

# **Proyecto Transversal** **DualPrimeroDAM2425**

*Enlace de github:* [git proyecto](#)



## **Índice**

<b>1. DEFINICIÓN CASOS DE USO</b>	<b>1</b>
• Identificación del caso de uso: Comportamiento en el registro, búsqueda y modificación de pruebas	1
• Título del caso de uso: Administración de pruebas	1
• Descripción	1
• Precondición	2
• Requisitos	2
• Secuencias de pasos	2
• Postcondición	2
• Excepciones	2
<b>2. BOCETO</b>	<b>2</b>
<b>3. MODELO DE DATOS</b>	<b>5</b>
<b>4. FRONTEND</b>	<b>6</b>
<b>5. BASE DE DATOS</b>	<b>6</b>
<b>6. BACKEND</b>	<b>6</b>

## 1. DEFINICIÓN CASOS DE USO

- **Identificación del caso de uso:** Comportamiento en el registro, búsqueda y modificación de pruebas
- **Título del caso de uso:** Administración de pruebas
- **Descripción:**
  - Nuestro programa va a dar de alta cada prueba, en este registro vamos a almacenar los siguientes datos: nombre, modalidad(grupo/individual), fecha, lugar y nivel.
  - Luego tenemos que realizar un listado de esas pruebas y una búsqueda. Por último realizaremos una consulta y las modificaciones correspondientes de cada prueba.
- **Precondición:**
  - Los administradores de la competición quieren dar de alta una prueba (con sus datos correspondientes)
  - Posteriormente a la creación de la prueba, quiere hacer un listado, una búsqueda, una consulta o una modificación de la misma.
- **Requisitos:** debemos tener los usuarios o los grupos necesarios para poder crear las pruebas.
- **Secuencias de pasos:**
  - Paso 1: El administrador va a dar de alta las pruebas que se desean realizar con sus respectivos atributos.
  - Paso 2: Tenemos que realizar un listado de y posteriormente una búsqueda de las pruebas agregadas anteriormente.
  - Paso 3: Por último, vamos a hacer una consulta y las modificaciones pertinentes sobre los detalles de una prueba.

- **Postcondición:** Tras realizar los pasos anteriores, obtenemos un listado de pruebas, el resultado de la búsqueda, una consulta y la prueba modificada.
- **Excepciones:**
  - La prueba que se desea añadir ya ha sido agregada.
  - Los grupos o individuos que se vayan a añadir a la prueba ya existen en una prueba que fue agregada anteriormente.

## 2. BOCETO





**COMPETICION DEPORTIVA**

Inicio Atrás

**Añadir**

Nombre	Modalidad	Fecha	Lugar	Nivel

**Añadir**

### 3. MODELO DE DATOS

Definición de entidades: atributos, claves primarias, claves ajenas y relaciones con cardinalidades

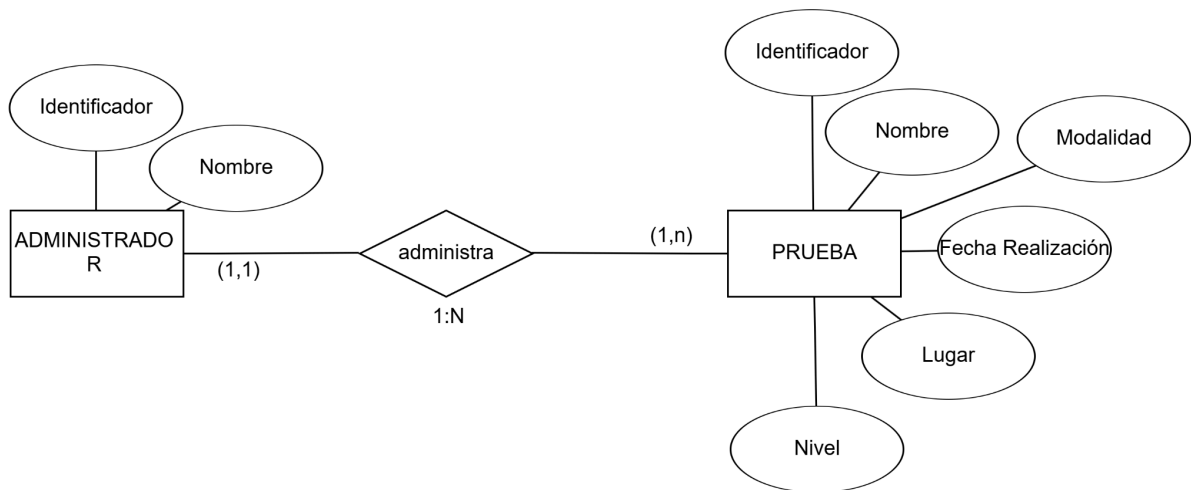
Dentro de nuestro sistema existen las siguientes entidades con sus respectivos atributos:

1. Administrador: identificador, Nombre.
2. Prueba: identificador de prueba, Nombre, Modalidad(grupo, individual), fecha de realización, lugar y nivel.

Nuestras entidades tendrán como clave primaria:

- Administrador: Usaremos el atributo identificador que consta de un código único que servirá para diferenciarlo de los usuarios del sistema.
- Prueba: Al igual que la entidad anterior tendremos un atributo identificador para cada prueba. Esta a su vez tendrá una clave foránea que se relaciona con el identificador del administrador ya que este es quien se encargará de su gestión.

E/R:



Definición de tablas:

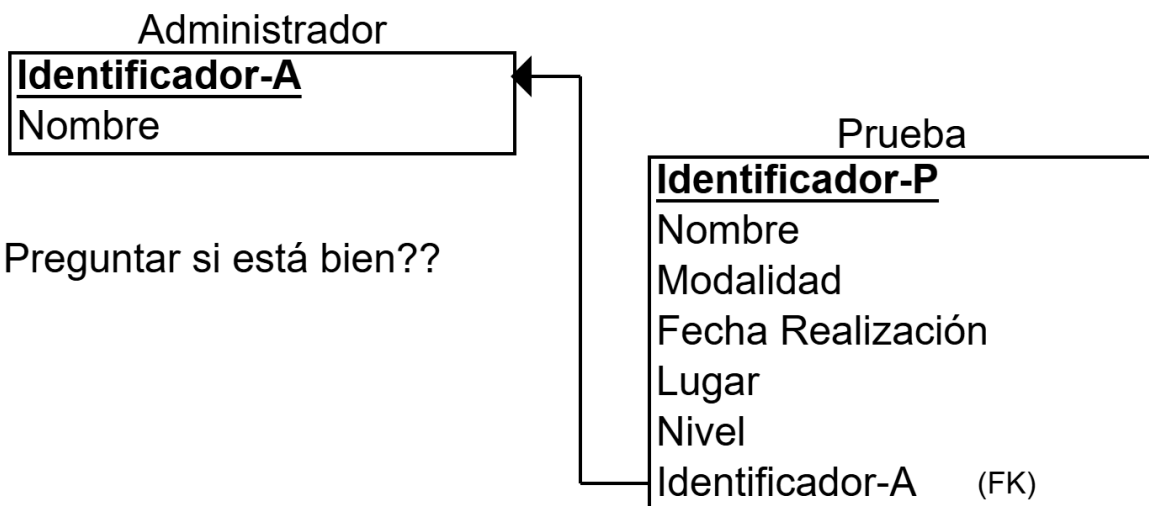
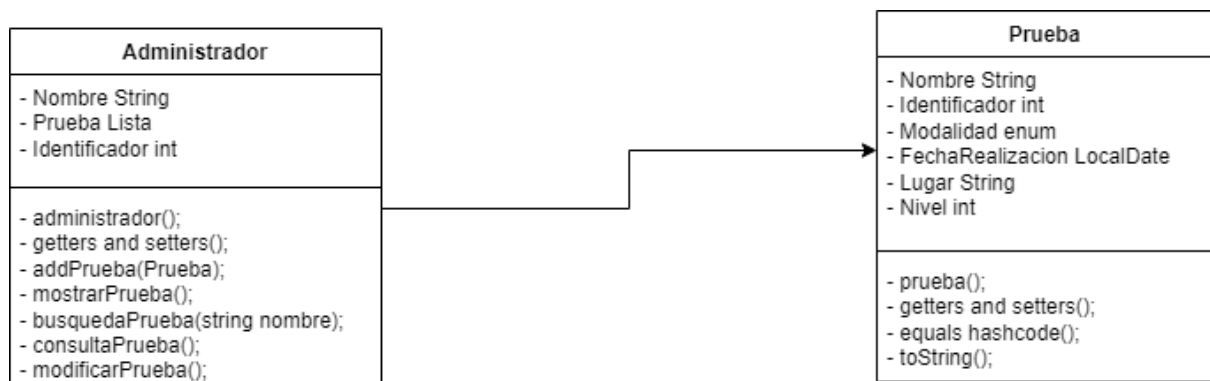


Diagrama UML de clases:



**4. FRONTEND**

**5. BASE DE DATOS**

**6. BACKEND**