) dispara push `goal_disallowed` con título "⊘ Gol anulado a {equipo}" + marcador real. Gate de preferencias reutiliza `user_notification_prefs.goals`.

BUG-006

Sección "Clima" en predicciones de partido no carga

REPORTADO POR
Uso internoFECHA
2026-05-28 / 2026-06-01SEVERIDAD
● MediaESTADO
✔ Server-side

Versión afectada: v1.0.2 y anteriores

Descripción: En la card de predicción del partido (MatchPredictionCard), la sub-sección que debería mostrar el clima (temperatura, condición, viento, precipitación) no se renderizaba. Las demás secciones (probabilidades, lambda, summary, injuries) funcionaban bien.

Pasos para reproducir:

1. Abrir un partido próximo (en ventana 48h previa al kickoff).
2. Ir a la sección Predicciones.
3. Observar que la sección de clima sale vacía o no aparece.

Notas: Causa raíz: la Edge Function `sync-match-predictions` parseaba el campo `matches.venue` esperando formato "Stadium, City" para extraer la ciudad y geocodificarla en OpenWeather. Pero API-Football devuelve solo el nombre del estadio. El parseo siempre devolvía el nombre del estadio como ciudad, OpenWeather geocoding fallaba sistemáticamente y `factors.weather` quedaba como `null` para el 100% de las predicciones. Fix: nueva columna `matches.venue_city` que se auto-popula consultando `fixture.venue.city` desde API-Football. Bug llevaba ~14 días sin detectar.

BUG-007

Goles durante tanda de penales no envían notificación

REPORTADO POR
Uso internoFECHA
2026-06-03SEVERIDAD
● MediaESTADO
✔ Server-side**Versión afectada:** v1.0.3 y anteriores

Descripción: Cuando un partido importante termina empatado y se va a la tanda de penales (eliminotorias de Champions, Copa del Mundo, copas nacionales, etc.), los goles anotados durante la tanda no generan notificación push al usuario. Las notifs de gol durante el tiempo reglamentario y extra funcionan correctamente, pero al entrar la tanda dejan de llegar.

Pasos para reproducir:

1. Seguir a un equipo que juegue un partido eliminatorio importante.
2. Tener notificaciones de gol activadas.
3. Si el partido termina empatado y va a tanda de penales, durante el tiempo reglamentario llegan notifs pero durante la tanda no se recibe ninguna.

Notas: Causa raíz: los eventos de gol durante tanda de penales vienen de API-Football con `comments: "Penalty Shootout"` y `time.elapsed: 120`. Antes del fix, se mapeaban como `event_type goal` o `penalty` normales y la lógica de reconciliación los eliminaba como "exceso" porque `matches.home_score` y `matches.away_score` reflejan solo el marcador del tiempo reglamentario+extra (ej. 1-1) y no incluyen los goles de tanda. Fix: nuevo `event_type='shootout_goal'` con flujo separado que NO entra en la reconciliación. Push con título "🎯 ¡Gol de {equipo} en penales!".



Sugerencias / Feature requests

FEAT-001

Detección automática de actualizaciones (In-App Updates API)

SUGERIDA POR
Equipo internoFECHA
2026-05-25ESFUERZO
Medio (2-3 h)DECISIÓN
✔ Implementado
v1.0.3

Descripción: Que la app detecte automáticamente cuando hay una versión nueva en Play Store y prompt al usuario para actualizar, sin tener que ir manualmente al Play Store. Mejora retención (testers olvidan actualizar manualmente) y demuestra iteración activa ante Google.

Razonamiento: Beneficio claro de UX + señal positiva a Google durante closed testing. Implementación standalone usando Google Play Core In-App Updates API en modo FLEXIBLE (descarga en background + snackbar para reiniciar). Sin riesgo de bloquear flow normal — falla silenciosa si Play Services no disponibles. Cooldown 24h si user pulsa "Más tarde".

FEAT-002**Fallback de idioma a inglés para usuarios fuera de es/en/de/fr/it**

SUGERIDA POR

Equipo interno


FECHA

2026-05-24

ESFUERZO

Bajo (1 línea)

DECISIÓN

 **Implementado**
v1.0.3

Descripción: Actualmente, cualquier usuario en un país cuyo idioma del dispositivo NO esté en `SUPPORTED_LANGUAGES = ['es', 'en', 'de', 'fr', 'it']` cae al FALLBACK español. Un usuario polaco/ruso/turco/japonés/holandés abre la app en español — mala primera impresión.

Razonamiento: Inglés es lingua franca universal. No cambia comportamiento para usuarios cuyo idioma Sí está soportado (es/de/fr/it siguen detectándose automáticamente). Solo cambia el comportamiento para idiomas no cubiertos, exactamente donde el español generaba fricción.

Changelog detallado

v1.0.0 2026-05-20

Build inicial de Closed Testing.

v1.0.1 2026-05-21

- **Update** Añadida sección "Acerca de" con enlaces a política de privacidad y eliminación de cuenta vía web

v1.0.2 2026-05-25

- **Bug fix** BUG-001: Corregido scroll en pantalla de bienvenida (Android 8.0)
- **Bug fix** BUG-002: Corregido tap en notificaciones de partido cuando la app está cerrada
- **Performance** Mejoras internas y carga inicial 25% más rápida

v1.0.3 2026-05-29

- **Feature** FEAT-001: Detección automática de actualizaciones (Google Play In-App Updates API)
- **Feature** FEAT-002: Fallback de idioma a inglés para usuarios fuera de es/en/de/fr/it
- **Security** BUG-003: Auditoría client-clock-trust — 6 vulnerabilidades corregidas
- **Server-side** BUG-004: Mapping automático de equipos huérfanos a TheSportsDB con cron semanal
- **Server-side** BUG-005: Push correctivo de gol anulado por VAR

v1.0.4 2026-06-03

- **Estabilidad** Mejoras internas de rendimiento y correcciones generales
- **Server-side** BUG-006: Clima en predicciones se popula correctamente (desplegado 2026-06-01)
- **Server-side** BUG-007: Notificaciones de gol durante tanda de penales (desplegado 2026-06-03)

Mensajes al grupo de testers

2026-05-22 · MENSAJE DE INICIO

¡Hola equipo! 🙌 Muchas gracias por aceptar ser testers de SportTrack. Acabamos de arrancar el Closed Testing — instalen desde el link de Play Store que les compartí, creen su cuenta, sigan a sus equipos favoritos, y mándenme cualquier feedback que tengan. ¡Vamos a sacar esta app a producción juntos! 🚀

2026-05-25 · ANUNCIO V1.0.2

🚀 SportTrack v1.0.2 ya disponible! Cambios: ✅ Corregido scroll en pantalla de bienvenida (Android 8.0) · ✅ Tap en notificaciones de partido ahora abre directo al partido · ✅ Mejoras de estabilidad. 📱
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sporttrack.app>

2026-05-29 · ANUNCIO V1.0.3 + PEDIDO DE FEEDBACK

🚀 SportTrack v1.0.3 disponible! Novedades: 🌟 Detección automática de actualizaciones · 🌐 Fallback de idioma a inglés para usuarios internacionales · 🛡️ Mejoras internas de seguridad y consistencia de datos. 📱
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sporttrack.app> · ¡Mándenme cualquier feedback! 🙌

🚀 SportTrack v1.0.4 disponible! Mejoras internas de rendimiento y correcciones de estabilidad. Es la última versión antes de solicitar producción este viernes. ¡Gracias a todos por su feedback durante estas 2 semanas! 🙏

📊 Métricas semanales (Android Vitals)

Semana 1 (2026-05-22 → 2026-05-29)

INSTALACIONES ACTIVAS

12

CRASH RATE

0.00%

ANR RATE

0.00%

SESIONES / TESTER

5+

Semana 2 (2026-05-29 → 2026-06-05)

INSTALACIONES ACTIVAS

38

CRASH RATE

0.00%

ANR RATE

0.00%

SESIONES / TESTER

5+

Checkpoint 2026-06-01: 0 problemas detectados, 0 usuarios afectados en 28 días — muy por debajo de los umbrales de Google (1.09% crash / 0.47% ANR).