

GESTIÓN DE LA COPA MUNDIAL RUSIA 2018

Edwar Diaz Ruiz 20141020004

Version: 1.0

30 de abril de 2018

Índice general

Lista de figuras	3
Lista de tablas	4
I CONTEXTO	5
1 INTRODUCCIÓN	7
2 OBJETIVOS DEL SISTEMA	9
2.1 OBJETIVOS	9
II DISEÑO	13
3 REQUISITOS DEL SISTEMA	15
3.1 Requisitos de almacenamiento de información	15
3.2 Requisitos funcionales	22
3.2.1 Diagramas de casos de uso	22
3.2.2 Definición de actores	24
3.2.3 Casos de uso del sistema	24
3.3 Modelo Relacional	28

Índice de figuras

3.1	Diagrama de casos de uso: Gestión de jugadores	22
3.2	Diagrama de casos de uso: Gestión de equipos	23
3.3	Diagrama de casos de uso: Gestión de Fases	23
3.4	Modelo Relacional lógico	28

Índice de cuadros

2.1	OBJ-01	9
2.2	OBJ-02	10
2.3	OBJ-03	10
2.4	OBJ-04	11
2.5	OBJ-05	11
3.1	RI-01	16
3.2	RI-02	17
3.3	RI-03	18
3.4	RI-04	19
3.5	RI-05	20
3.6	RI-05	21
3.7	ACT-01	24
3.8	ACT-02	24
3.9	RF-01	25
3.10	RF-02	26

Parte I

CONTEXTO

Capítulo 1

INTRODUCCIÓN

La copa mundial que este año se desarrollara en Rusia requiere un gran manejo de datos, para gestionar las fases, los equipos, los partidos jugados, los jugadores, entre otros datos mas que se necesitan gestionar.

Este proyecto tiene el fin de gestionar dichos datos anteriormente mencionados, y ser presentado en ambiente web, usando como motor de base de datos Oracle.

Capítulo 2

OBJETIVOS DEL SISTEMA

2.1. OBJETIVOS

la siguiente es una plantilla de los objetivos

Cuadro 2.1: OBJ-01

OBJ-01	Mostrar el avance de los equipos a través de la copa
Versión	1
Autores	Edwar Diaz Ruiz
Fuentes	Universidad Distrital Francisco Jose de Caldas
Descripción	Avance de los equipos cada una de las fases de la copa
SubObjetivos	- - -
Importancia	Vital
Urgencia	PD
Estado	en construcción
Estabilidad	PD
Comentarios	ninguno

Cuadro 2.2: OBJ-02

OBJ-02	Gestionar los partidos realizados
Versión	1
Autores	Edwar Diaz Ruiz
Fuentes	Universidad Distrital Francisco Jose de Caldas
Descripción	los encuentros entre los equipos y sus estadísticas respectivas
SubObjetivos	- - -
Importancia	vital
Urgencia	PD
Estado	en construcción
Estabilidad	PD
Comentarios	Ninguno

Cuadro 2.3: OBJ-03

OBJ-03	mostrar datos y estadísticas de los jugadores
Versión	1
Autores	Edwar Diaz Ruiz
Fuentes	Universidad Distrital Francisco Jose de Caldas
Descripción	información sobre los jugadores y sus estadísticas respectivas sobre su desempeño
SubObjetivos	- - -
Importancia	vital
Urgencia	PD
Estado	en construcción
Estabilidad	PD
Comentarios	Ninguno

Cuadro 2.4: OBJ-04

OBJ-04	mostrar datos y estadísticas de los equipos
Versión	1
Autores	Edwar Diaz Ruiz
Fuentes	Universidad Distrital Francisco Jose de Caldas
Descripción	información sobre los equipos durante los encuentros
SubObjetivos	- - -
Importancia	vital
Urgencia	PD
Estado	en construcción
Estabilidad	PD
Comentarios	Ninguno

Cuadro 2.5: OBJ-05

OBJ-05	mostrar datos y estadísticas de los partidos
Versión	1
Autores	Edwar Diaz Ruiz
Fuentes	Universidad Distrital Francisco Jose de Caldas
Descripción	información sobre los partidos jugados entre 2 equipos
SubObjetivos	- - -
Importancia	vital
Urgencia	PD
Estado	en construcción
Estabilidad	PD
Comentarios	Ninguno

Parte II

DISEÑO

Capítulo 3

REQUISITOS DEL SISTEMA

3.1. Requisitos de almacenamiento de información

En esta sección se presentaran los requisitos para el almacenamiento de la información requerida para este proyecto.

Cuadro 3.1: RI-01

RI-01	Información sobre los jugadores
Versión	1
Autores	Edwar Diaz Ruiz
Fuentes	Universidad Distrital Francisco Jose de Caldas
Objetivos asociados	OBJ-03
Requisitos asociados	- - -
Descripción	Datos básicos sobre los jugadores, adicionalmente sus estadísticas durante el transcurso de la copa
Datos específicos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nacionalidad. ▪ Datos personales. <ul style="list-style-type: none"> • Estatura. • Edad. • Perfil(diestro o zurdo). • Peso. • Posición. • Numero camisa. ▪ Datos físicos. <ul style="list-style-type: none"> • Ritmo. • Físico. • Tiro. • Pases. • Defensa. • Regate. ▪ Imagen ▪ Historia sobre sus pases ▪ Historia sobre sus estadísticas.
Intervalo temporal	PD
Importancia	Alta
Urgencia	PD
Estado	En construcción
Estabilidad	PD
Comentarios	Ninguno

Cuadro 3.2: RI-02

RI-02	Información sobre los Equipos
Versión	1
Autores	Edwar Diaz Ruiz
Fuentes	Universidad Distrital Francisco Jose de Caldas
Objetivos asociados	OBJ-04
Requisitos asociados	- - -
Descripción	Datos de los equipos participantes
Datos específicos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nombre del equipo. ▪ continente al que pertenece. ▪ colores del uniforme local y visitante. ▪ patrocinadores. ▪ ranking. ▪ puntos ▪ estadísticas.
Intervalo temporal	PD
Importancia	Alta
Urgencia	PD
Estado	En construcción
Estabilidad	PD
Comentarios	Ninguno

Cuadro 3.3: RI-03

RI-03	Información sobre los Estadios
Versión	1
Autores	Edwar Diaz Ruiz
Fuentes	Universidad Distrital Francisco Jose de Caldas
Objetivos asociados	- - -
Requisitos asociados	- - -
Descripción	Datos de los equipos participantes
Datos específicos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nombre. ▪ Fecha de construcción. ▪ Capacidad. ▪ Imágenes. ▪ Descripción. ▪ historia.
Intervalo temporal	PD
Importancia	Alta
Urgencia	PD
Estado	En construcción
Estabilidad	PD
Comentarios	Ninguno

Cuadro 3.4: RI-04

RI-04	Información sobre los partidos
Versión	1
Autores	Edwar Diaz Ruiz
Fuentes	Universidad Distrital Francisco Jose de Caldas
Objetivos asociados	OBJ-05
Requisitos asociados	- - -
Descripción	Datos de los partidos ocurridos en la copa.
Datos específicos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ hora. ▪ lugar. ▪ fecha. ▪ Equipos enfrentados. ▪ alineación utilizada por los equipos. ▪ Capitán de cada equipo. ▪ Arquero de cada equipo. ▪ Hora de ingreso de cada jugador. ▪ hora de salida de cada jugador. ▪ Estadísticas del partido.
Intervalo temporal	PD
Importancia	Alta
Urgencia	PD
Estado	En construcción
Estabilidad	PD
Comentarios	Ninguno

Cuadro 3.5: RI-05

RI-05	Información sobre los países
Versión	1
Autores	Edwar Diaz Ruiz
Fuentes	Universidad Distrital Francisco Jose de Caldas
Objetivos asociados	- - -
Requisitos asociados	- - -
Descripción	Datos de los países participantes.
Datos específicos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Población ▪ ubicación (continente) ▪ idioma oficial. ▪ Área. ▪ datos curiosos
Intervalo temporal	PD
Importancia	- - -
Urgencia	PD
Estado	En construcción
Estabilidad	PD
Comentarios	Ninguno

Cuadro 3.6: RI-05

RI-05	Información sobre los árbitros
Versión	1
Autores	Edwar Diaz Ruiz
Fuentes	Universidad Distrital Francisco Jose de Caldas
Objetivos asociados	- - -
Requisitos asociados	- - -
Descripción	Datos que estarán en la copa
Datos específicos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ nombre. ▪ nacionalidad. ▪ estadísticas. ▪ notas para la farándula. ▪ foto.
Intervalo temporal	PD
Importancia	- - -
Urgencia	PD
Estado	En construcción
Estabilidad	PD
Comentarios	Ninguno

3.2. Requisitos funcionales

3.2.1. Diagramas de casos de uso

Enseguida se presentaran los diagramas de caso de uso propuestos hasta la fecha

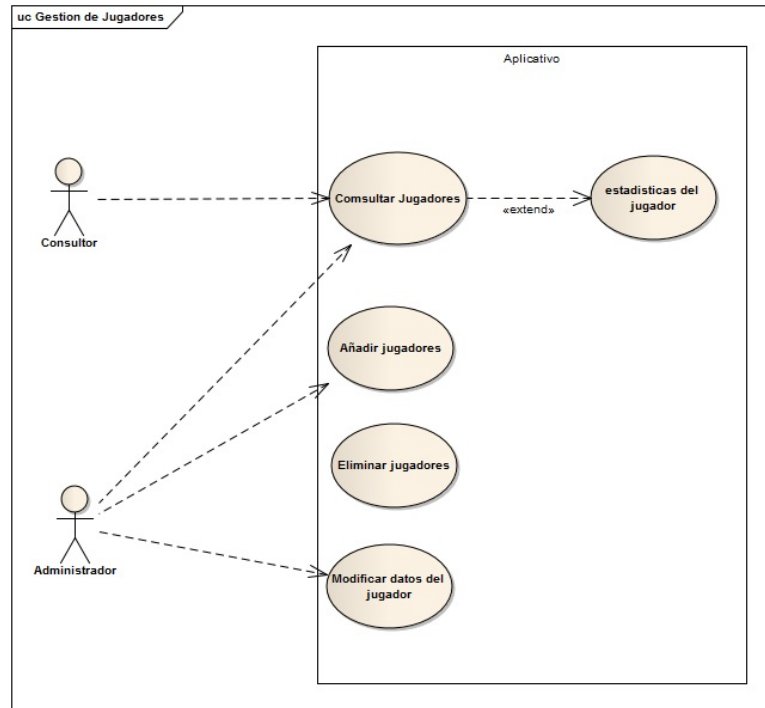


Figura 3.1: Diagrama de casos de uso: Gestión de jugadores

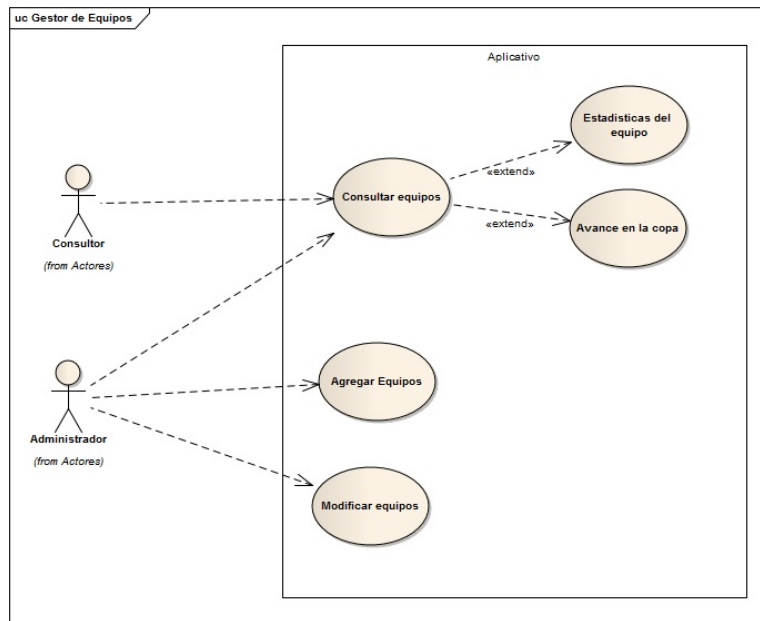


Figura 3.2: Diagrama de casos de uso: Gestión de equipos

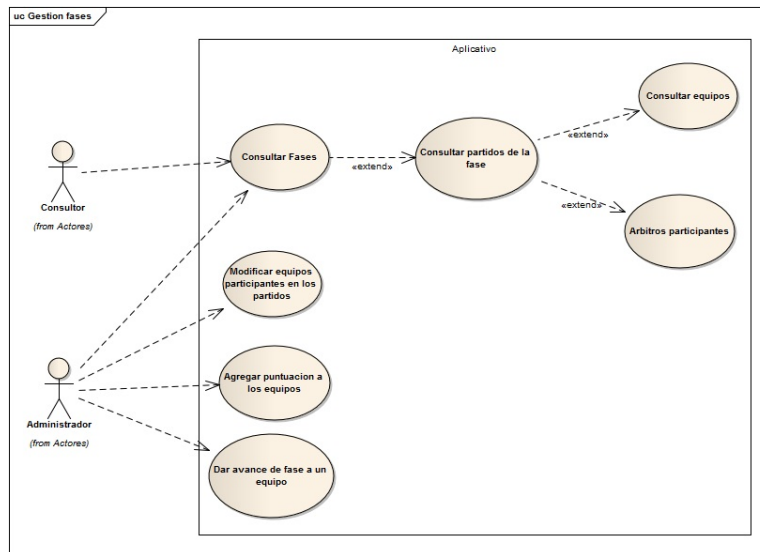


Figura 3.3: Diagrama de casos de uso: Gestión de Fases

3.2.2. Definición de actores

Cuadro 3.7: ACT-01

ACT-01	Consultor
Version	1
Autores	Edwar Diaz Ruiz
Fuentes	Universidad Distrital Francisco Josec de Caldas
Descripcion	es la persona que ve los resultados y estadisticas
comentarios	ninguno

Cuadro 3.8: ACT-02

ACT-02	Administrador
Version	1
Autores	Edwar Diaz Ruiz
Fuentes	Universidad Distrital Francisco Josec de Caldas
Descripcion	es el administrador de la base de datos
comentarios	ninguno

3.2.3. Casos de uso del sistema

Se han de definir los requisitos funcionales del sistema de manera detallada.

Cuadro 3.9: RF-01

RF-01	Consultar jugadores	
Version	1	
Autores	Edwar Diaz Ruiz	
Fuentes	f	
Objetivos Asociados	OBJ-03	
Requisitos Asociados	RI-01	
Descripcion	sea el consultor o el administrador estos podrán ver la informacion de los jugadores	
Precondicion	ninguna	
Secuandia normal	Paso	Accion
	1	el usuario seleccionara la búsqueda de jugadores
	2	luego buscara a su jugador de interés ya sea por el nombre, su equipo o algún otro parámetro de búsqueda disponible
	3	el sistema filtra la lista de jugadores según los parámetros determinados para la búsqueda.
	4	el usuario selecciona al jugador del cual desee saber la obtener la información.
	5	el sistema realiza la consulta para respectiva a la base de datos.
	6	el sistema obtiene la información respectiva y la muestra al usuario.
PostCondicion	PD	
frecuencia esperada	eventual	
importancia	media	
urgencia	media	
comentarios	ninguno	

Cuadro 3.10: RF-02

RF-02	Consultar estadísticas de los jugadores	
Version	1	
Autores	Edwar Diaz Ruiz	
Fuentes	f	
Objetivos Asociados	OBJ-03	
Requisitos Asociados	RI-01	
Descripcion	se mostraran estadísticas de los jugadores	
Precondicion	RF-01	
Secuancia normal	Paso	Accion
	1	el usuario seleccionara la opción de mostrar estadísticas
	2	el sistema hará la consulta para obtener las estadísticas
	3	el sistema obtendrá las estadísticas y las mostrara al usuario
PostCondicion	PD	
frecuencia esperada	eventual	
importancia	media	
urgencia	media	
comentarios	ninguno	

3.3. Modelo Relacional

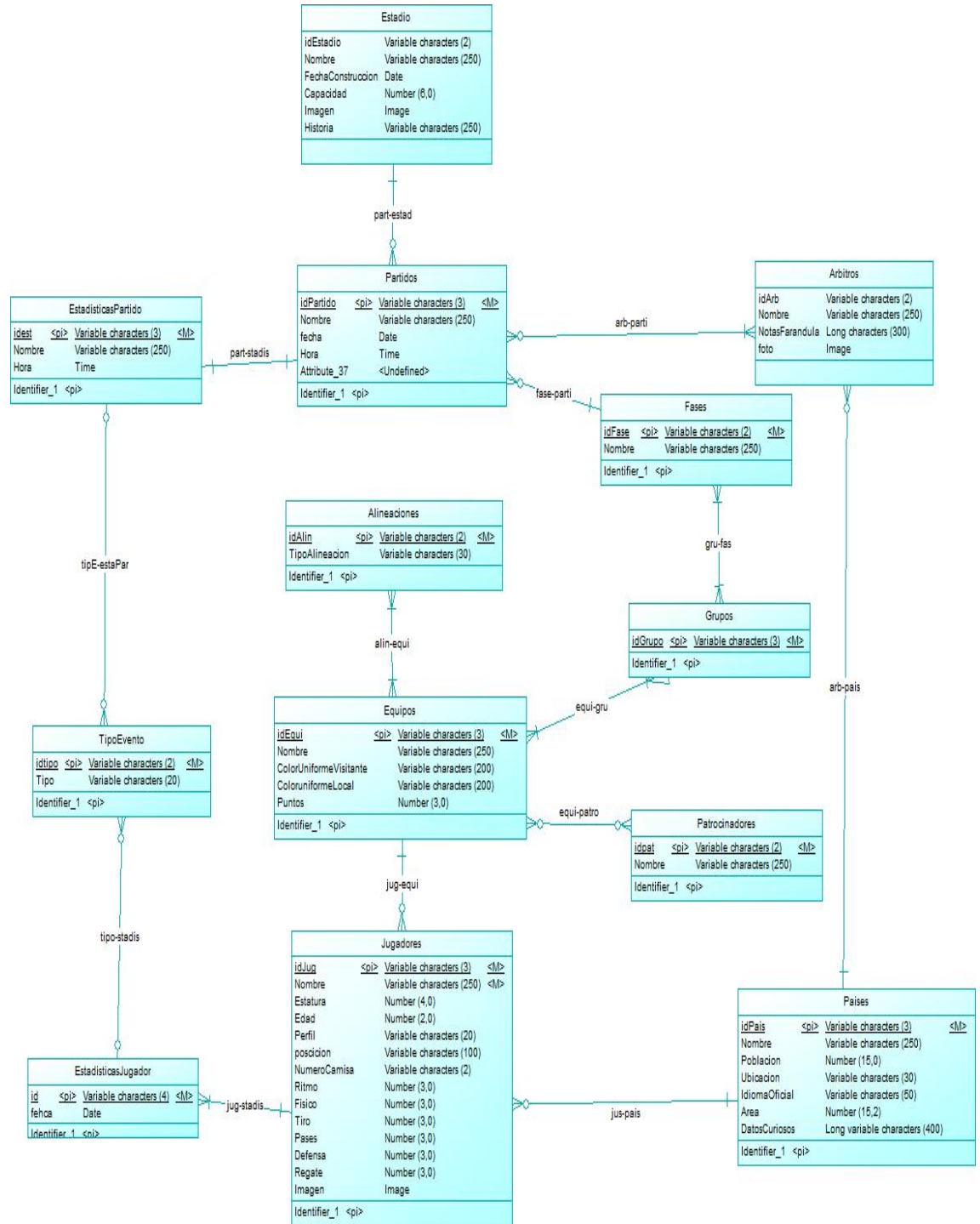


Figura 3.4: Modelo Relacional lógico