



# UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

**FACULTAD DE LA ENERGÍA LAS INDUSTRIAS Y LOS RECURSOS NATURALES NO  
RENOVABLES**

**CARRERA DE COMPUTACIÓN**

**“PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS”**

***NOMBRE:***

Darwin Andrés Sarango Soto

Brian Fernando Aguinsaca Loarte

Estefanía Carolina Torres Balcázar

Abel Alejandro Mora López

***DOCENTE:***

Ing. Edison Leonardo Coronel Romero

***CICLO:***

Segundo Ciclo

***PARALELO:***

“A”

***TRABAJO AUTONOMO***

LOJA

2022-2023



## **PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS**

### **App**

#### **“UNL Futbol Player”**

#### **Funcionalidades**

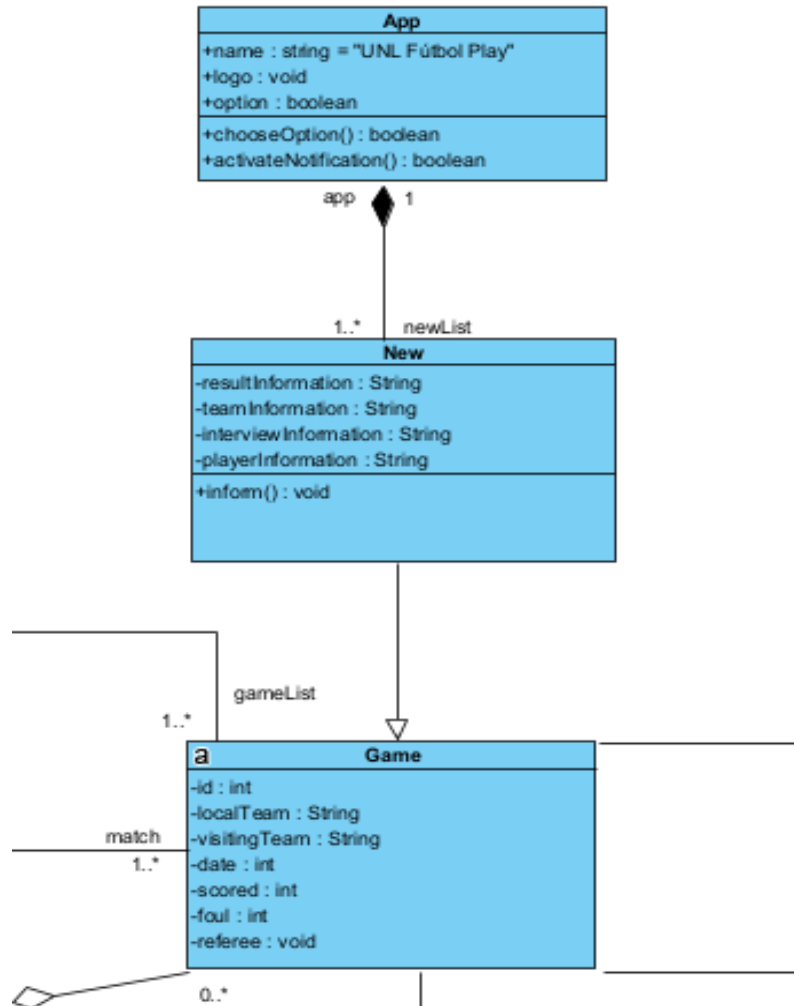
La aplicación deportiva tiene la función de detallar lo que son los partidos, los goles, el equipo ganador, la sección de noticias, las disciplinas deportivas y entre otras funcionalidades, continuación, mencionaremos algunas de estas:

- **Perfiles de jugadores y equipos:** Brindar perfiles completos de jugadores y equipos, incluyendo información biográfica, estadísticas, logros y noticias relacionadas.
- **El registro de partidos:** La aplicación puede permitir a los usuarios registrar los detalles de los partidos, como el nombre de los equipos, la fecha y la hora del partido, la ubicación, etc.
- **El registro de goles:** Los usuarios podrían registrar los goles que se marcan durante el partido. Esto puede incluir el nombre del jugador que anotó el gol, el minuto en que se marcó, la descripción del gol, entre otros detalles.
- **Resultados y clasificaciones:** Muestra los resultados de los partidos y competencias en tiempo real, así como las clasificaciones actualizadas de equipos y jugadores.
- **Alertas y notificaciones:** Mediante la aplicación le puede llegar al usuario notificaciones y alertas sobre eventos deportivos, goles, cambios en el marcador, resultados finales, entre otras actualizaciones relevantes
- **Estadísticas del partido:** La aplicación podría calcular y mostrar estadísticas detalladas sobre el partido, como la posesión del balón, los tiros a puerta, las tarjetas amarillas y rojas, los saques de esquina. Estas estadísticas pueden ayudar a los usuarios a tener una visión general del rendimiento de los equipos.
- **Noticias y actualizaciones:** Permitirá proporcionar noticias deportivas actualizadas, análisis, rumores de transferencias y otra información relevante sobre diferentes deportes y competencias.



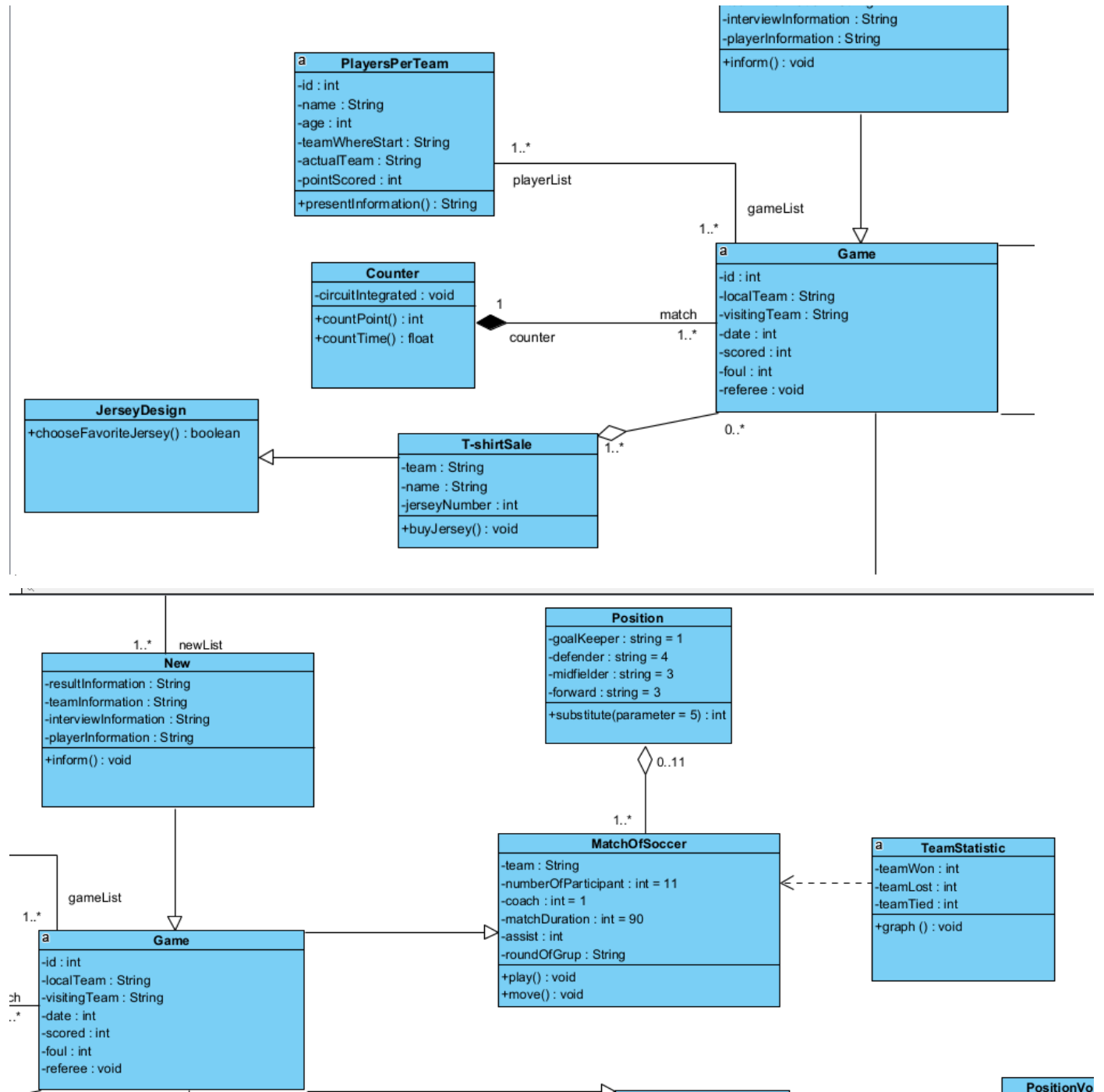


## PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS



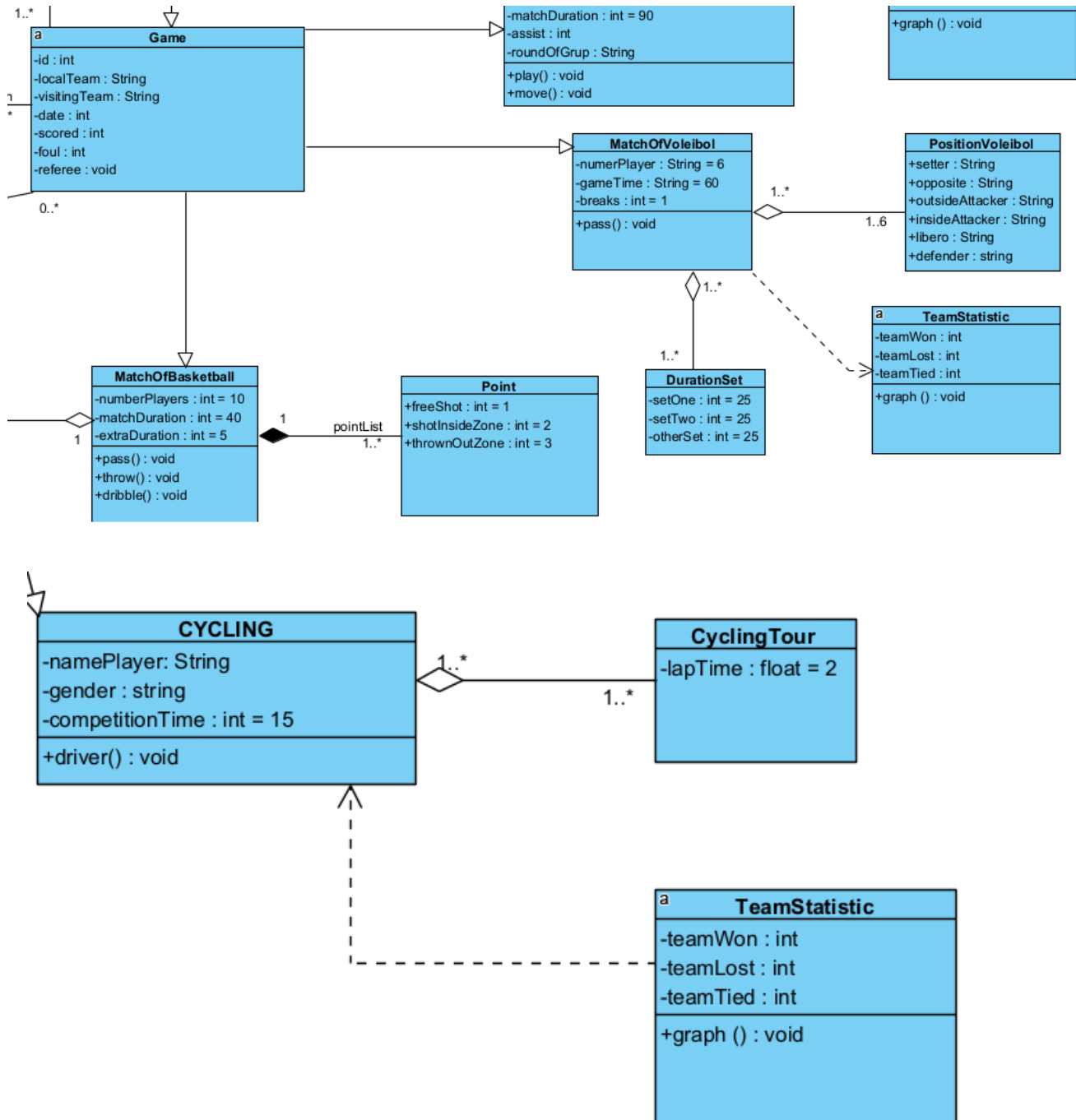


## PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS



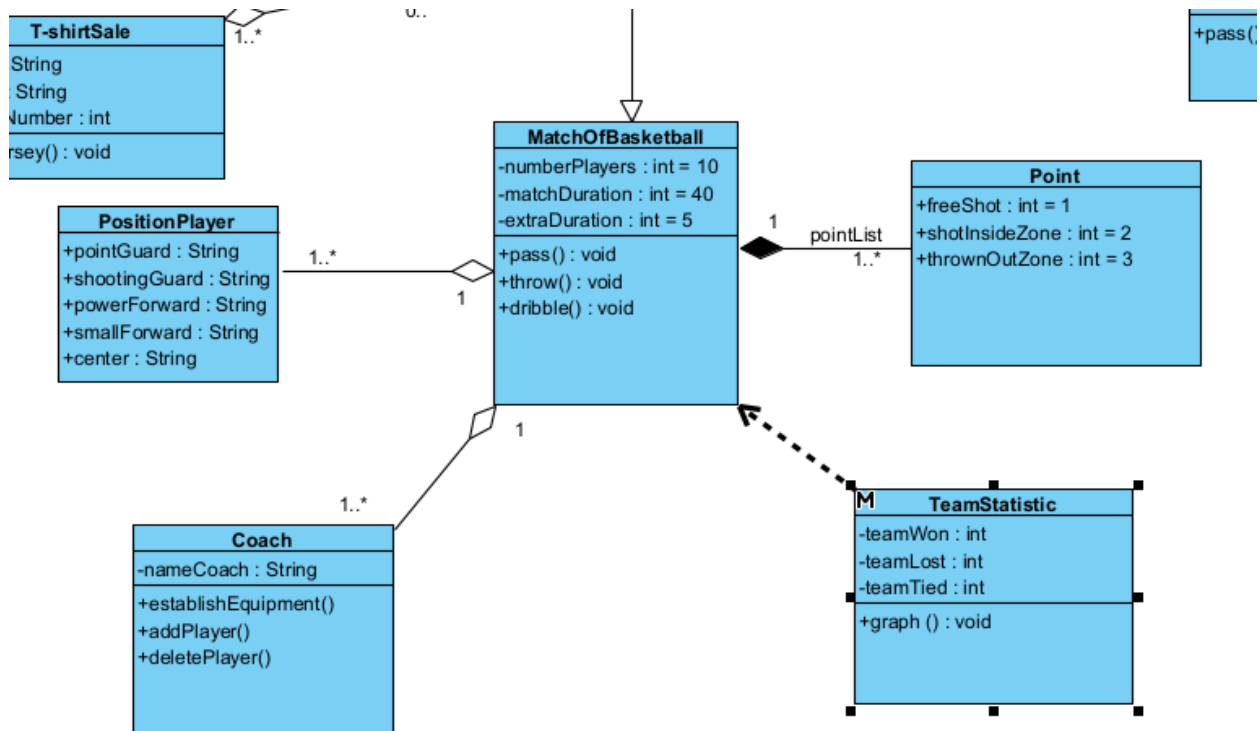


## PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS





## PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS



### GAME (JUEGO)

Prioridad: Alta

¿Quién lo va a generar? Lo va a generar Brian

El responsable de hacer: Es Brian Fernando Aguínsaca Loarte

Descripción: La clase Jugar contiene el nombre de los equipos, la identificación, el árbitro entre otros atributos, esta clase es la principal y presentara varias características que hará que hereden otras clases.



## PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS

### NEW (NOTICIAS)

Prioridad: Alta
¿Quién lo va a generar? Lo va a generar Darwin
El responsable de hacer: Es Darwin Sarango Andrés Soto
Descripción: La clase Noticias es aquella en donde se visualizará temáticas respecto a las diferentes disciplinas deportivas, las noticias están compuestas por Game es decir se utiliza los atributos de esta clase, por ello, la relación de herencia que esta tiene, ya que, cuenta con información del jugador, de los equipos, etc.

### PLAYER POR TEAM(JUGADOR POR EQUIPO)

Prioridad: Alta
¿Quién lo va a generar? Lo va a generar Darwin
El responsable de hacer: Es Darwin Sarango Andrés Soto
Descripción: La clase Jugadores por Equipo describen lo que es su nombre, su edad, su identificación, el equipo con quien jugaran, la puntuación y esta clase en si se asocia con la clase de juego

### COUNTER(CONTADOR)

Prioridad: Alta
¿Quién lo va a generar? Lo va a generar Estefanía
El responsable de hacer: Es Estefanía Torres
Descripción: La clase Counter es aquella en donde hay ciertos atributos relacionados con la clase Juego, ya que, esta dependerá de cada juego para asimilar el marcador del partido que sea, por ejemplo, si un partido va 1 a 1 este contador le dará una visualización al usuario del resultado que se está dando.

### T-SHIRT SALE (JUGADOR POR EQUIPO)

--





#### PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS

Prioridad: Media
¿Quién lo va a generar? Lo va a generar Abel
El responsable de hacer: Es Abel Mora
Descripción: La clase Venta de camisetas, está agregada con la clase Juego, ya que, si la clase Juego desaparece la clase venta de camisetas no desaparecería, ni le afectaría.

#### **JERSEYDESIGN (CAMISETA FAVORITA)**

Prioridad: Media
¿Quién lo va a generar? Lo va a generar Abel
El responsable de hacer: Es Abel Mora
Descripción: La clase Jersey design, cuenta con la funcionalidad de escoger una camiseta favorita, es por ello que hereda algunos atributos de la clase venta de camisetas.

#### **MATCH OF SOCCER (JUEGO DE FUTBOL)**

Prioridad: Alta
¿Quién lo va a generar? Lo va a generar Abel
El responsable de hacer: Es Abel Mora
Descripción: La clase denominada Partido de Futbol, donde detallara el equipo, el número de participantes, el asistente, la persona quien los dirige entre otros atributos, de tal forma que esta clase se desprende una agregación de las posiciones de los jugadores en el campo del juego.

#### **POSITION(POSICION)**

Prioridad: Alta
¿Quién lo va a generar? Lo va a generar Abel
El responsable de hacer: Es Abel Mora



## PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS

Descripción: La clase denominada Posición detalla algunas de las posiciones de un partido de fútbol, esta clase hereda atributos de la clase Partido de Fútbol.

### TEAM STATIC (ESTADÍSTICA DEL EQUIPO)

Prioridad: Alta

¿Quién lo va a generar? Lo va a generar Estefanía

El responsable de hacer: Es Estefanía Torres

Descripción: La clase Estadísticas de los equipos, esta clase es una agregación del partido que tendrá el equipo en si se reflejara mediante una gráfica los resultados si están ganando o a la vez perdiendo.

### MATCH OF VOLLEYBALL (PARTIDO DE VÓLEIBOL)

Prioridad: Alta

¿Quién lo va a generar? Lo va a generar Abel

El responsable de hacer: Es Abel Mora

Descripción: La clase Partido de vóleybol es en donde se detalla algunos tributos como el nombre del jugador, el tiempo de juego y los descansos, de esta clase se desprende otras clases.

### DURATION SET (DURACIÓN DEL SET)

Prioridad: Alta

¿Quién lo va a generar? Lo va a generar Darwin

El responsable de hacer: Es Darwin Sarango

Descripción: La clase Duración del set se describe el tiempo de duración de los sets que se da en



## PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS

la clase Partido de vóleibol. (revisar)

### POSITION VOLLEYBALL (POSICION VÓLEIBOL)

Prioridad: Alta

¿Quién lo va a generar? Lo va a generar Brian

El responsable de hacer: Es Brian Aguinsaca

Descripción: La clase Posición vóleibol se describe las posiciones de los jugadores en un partido de vóleibol esta es una clase que es agregada de la clase Partido de vóleibol.

### TEAM STATIC (ESTADÍSTICA DEL EQUIPO)

Prioridad: Alta

¿Quién lo va a generar? Lo va a generar Estefanía

El responsable de hacer: Es Estefanía Torres

Descripción: La clase Estadísticas de los equipos, esta clase es una agregación del partido que tendrá el equipo en si se reflejara mediante una gráfica los resultados si están ganando o a la vez perdiendo.

### MATCH OF BASKETBALL (JUEGO DE BASQUETBOL)

Prioridad: Alto

¿Quién lo va a generar? Lo va a generar Darwin Sarango

El responsable de hacer: Es Darwin Sarango

Descripción: La clase Partido de Basquetbol hereda lo de la clase de Jugar, en ella se detallan los atributos de número de jugadores d un partido de básquet en este caso son 10, contando un equipo de 5 y el otro de 5, además, la duración del del partido y el tiempo extra. Como atributos



## PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS

esta el pase, los dribleos, etc.
<b>POINT (PUNTOS)</b>
Prioridad: Alto
¿Quién lo va a generar? Lo va a generar Darwin Sarango
El responsable de hacer: Es Darwin Sarango
Descripción: La clase Puntos se detalla los valores de los puntos que se marcan en un partido de básquet como tiros libres, tiros fuera del área de la cancha, etc. Esta clase tiene una relación de composición, ya que, si desaparece la clase partido de Basquetbol desaparecen los puntos de este.

<b>POSITIO PLAYER (POSICIÓN DEL JUGADOR)</b>
Prioridad: Alto
¿Quién lo va a generar? Lo va a generar Brian Aguinsaca
El responsable de hacer: Es Brian Aguinsaca
Descripción: La clase Posición del jugador se describe las posiciones de los jugadores en ella se despliega una agregación en la posición de los jugadores en el cual como atributo tenemos Base, Escolta, Alero, Ala-Pívot, Pívot

<b>COACH (ENTRENADOR)</b>
Prioridad: Alto
¿Quién lo va a generar? Lo va a generar Estefanía Torres
El responsable de hacer: Es Estefanía Torres
Descripción: La clase Coach es una agregación es decir esta clase es independiente, en si lo que realiza el entrenador es establecer el equipo, seleccionar quienes entraran en el campo de juego.



#### PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS

### TEAM STATISTIC (ESTADÍSTICA DEL JUGADOR)

Prioridad: Alto
¿Quién lo va a generar? Lo va a generar Estefanía Torres
El responsable de hacer: Es Estefanía Torres
Descripción: La clase Estadísticas de los equipos, esta clase es una agregación del partido que tendrá el equipo en si se reflejara mediante una gráfica los resultados si están ganando o a la vez perdiendo.

### CYCLING (CICLISMO)

Prioridad: Alto
¿Quién lo va a generar? Lo va a generar Abel Mora
El responsable de hacer: Es Abel Mora
Descripción: La clase Ciclismo hereda algunos atributos de la clase juego en esta clase se detalla el nombre del jugador, el género y el tiempo de la competencia como una de sus operaciones sería manejar.

### CYCLING TOUR (VUELTA CICLISMO)

Prioridad: Alto
¿Quién lo va a generar? Lo va a generar Estefanía Torres
El responsable de hacer: Es Estefanía Torres
Descripción: La clase Vuelta ciclismo cuenta con el atributo tiempo de vuelta esta clase es una agregación de la clase ciclismo, ya que, esta no esta sujeta a la clase ciclismo.



**PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS**

**TEAM STATISTIC (ESTADÍSTICA DEL JUGADOR)**

Prioridad: Alto

¿Quién lo va a generar? Lo va a generar Estefanía Torres

El responsable de hacer: Es Estefanía Torres

Descripción: La clase Estadísticas de los equipos, esta clase es una agregación del partido que tendrá el equipo en si se reflejara mediante una gráfica los resultados si están ganando o a la vez perdiendo.