

## Identificación del problema:

### Definición del problema:

La FIBA se ve en la necesidad de registrar y almacenar cada jugador profesional del deporte, junto con sus datos de mayor relevancia, en un sistema que le permita realizar diferentes consultas para el análisis de estos.

### Causas y Síntomas:

Debido a la avalancha de estadísticas provenientes del deporte, donde, cada cifra representa un dato mínimamente útil, la Federación Internacional de Baloncesto (FIBA, por sus siglas en inglés), ha considerado optimo consolidar los datos de mayor relevancia de cada uno de los jugadores profesionales del baloncesto en una aplicación.

Con la falta de disposición de un aplicativo que permita satisfacer esta necesidad, se ven en disposición de contratar un ente externo que pueda elaborar dicho software.

## Requerimientos:

### Requerimientos funcionales:

Nombre	Ingresar datos de forma masiva	#	1
Descripción	La aplicación debe permitir recibir datos por medio un archivo csv, o plano, con muchas entradas. Y debe almacenarlos en memoria secundaria		
Entrada	Archivo plano con los datos del jugador		
Salida	Datos ingresados en memoria secundaria (del disco)		

<b>Nombre</b>	<b>Ingresar datos por medio de la interfaz</b>	<b>#</b>	2
<b>Descripción</b>	La aplicación debe poder recibir los datos ingresados por medio de una interfaz gráfica. Y debe almacenarlos en memoria secundaria.		
<b>Entrada</b>	Datos de los jugadores de forma manual		
<b>Salida</b>	Datos ingresados en memoria secundaria (del disco)		

<b>Nombre</b>	<b>Eliminar datos</b>	<b>#</b>	3
<b>Descripción</b>	La aplicación debe permitir eliminar datos que el usuario requiera, sin alterar los demás datos ya almacenados.		
<b>Entrada</b>	El dato, o datos, que desea eliminar		
<b>Salida</b>	Datos fuera de la memoria secundaria del disco y de las estructuras		

<b>Nombre</b>	<b>Modificar datos</b>	<b>#</b>	4
<b>Descripción</b>	La aplicación debe permitir modificar datos que el usuario requiera, sin alterar los demás datos ya almacenados y verificando las especificaciones del mismo dato.		
<b>Entrada</b>	El dato, o datos, que se desea modificar  La información con la que se desea reemplazar la ya existente		
<b>Salida</b>	Modificación en el dato o datos.		

<b>Nombre</b>	<b>Consultas de jugadores</b>	<b>#</b>	5
<b>Descripción</b>	La aplicación debe permitir mostrar la información que el usuario necesite dependiendo del criterio que el mismo especifica.		
<b>Entrada</b>	El criterio con que se filtrará la información		
<b>Salida</b>	Los datos consultados		

Requerimientos no funcionales:

<b>Nombre</b>	<b>Disponibilidad 90%</b>	<b>#</b>	<b>1</b>
<b>Descripción</b>	El programa debe estar disponible la mayor parte del tiempo.		
<b>Entrada</b>	Ninguna.		
<b>Salida</b>	Ninguna.		

<b>Nombre</b>	<b>Información en memoria secundaria.</b>	<b>#</b>	<b>2</b>
<b>Descripción</b>	Los datos deben tener un espació en la memoria del disco y no ocupar la memoria RAM por completo. Esto, debido a que debe leerse muchos datos.		
<b>Entrada</b>	Ninguno.		
<b>Salida</b>	Ninguno.		

<b>Nombre</b>	<b>Consultas eficientes,</b>	<b>#</b>	<b>3</b>
<b>Descripción</b>	Para los datos “índices” las consultas deben ser eficientes.		
<b>Entrada</b>	Consulta.		
<b>Salida</b>	Respuesta en tiempo no lineal.		

<b>Nombre</b>	<b>Primera versión del software</b>	<b>#</b>	<b>4</b>
<b>Descripción</b>	La aplicación debe incluir, como mínimo, los siguientes datos por jugador: nombre, edad, equipo y 5 rubros estadísticos (puntos por partido, rebotes por partido, asistencias por partido, robos por partido, bloqueos por partido).		
<b>Entrada</b>	Nombre, edad, equipo y 5 rubros estadísticos por cada jugador		
<b>Salida</b>	Dicha información almacenada en el programa por cada jugador		

