Entornos de Desarrollo- actividad UML 3º trimestre – Francisco José Soria Navarrete

¿Quiénes son los actores que interactúan con el sistema?

Actor 1- Organizador del torneo

Actor 2 - Consultor de estadísticas

Actor 3 – Gestor de premios

¿Cuáles son las acciones que cada actor puede realizar?

Actor 1: Crea el torneo, genera los emparejamientos, inscribe a los equipos y registra los resultados.

Actor 2: Actualiza clasificación del torneo y consulta información de equipo y club.

Actor 3: Asigna premios a los ganadores y muestra quienes son.

¿Cómo se relacionan entre sí las entidades del sistema?

Todas se relacionan mediante <include>, excepcionado algunas con <extends>.

DIAGRAMA DE CASOS DE USO:

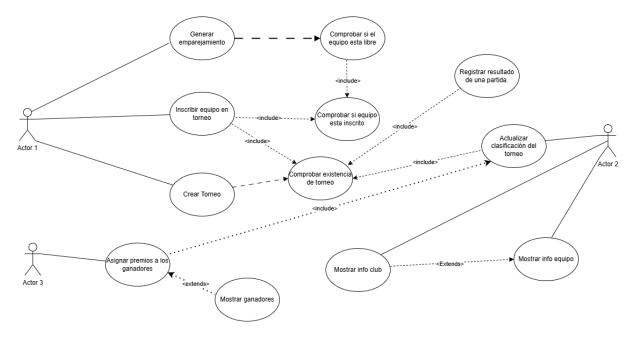


DIAGRAMA DE CLASES:

Torneo

- nombre: String - fechalnicio: Date
- equiposInscritos: List<Equipo>- clasificacion: List<Equipo, Integer>
- + crearTorneo()
- + comprobarExistencia()
- + generarEmparejamiento()
- + actualizarClasificacion()

Equipo

- nombre: String
- jugadores: List<String>equipoLibre: Boolean
- + comprobarDisponibilidad()
- + inscribirseEnTorneo(torneo: Torneo)
- + comprobarInscripcion(torneo: Torneo)
- + mostrarInfo()

Partido

- equipoLocal: Equipo- equipoVisitante: Equipo
- resultado: String
- fecha: Date
- + registrarResultado()

Club

- nombre: String
- ubicacion: String
- equipos: List<Equipo>
- + mostrarInfo()