



Instituto Politécnico Nacional  
Escuela Superior de Cómputo



*Ingeniería de Software*  
*Prof. Idalia Maldonado Castillo*

*Hernández Gómez Ricardo Neftali*

*Tarea #5*  
*“Modificación de Proceso, Casos de Uso e Interfaces Gráficas”*  
3CM3

## REQUISITOS FUNCIONALES

**RF-1:** El sistema permitirá al estudiante visualizar la información de los torneos disponibles (convocatoria, tabla general y calendario de partidos).

**RF-2:** El estudiante, a través del sistema, será capaz de hacer el registro de un equipo participante para un torneo próximo, siempre y cuando la convocatoria este abierta. Además el registro estará sujeto a una validación, es decir, que cumpla con los requisitos indispensables de la convocatoria.

**RF-3:** El sistema asignará los puntos obtenidos a cada equipo que haya jugado un partido, a través del conteo de goles, siguiendo los siguientes lineamientos; en un torneo de soccer al equipo ganador se le asignarán 3 puntos y al equipo perdedor 0, en caso de empate a cada equipo se le sumará 1 punto; en un torneo de fut7, el ganador será acreedor de 3 puntos, mientras que el perdedor se llevará 0 puntos, en caso de empate se tomarán en cuenta los shut outs, el equipo con más shut outs anotados se llevará 2 puntos y el equipo contrario 1 punto.

**RF-4:** El sistema podrá registrar/modificar/eliminar a un estudiante dentro del club de futbol de la ESCOM.

**RF-5:** El sistema será capaz de llevar la contabilidad de horas entrenadas/jugadas de cada miembro del club.

**RF-6:** Un usuario será capaz de crear un torneo nuevo y lanzar la convocatoria, siempre y cuando dicho torneo sea aprobado y verificado por autoridades superiores a él.

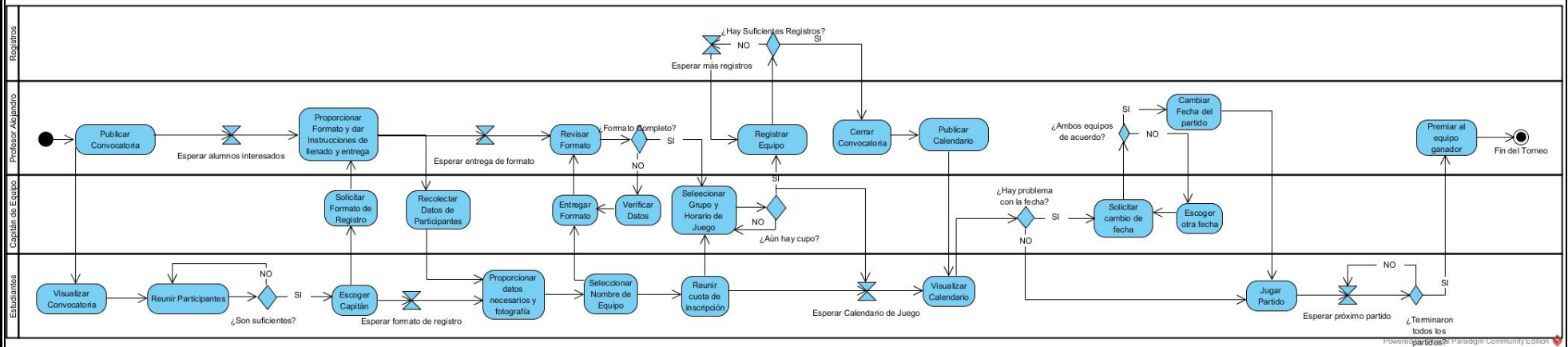
**RF-7:** Un usuario será capaz de modificar, si es que lo requiere, la fecha de algún partido previamente establecida. Con la restricción de que dicho cambio haya sido acordado por ambos equipos y que haya sido aceptada por las autoridades competentes.

## REQUISITOS NO FUNCIONALES

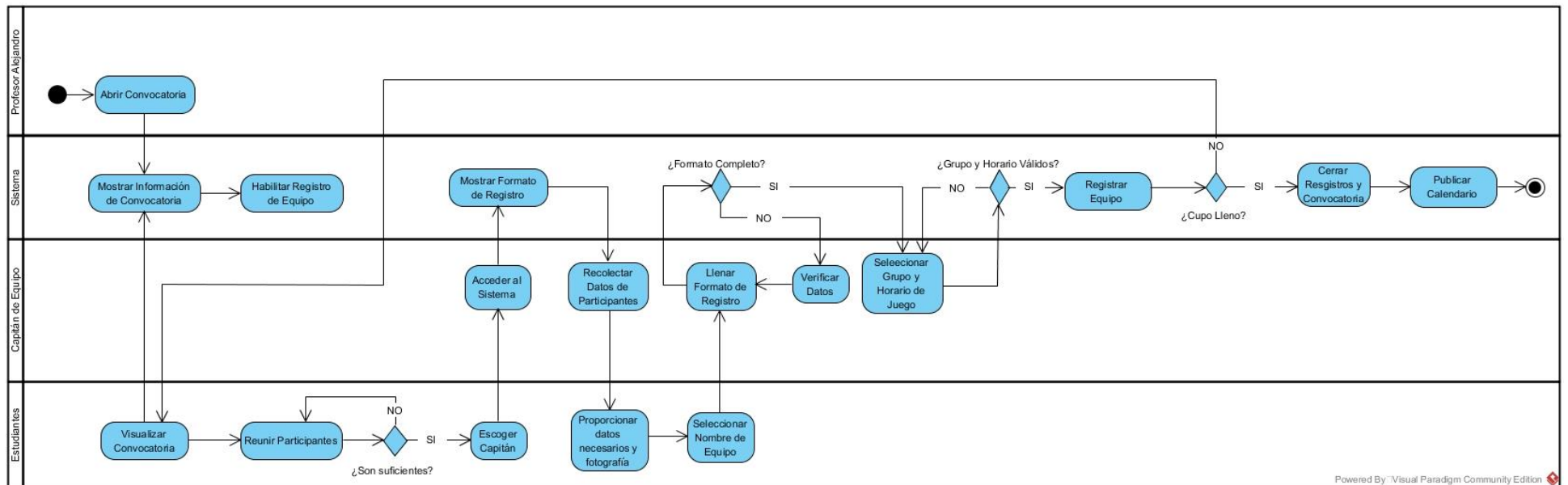
**RNF-1:** El sistema tendrá una sección rápida de noticias, en la cual se mostrarán los sucesos más relevantes que hayan ocurrido o que estén por ocurrir, por ejemplo próximos partidos del club de futbol, resultados de partidos previos del club y convocatorias abiertas.

**RNF-2:** El uso del sistema será amigable para que cualquier persona sin conocimientos de cómputo pueda utilizarlo sin problema alguno.

## PROCESO SIN SISTEMA (2.0)



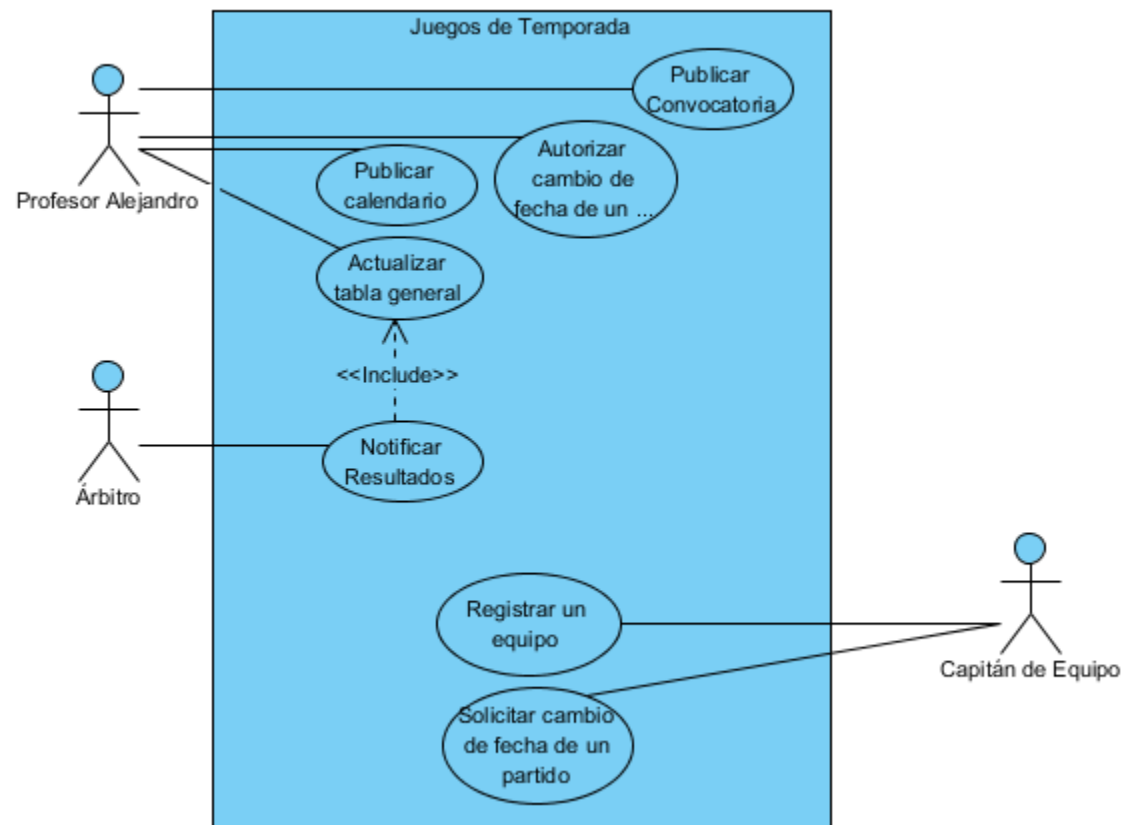
## PROCESO CON SISTEMA (1.5)



## CASOS DE USO

### Descripción de actores

Nombre	Descripción
Capitán de Equipo	Su responsabilidad se limita a la inscripción de su equipo, solicitar modificaciones de partido y pago de inscripción
Profesor Alejandro	Su responsabilidad se limita a la recepción de documentos, publicación de convocatoria, autorización de modificaciones, publicación de calendario y actualización de tabla general
Árbitro	Su responsabilidad se limita a notificar al Profesor Alejandro los resultado de cada encuentro



## INTERFACES GRÁFICAS

### REGISTRO DE EQUIPO

Seleccione el tipo de torneo

- ☒ Fútbol Soccer (mínimo 11 jugadores)
- ☐ Fútbol Rápido (mínimo 7 jugadores)

SIGUIENTE →

## REGISTRO DE EQUIPO

Ingrese Nombre del Equipo

Real Madrid

Ingrese Nombre del Capitán

Juan Carlos García Barrios

Ingrese Número de Boleta del Capitán

2015630078

Ingrese Teléfono del Capitán

044-55-78-96-12-04

Ingrese Correo del Capitán

icgb@gmail.com

Ingrese los Colores del Uniforme

Rojo y Azul

Seleccione el Horario

- ☒ Miércoles – 13:30 hrs  
☐ Lunes – 12:30

SIGUIENTE →

## REGISTRO DE EQUIPO



Añadir Jugador



Añadir Jugador



Añadir Jugador



Añadir Jugador



Añadir Jugador



Añadir Jugador



Añadir Jugador



Añadir Jugador

SIGUIENTE →

## REGISTRO DE JUGADOR

Ingrese Nombre del Jugador

Juan Carlos García Barrios

Ingrese Número de Boleta del Jugador

2015630078

Ingrese Grupo del Jugador

3CV5

Cargar Fotografía

Seleccionar Archivo

SIGUIENTE →