

## AD 3 : Diagramas UML

Andreea Teodora Istrate

Repositorio: <https://github.com/AndreeaTI15/torneo-esports-uml>

1. Analisis del problema y requisitos del sistema.

- **¿Quiénes son los actores que interactúan con el sistema?**

Los actores que se nos han indicado que interactúan con esta aplicación son los administradores, los jugadores y el sistema.

- **¿Cuáles son las acciones que cada actor?**

El sistema tendrá las acciones de gestión de jugadores y equipos que es el control mas alto de la aplicación a la hora de añadir elementos.

El administrador es el actor encargado de registrar, modificar, o eliminar jugadores y equipos, esto se realizará después de que sus requisitos sean comprobados y aceptados por el sistema. También podrá consultar la lista de equipos y jugadores.

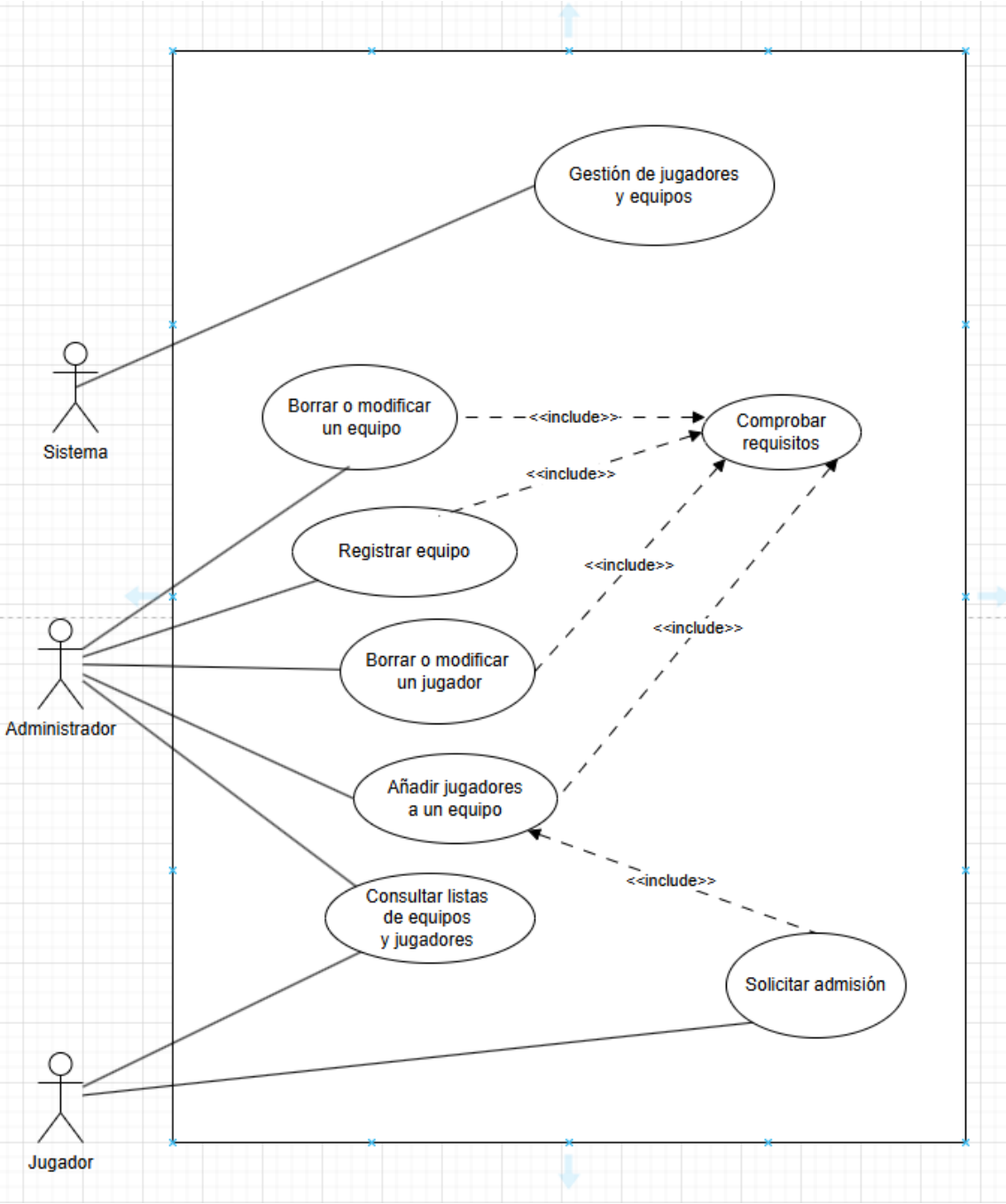
El jugador podrá consultar la lista de equipos y jugadores para ver que puestos existen y posteriormente si lo desea solicitar la admisión en alguno de ellos.

- **¿Cómo se relacionan entre sí las entidades del sistema?**

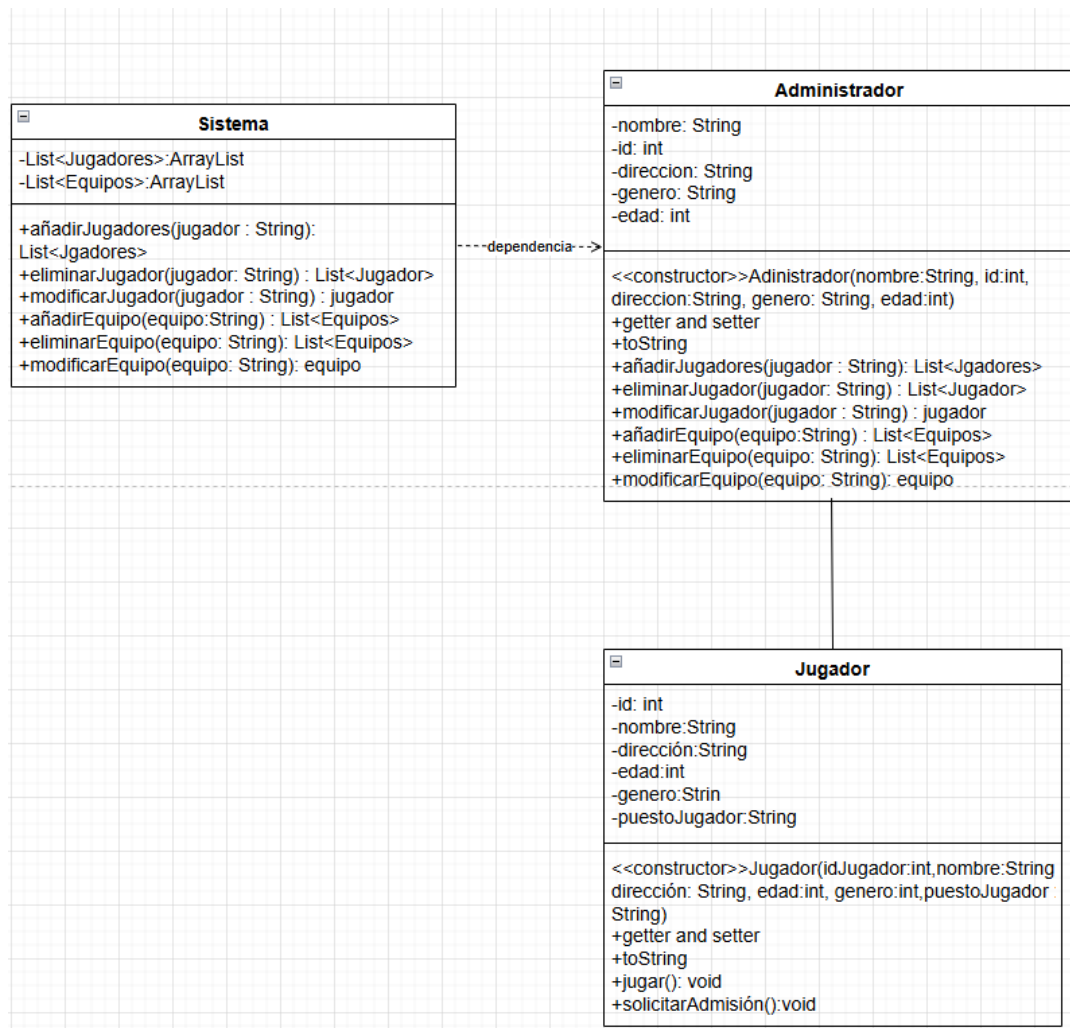
La entidad Sistema se relaciona con la entidad Administrador mediante una relación de dependencia, ya que la entidad Administrador utiliza los métodos de la entidad Sistema como son el de añadirJugador, eliminarJugador etc, y si existen modificaciones en la entidad Sistema las sufre la entidad Administrador.

La relación que existe entre la entidad Administrador y Jugador es una simple relación de asociación.

Diagrama de casos de uso



## Diagrama de clases



## Conclusión

Mi forma de interpretar esta aplicación es entendiendo que el actor Sistema es el que lleva la organización de toda la aplicación y a la vez puede realizar todos los métodos que puede realizar el Administrador, el actor Administrador desde mi punto de vista es la persona encargada de revisar las solicitudes para agregar jugadores a equipos y crear equipos, que todas sus acciones pasan una comprobación antes de ser realizadas. También tenemos el actor Jugador que es la persona que puede consultar las listas de jugadores y equipos para ver las vacantes existentes para poder solicitar alguna de las vacantes si quisiera.

Sobre UML creo que es una gran herramienta para la representación grafica de un sistema.