

Universidad Icesi

Algoritmos y programación I

Juan David Cruz Garcia

Requerimientos funcionales

Nombre	R#1: Registrar un club
Resumen	Se debe registrar un club con su respectivo Nombre, NIT y fecha de fundación.
Entradas	
Nombre, NIT, fecha de fundación	
Resultado	
Se ha registrado el club y se puede empezar a trabajar con el	

Nombre	R#2: Asegurar el distanciamiento social
Resumen	Ya sea en los camerinos o en el sector de oficinas se debe asegurar que por cada espacio ocupado exista un espacio vacío entre el anterior y el siguiente espacio ocupado
Entradas	
Resultado	
Los camerinos u oficinas cuentan con cumplir el distanciamiento social	

Nombre	R#3: Registrar un jugador
Resumen	Se piden los datos del jugador que se agregara y se realiza la operación
Entradas	
Nombre, identificador, salario, estado, número de camiseta, cantidad de goles que ha marcado en el club, calificación promedio y posición en el campo	
Resultado	
El jugador está dentro del club, pero aún no tiene un equipo asignado	

Nombre	R#4: Registrar un entrenador
Resumen	Se piden los datos del entrenador que se agregara y se realiza la operación
Entradas	
Nombre, identificador, salario, estado, años de experiencia, número de equipos a cargo en su carrera como manager y campeonatos conseguidos	
Resultado	
El entrenador está dentro del club, pero aún no tiene un equipo asignado	

Nombre	R#5: Registrar un asistente tecnico
--------	--

Resumen	Se piden los datos del asistente técnico que se agregara y se realiza la operación
Entradas	
Nombre, identificador, salario, estado, años de experiencia, haber sido o no jugador, serie de experticias	
Resultado	
El asistente técnico está dentro del club, pero aún no tiene un equipo asignado	

Nombre	R#6: Despedir empleados
Resumen	Ya sean jugadores o entrenadores se debe de poder eliminar del club al empleado especificado
Entradas	
Nombre del empleado	
Resultado	
Se despide a un empleado del club	

Nombre	R#7: Agregar un empleado a un equipo
Resumen	Siempre y cuando el empleado este en el club y no este ya en otro equipo, se debe de poder agregar al empleado al equipo especificado respetando los límites que los equipos tienen.
Entradas	
Nombre del empleado, nombre del equipo	
Resultado	
Se añade un empleado a el equipo especificado	

Nombre	R#8: Crear una alineación para un equipo
Resumen	Se debe de poder crear una alineación con la respectiva información asignada por el usuario
Entradas	
Fecha, táctica, formación en el campo, nombre del equipo	
Resultado	
Se crea una alineación para el equipo especificado	

Nombre	R#9: Crear una matriz que represente la formación en el campo
Resumen	A través de una indicación acerca de la formación, el programa debe crear una matriz binaria 10x7 que represente la formación
Entradas	
Tipo de formación	
Resultado	
Se crea la matriz para incluirla en la alineación	

Nombre	R#10: Calcular el precio de un empleado
--------	--

Resumen	Para los jugadores y entrenadores principales, a través de unas características específicas se debe de poder calcular el precio de estos
Entradas	
Nombre del empleado	
Resultado	
Se calcula el precio del empleado	

Nombre	R#11: Calcular el nivel de un empleado
Resumen	Para los jugadores y entrenadores principales, a través de unas características específicas se debe de poder calcular el nivel de estos
Entradas	
Nombre del empleado	
Resultado	
Se calcula el nivel del empleado	

Nombre	R#12: Actualizar la información de los empleados
Resumen	Dados unos nuevos datos se debe de poder cambiar esta información
Entradas	
Datos que cambiar	
Resultado	
La información del empleado se ha actualizado	

Nombre	R#13: Mostrar la información del club
Resumen	Se debe de poder mostrar toda la información del club
Entradas	
Datos del club	
Resultado	
Se muestra toda la información del club	