

MANUAL DE ADMINISTRADOR



ÍNDICE

ÍNDICE.....	2
INICIO DE SESIÓN.....	3
PANEL DE ADMINISTRADOR.....	4
EQUIPOS.....	5
ALTA.....	6
BAJA.....	7
MODIFICACIÓN.....	8
CONSULTA.....	9
JUGADORES.....	10
ALTA.....	11
BAJA.....	12
MODIFICACIÓN.....	13
CONSULTA.....	14
STAFF.....	15
ALTA.....	16
BAJA.....	17
MODIFICACIÓN.....	18
CONSULTA.....	19
PATROCINADORES.....	20
ALTA.....	21
BAJA.....	22
JUEGOS.....	23
ALTA.....	24
BAJA.....	25
MODIFICACIÓN.....	26
CONSULTA.....	27
COMPETICIONES.....	28
ALTA.....	29
BAJA.....	30
MODIFICACIÓN.....	31
CONSULTA.....	32
GENERAR XML.....	33
AÑADIR EQUIPO A COMPETICIÓN.....	34
ALTA.....	35
BAJA.....	36
AÑADIR PATROCINADOR A EQUIPO.....	37
ALTA.....	38
BAJA.....	39
CONSULTA PATROCINADOR.....	40
CONSULTA POR EQUIPO.....	41
ALTA NUEVO USUARIO.....	42
CERRAR ETAPA INSCRIPCIÓN.....	43
GENERAR CALENDARIO.....	44
INTRODUCIR RESULTADO.....	45
ALTA.....	46
MODIFICACIÓN.....	47
RESULTADOS JORNADAS.....	48
CLASIFICACIÓN.....	49

INICIO DE SESIÓN



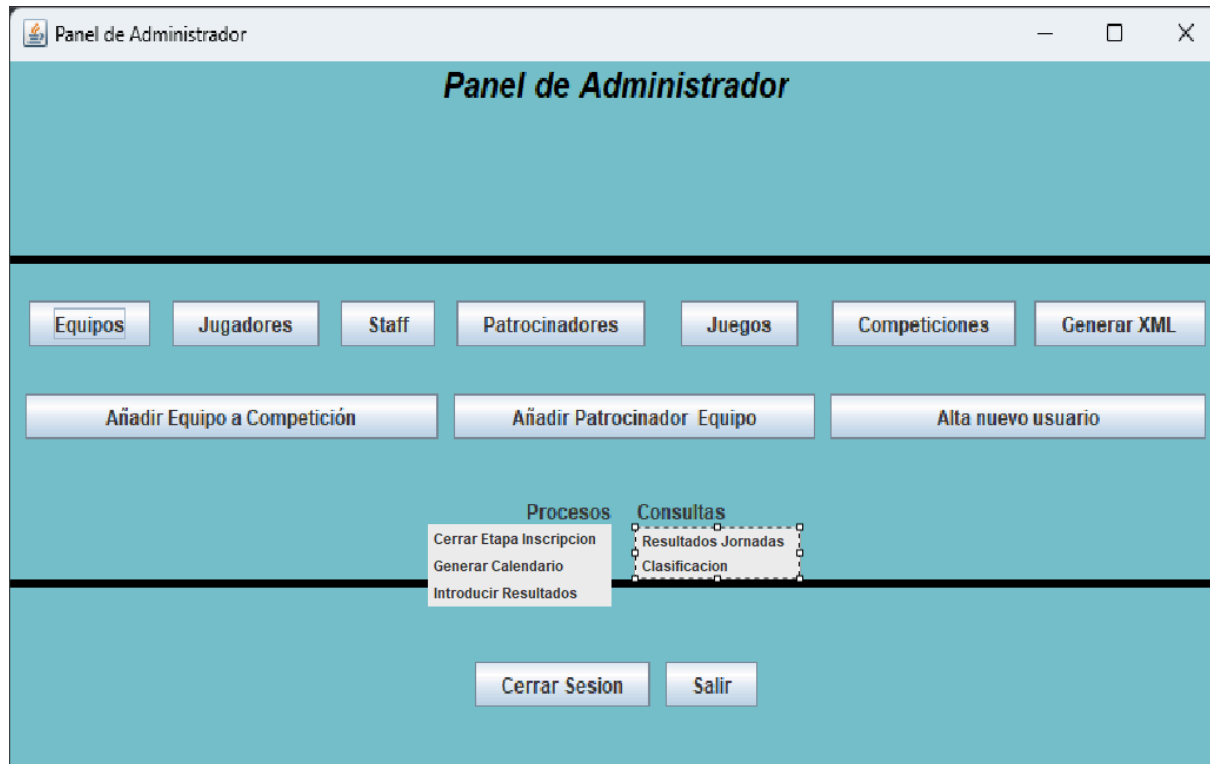
The image shows a graphical user interface for a login system. The window has a title bar with the text 'Login' and standard window control buttons (minimize, maximize, close). The main area has a light blue background with the text 'Iniciar sesion' in a large, bold, italicized font. Below this text are two input fields: 'Usuario' and 'Contraseña'. At the bottom of the window, there are three buttons: 'Ayuda', 'Entrar', and 'Salir'.

En la ventana de inicio de sesión, se requiere la inserción de usuario junto a su contraseña para acceder a las funciones del programa. Además de ello, existe el botón *ayuda* donde se facilitan los correos electrónicos de los desarrolladores como soporte en caso de errores o dudas, así como también un botón *entrar* donde se ha de hacer click tras haber introducido en los campos de texto los datos pertinentes para iniciar la sesión como administrador o usuario. Finalmente, el botón *salir* cerrará el programa.

Usuario: Administrador
Contraseña: 54321

Usuario: Usuario
Contraseña: 12345

PANEL DE ADMINISTRADOR



Una vez iniciada la sesión como administrador, se muestra el panel de la imagen superior. Este se divide en una serie de botones y diversos menús. Como información general, la línea superior de botones, su función se centra en el CRUD de cada una de las entidades con las que se relaciona el nombre del botón. La segunda fila de botones está destinada a generar las asociaciones entre dos entidades, es decir, hará la inserción de una fila en la base de datos en aquella tabla intermedia entre las dos tablas que almacenan los datos establecidos en el nombre del botón. Además de ello, los menús *procesos* y *consultas* muestran nuevas funciones, cuya finalidad e información se detalla posteriormente. Finalmente, existen los botones *cerrar sesión* y *salir*, donde la diferencia entre ellos es que el primero finaliza la conexión con la base de datos y cierra el programa, mientras que el segundo solo cerrará el programa.

EQUIPOS



El botón equipos muestra la siguiente ventana donde se realiza el *CRUD* completo sobre la entidad *equipos*. A continuación se muestra la previsualización de cada uno de los botones y su función.

ALTA

The screenshot shows a window titled "Ventana Equipos" with a teal background. At the top, the word "Equipos" is written in a bold, italicized font. Below it, there are four tabs: "Alta" (selected with a radio button), "Baja", "Modificacion", and "Consulta". The "Alta" tab is active, and the window contains two text input fields. The first field is labeled "Nombre" and the second field is labeled "Fecha Fundación". Both fields are currently empty. At the bottom of the window, there are two buttons: "Aceptar" and "Salir".

Para la inserción de un nuevo equipo en la base de datos, se necesita introducir el nombre y la fecha de fundación del equipo, y posteriormente hacer click en el botón *aceptar*.

BAJA

The screenshot shows a window titled "Ventana Equipos" with a teal background. At the top center, the word "Equipos" is written in a bold, italicized font. Below it, there are four buttons: "Alta" (with a radio button), "Baja" (with a radio button and a small 'x' icon), "Modificacion" (with a radio button), and "Consulta" (with a radio button). The "Baja" button is selected. Below these buttons is a text input field labeled "Nombre". At the bottom of the window, there are two buttons: "Aceptar" and "Salir".

Para la baja de un equipo en la base de datos, solo se requiere la introducción del nombre de este y, al igual que en el caso anterior y en los siguientes, se hará click en el botón *aceptar* para que se realice la transacción.

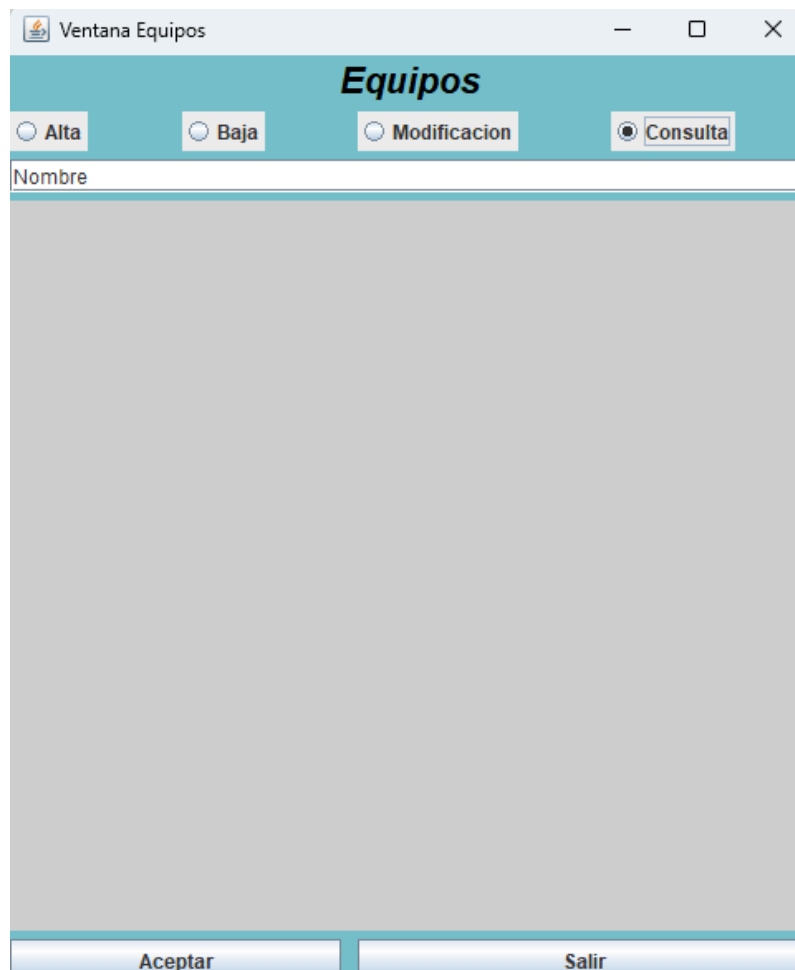
MODIFICACIÓN



The image shows a software window titled "Ventana Equipos". Inside the window, the title "Equipos" is centered at the top. Below the title, there are four radio buttons: "Alta", "Baja", "Modificacion" (which is selected), and "Consulta". The main area of the window is divided into two sections. The top section is labeled "Nombre" and the bottom section is labeled "Fecha Fundación". Both sections are currently empty. At the bottom of the window, there are two buttons: "Aceptar" and "Salir".

Para la modificación de un equipo ya existente en la base de datos, se requiere introducir el nombre exactamente igual que como se muestra en la base de datos, y en este caso el único campo que podrá ser alterado es la fecha de fundación del equipo. Una vez realizados los cambios, click en *aceptar*.

CONSULTA



The image shows a software window titled "Ventana Equipos". The window has a title bar with standard minimize, maximize, and close buttons. Below the title bar is a teal header area with the word "Equipos" in a bold, italicized font. Underneath the header is a row of four buttons: "Alta", "Baja", "Modificacion", and "Consulta". The "Consulta" button is selected, indicated by a black dot inside a circle. Below these buttons is a text input field labeled "Nombre". The main area of the window is a large, empty gray rectangle. At the bottom of the window are two buttons: "Aceptar" and "Salir".

Para realizar la consulta de alguno de los equipos existentes, se requiere la introducción del nombre de este. Posteriormente click en *aceptar* y entonces se mostrará en el panel de color gris oscuro que se aprecia en la imagen, el código del equipo y la fecha de fundación.

JUGADORES



El botón jugadores muestra la siguiente ventana donde se realiza el *CRUD* completo sobre la entidad *jugadores*. A continuación se muestra la previsualización de cada uno de los botones y su función.

ALTA

Ventana Jugadores

Jugadores

☒ Alta ☐ Baja ☐ Modificacion ☐ Consulta

Nombre

Nacionalidad

Fecha Nacimiento

Nickname

Rol

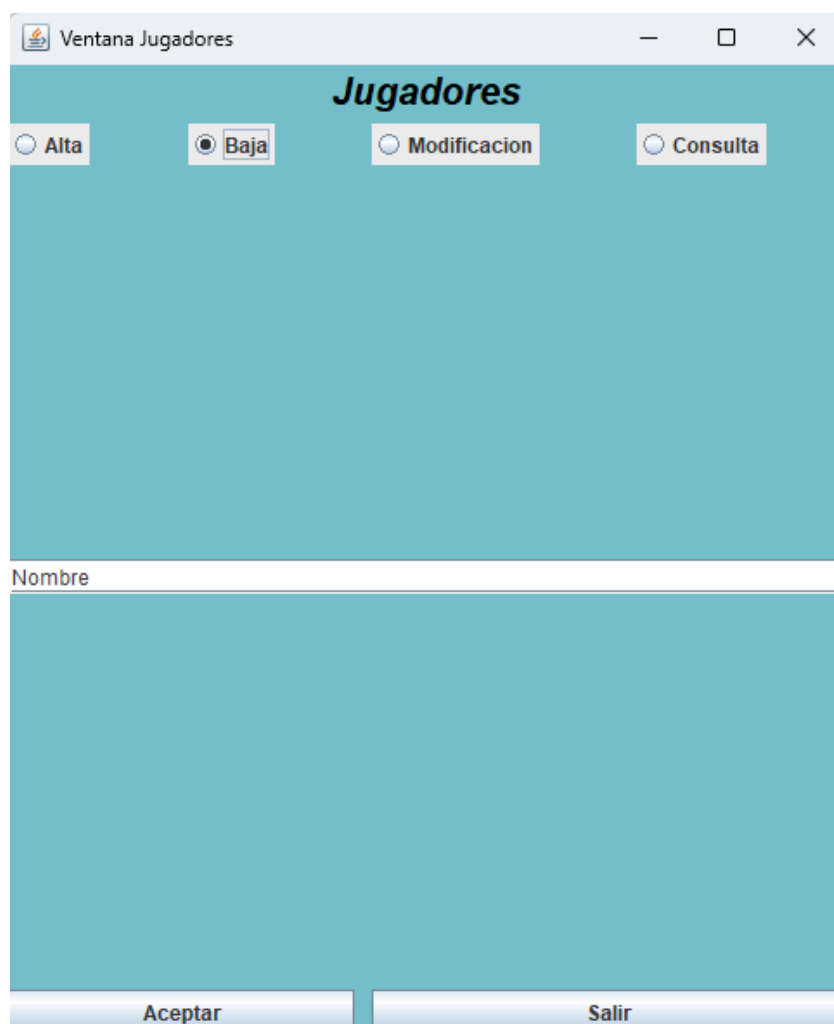
Sueldo

Equipo

Aceptar Salir

Para la inserción de un nuevo jugador en la base de datos, se necesita introducir el nombre, su nacionalidad, fecha de nacimiento, *nickname*, rol, sueldo y equipo al que pertenece (en el caso de no tener equipo, dejar en blanco). Posteriormente hacer click en el botón *aceptar*.

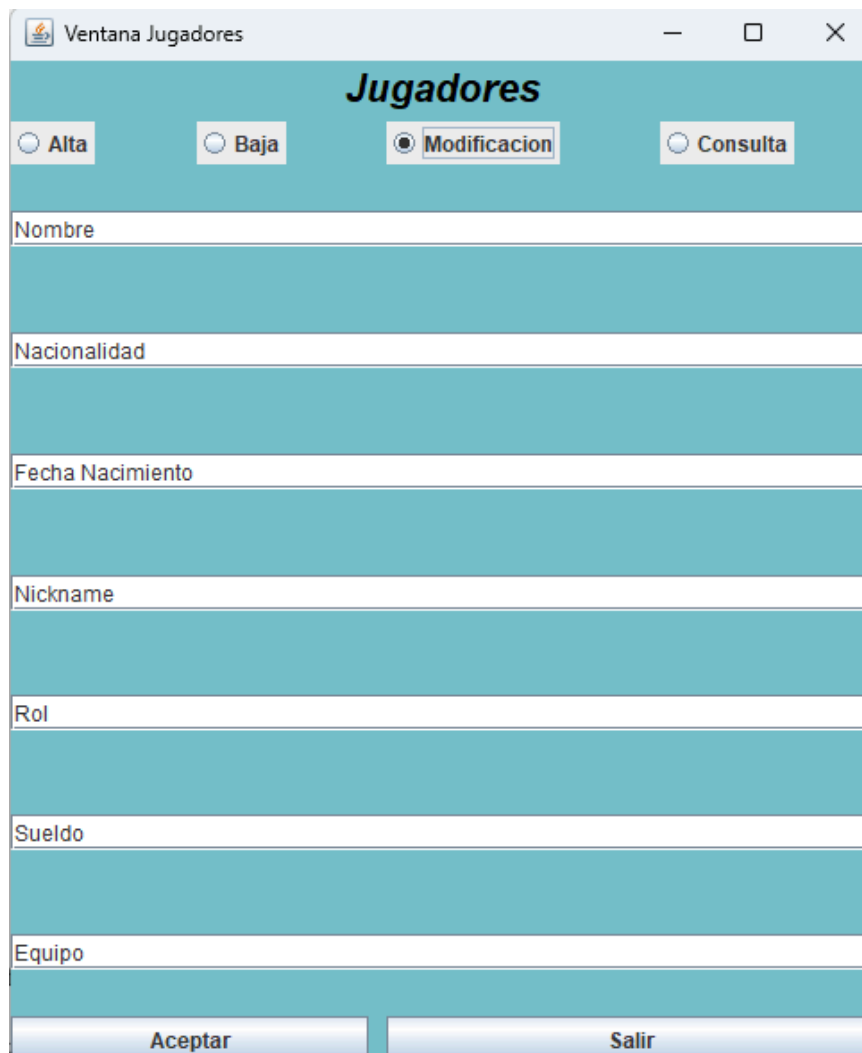
BAJA



The image shows a software window titled "Ventana Jugadores". The window has a light blue background. At the top, the title bar says "Ventana Jugadores" with standard window controls (minimize, maximize, close). Below the title bar, the word "Jugadores" is displayed in a large, bold, italicized font. Underneath, there are four radio buttons: "Alta", "Baja", "Modificacion", and "Consulta". The "Baja" radio button is selected, indicated by a black dot. Below the radio buttons, there is a text input field labeled "Nombre". At the bottom of the window, there are two buttons: "Aceptar" and "Salir".

Para dar de baja un jugador, solo será necesario introducir el nombre de este y posteriormente hacer click en *aceptar*.

MODIFICACIÓN



The image shows a software window titled "Ventana Jugadores". Inside, there's a header "Jugadores" and four radio buttons: "Alta", "Baja", "Modificacion" (which is selected), and "Consulta". Below these are several text input fields for "Nombre", "Nacionalidad", "Fecha Nacimiento", "Nickname", "Rol", "Sueldo", and "Equipo". At the bottom, there are two buttons: "Aceptar" and "Salir".

Para la modificación de un jugador ya existente en la base de datos, se requiere introducir el nombre exactamente igual que como se muestra en la base de datos, para que se puedan alterar todos los campos restantes. Una vez realizados los cambios, click en *aceptar*.

CONSULTA

The image shows a software window titled "Ventana Jugadores". The window has a teal header bar with the title "Jugadores" in a bold, italicized font. Below the header, there are four buttons: "Alta", "Baja", "Modificacion", and "Consulta". The "Consulta" button is selected, indicated by a black dot. Below the buttons is a text input field labeled "Nombre". The main area of the window is a large, empty grey rectangle. At the bottom, there are two buttons: "Aceptar" and "Salir".

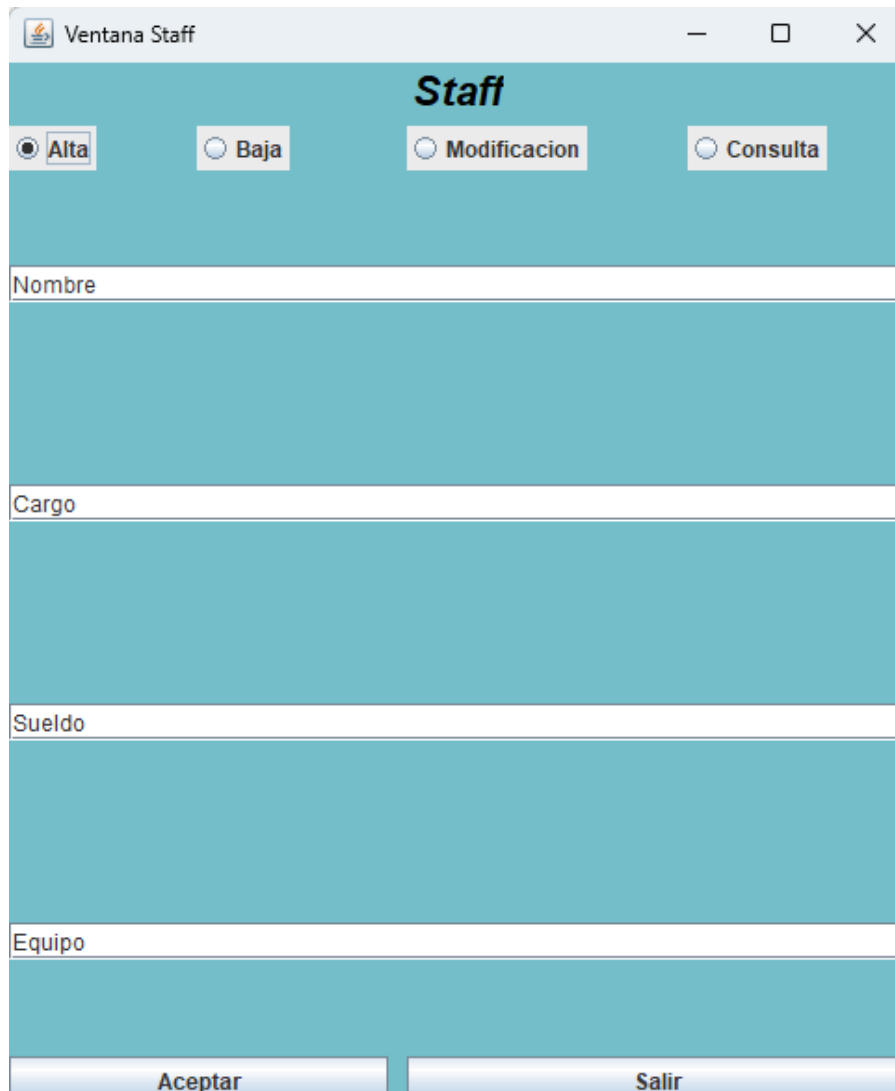
Para consultar los datos de un jugador, solo se requiere el nombre de este. Tras hacer click en *aceptar*, se mostrarán todos los datos relevantes de dicho jugador en el panel de color gris oscuro que se aprecia en la imagen superior.

STAFF



El botón staff muestra la siguiente ventana donde se realiza el *CRUD* completo sobre la entidad *staff*. A continuación se muestra la previsualización de cada uno de los botones y su función.

ALTA



The screenshot shows a window titled "Ventana Staff" with a teal background. At the top, the word "Staff" is displayed in a large, bold, italicized font. Below it, there are four radio buttons: "Alta" (selected), "Baja", "Modificacion", and "Consulta". The form consists of four text input fields, each with a label above it: "Nombre", "Cargo", "Sueldo", and "Equipo". At the bottom of the window, there are two buttons: "Aceptar" and "Salir".

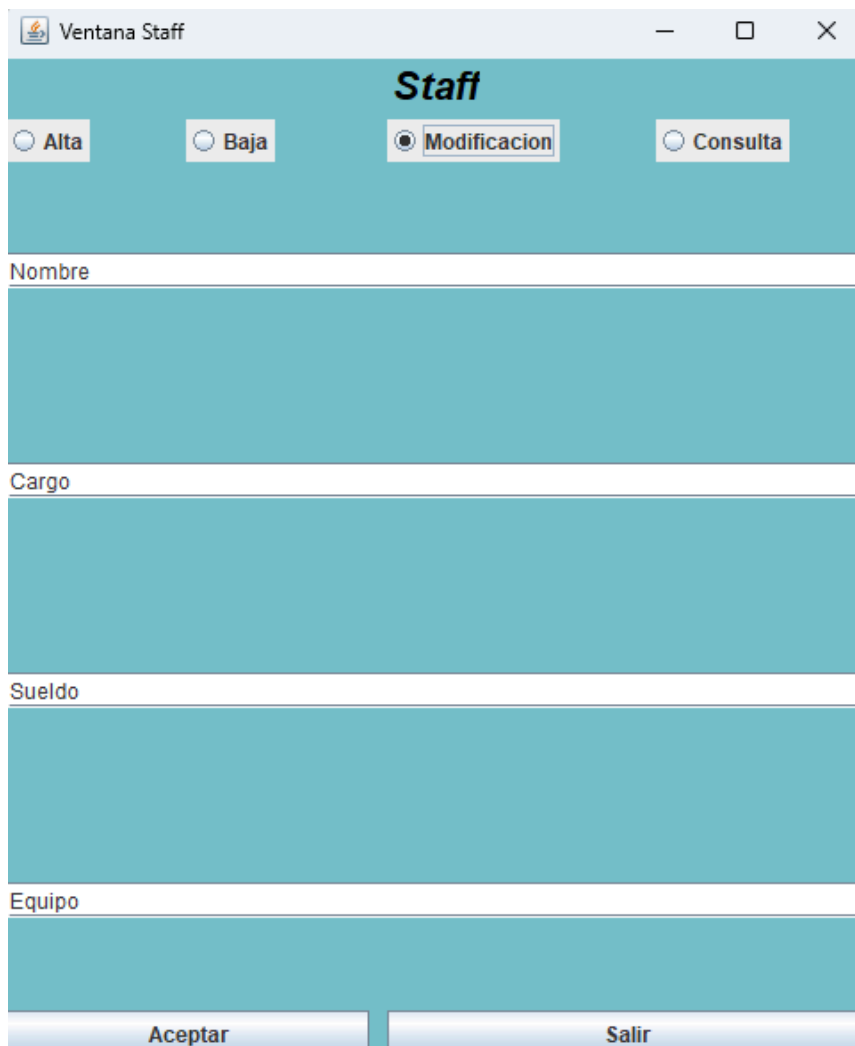
Para la inserción de un nuevo staff en la base de datos, se necesita introducir el nombre, cargo, sueldo y equipo al que pertenece (en el caso de no tener equipo, dejar en blanco). Posteriormente hacer click en el botón *aceptar*.

BAJA

The image shows a software window titled "Ventana Staff". At the top, the word "Staff" is displayed in a bold, italicized font. Below this, there are four radio buttons with labels: "Alta", "Baja", "Modificacion", and "Consulta". The "Baja" radio button is selected, indicated by a filled circle. The main area of the window is a large, empty teal-colored rectangle. At the bottom of this area, there is a text input field with the label "Nombre". At the very bottom of the window, there are two buttons: "Aceptar" (Accept) and "Salir" (Exit).

Para dar de baja un staff, solo será necesario introducir el nombre de este y posteriormente hacer click en *aceptar*.

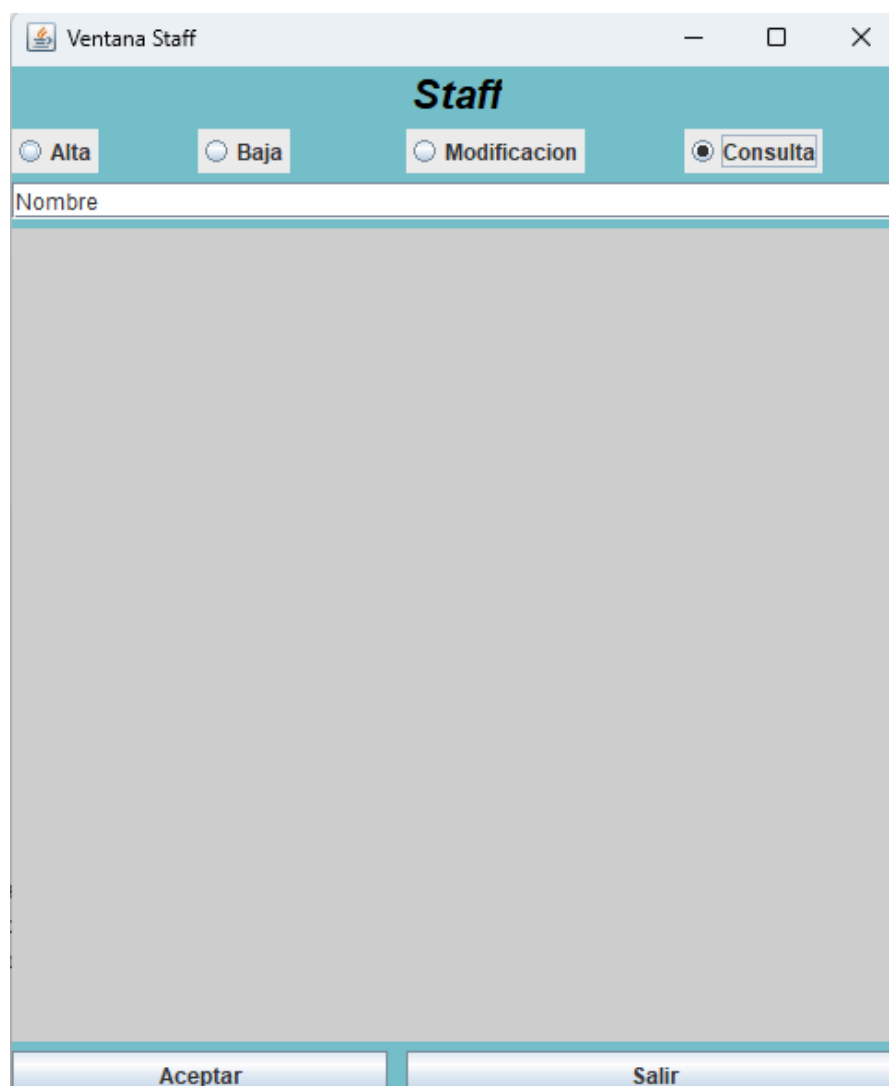
MODIFICACIÓN



The image shows a software window titled "Ventana Staff". Inside the window, there is a header area with the word "Staff" in a bold, italicized font. Below the header, there are four radio buttons: "Alta", "Baja", "Modificacion" (which is selected), and "Consulta". Below these buttons, there are four text input fields, each with a label to its left: "Nombre", "Cargo", "Sueldo", and "Equipo". At the bottom of the window, there are two buttons: "Aceptar" and "Salir".

Para la modificación de un staff ya existente en la base de datos, se requiere introducir el nombre exactamente igual que como se muestra en la base de datos, para que se puedan alterar todos los campos restantes. Una vez realizados los cambios, click en *aceptar*.

CONSULTA



The image shows a software window titled "Ventana Staff". The window has a teal header bar with the word "Staff" in bold. Below the header, there are four radio buttons: "Alta", "Baja", "Modificacion", and "Consulta". The "Consulta" radio button is selected. Below the radio buttons is a text input field labeled "Nombre". The main area of the window is a large, empty grey rectangle. At the bottom of the window, there are two buttons: "Aceptar" and "Salir".

Para consultar los datos de un staff, solo se requiere el nombre de este. Tras hacer click en *aceptar*, se mostrarán todos los datos relevantes de dicho staff en el panel de color gris oscuro que se aprecia en la imagen superior.

PATROCINADORES



El botón patrocinadores muestra la siguiente ventana donde se realizarán las inserciones y eliminaciones sobre la entidad *patrocinadores*. A continuación se muestra la previsualización de cada uno de los botones y su función.

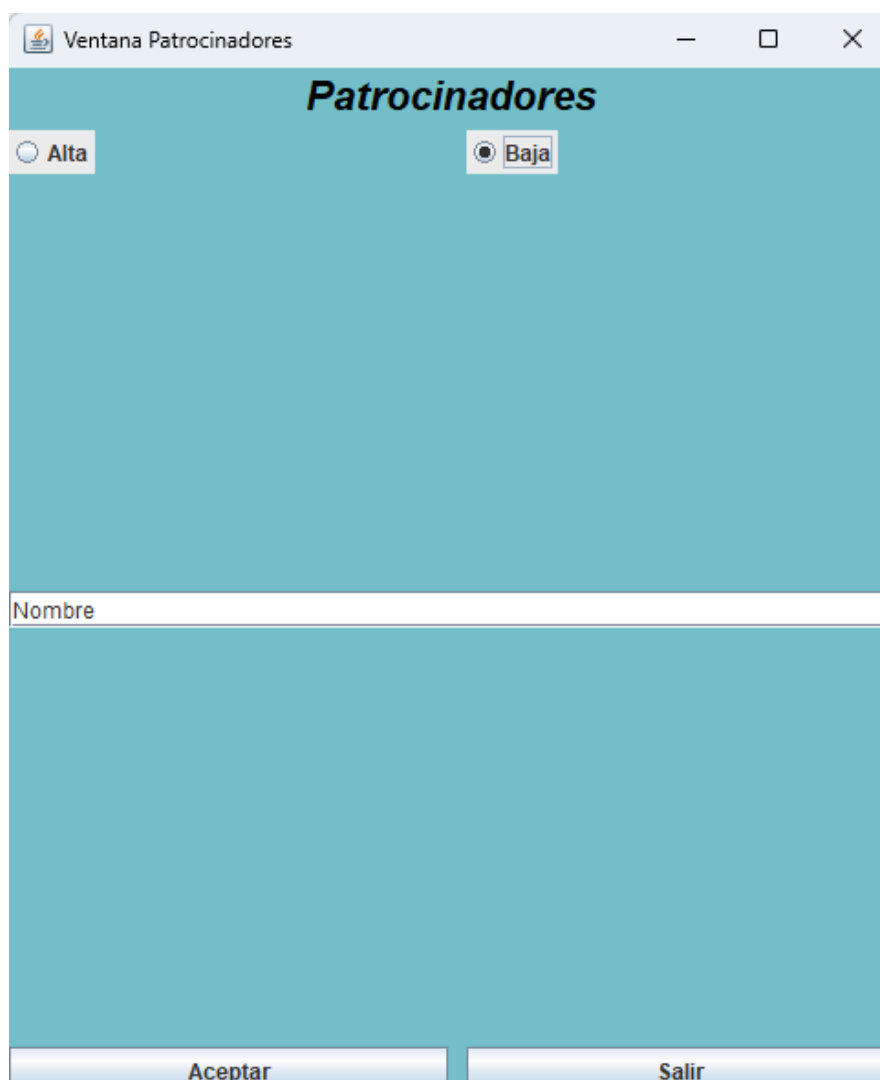
ALTA



The image shows a software window titled "Ventana Patrocinadores". The window has a teal background. At the top, the word "Patrocinadores" is written in a bold, italicized font. Below this, there are two radio buttons: "Alta" (selected) and "Baja". The "Alta" button is highlighted with a white border. Below the radio buttons, there is a text input field labeled "Nombre". At the bottom of the window, there are two buttons: "Aceptar" and "Salir".

Para la inserción de un nuevo patrocinador en la base de datos, se necesita introducir únicamente el nombre, y posteriormente hacer click en el botón *aceptar*.

BAJA



The image shows a graphical user interface window titled "Ventana Patrocinadores". The window has a light blue background. At the top, the title bar contains the text "Ventana Patrocinadores" and standard window control buttons (minimize, maximize, close). Below the title bar, the word "Patrocinadores" is displayed in a large, bold, italicized font. Underneath, there are two radio button options: "Alta" (unselected) and "Baja" (selected). Below these options is a text input field labeled "Nombre". At the bottom of the window, there are two buttons: "Aceptar" and "Salir".

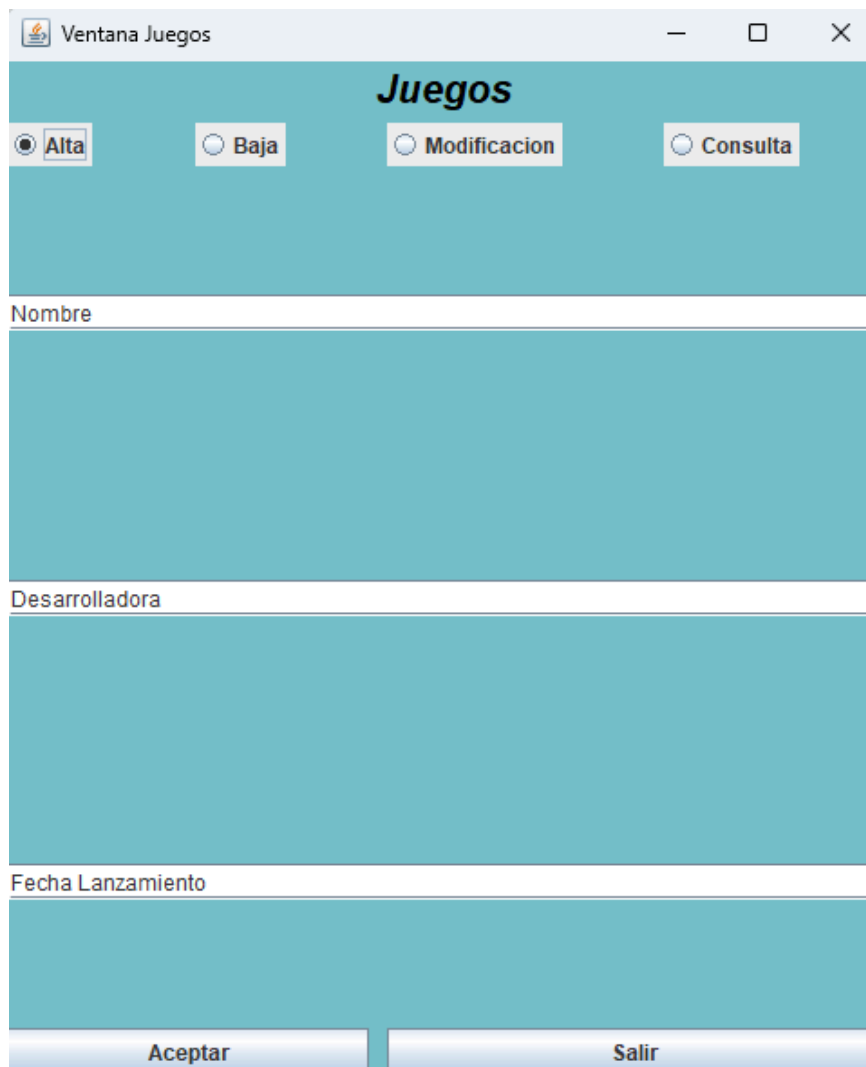
Para el borrado de un patrocinador existente en la base de datos, se necesita introducir únicamente el nombre, y posteriormente hacer click en el botón *aceptar*.

JUEGOS



El botón juegos muestra la siguiente ventana donde se realiza el *CRUD* completo sobre la entidad *juegos*. A continuación se muestra la previsualización de cada uno de los botones y su función.

ALTA



Ventana Juegos

Juegos

☒ Alta ☐ Baja ☐ Modificacion ☐ Consulta

Nombre

Desarrolladora

Fecha Lanzamiento

Aceptar Salir

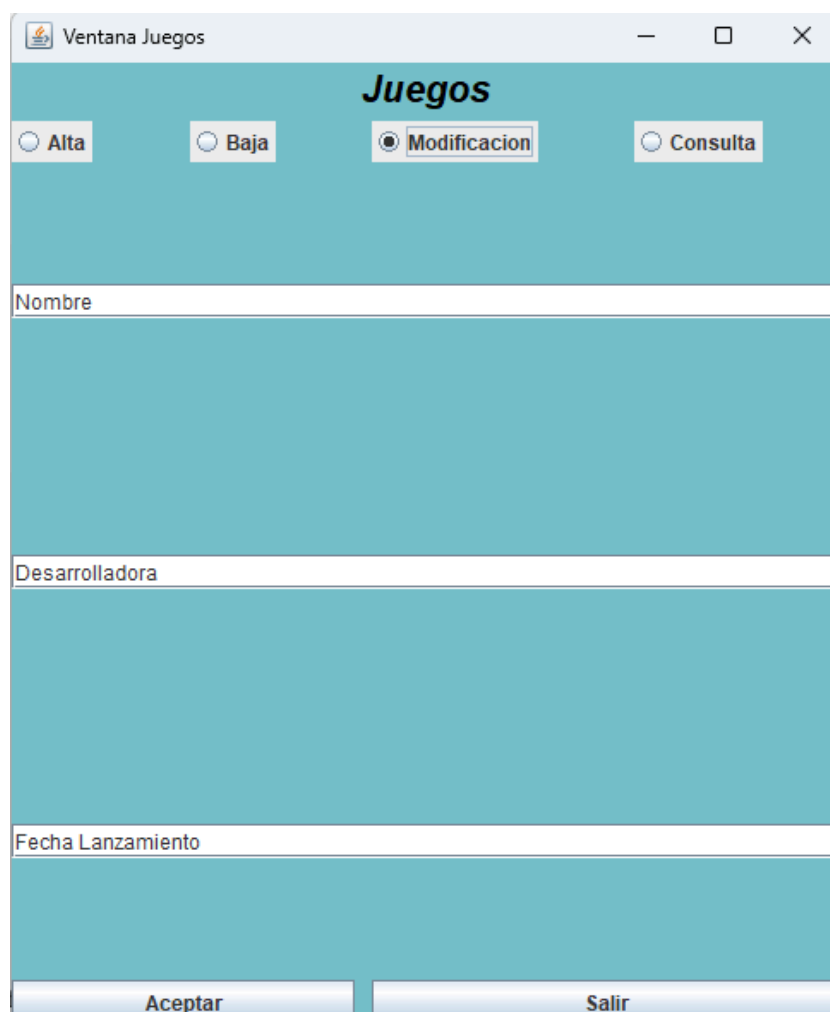
Para la inserción de un nuevo juego en la base de datos, se necesita introducir el nombre, desarrollador y fecha de lanzamiento. Posteriormente hacer click en el botón *aceptar*.

BAJA

The image shows a Java Swing window titled "Ventana Juegos". The window has a title bar with standard minimize, maximize, and close buttons. The main content area has a teal background. At the top, the word "Juegos" is displayed in a large, bold, italicized font. Below it, there are four buttons: "Alta" (with a radio button), "Baja" (with a selected radio button), "Modificacion" (with a radio button), and "Consulta" (with a radio button). Below these buttons is a text input field labeled "Nombre". At the bottom of the window, there are two buttons: "Aceptar" and "Salir".

Para dar de baja un juego, solo se tendrá que precisar el nombre de este. Después hacer click en *aceptar*.

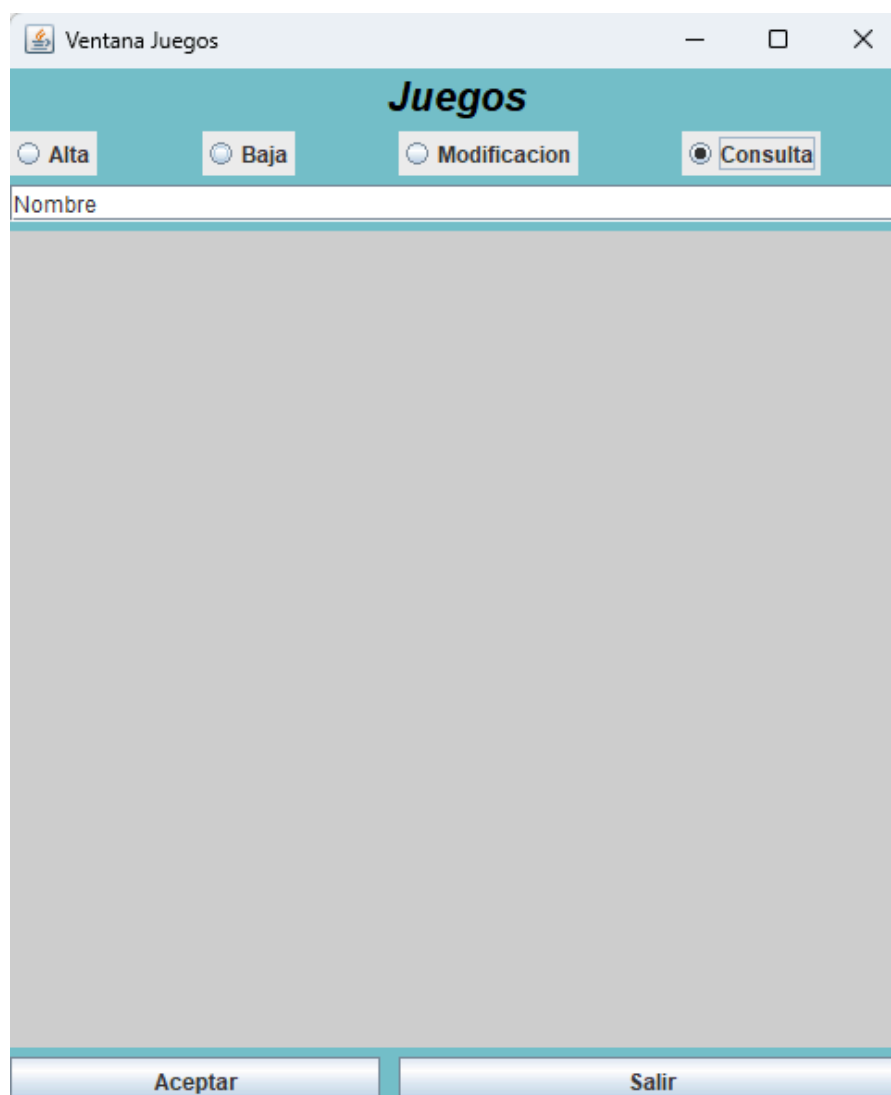
MODIFICACIÓN



The image shows a software window titled "Ventana Juegos". Inside the window, the title "Juegos" is centered at the top. Below the title, there are four radio buttons: "Alta", "Baja", "Modificacion" (which is selected), and "Consulta". Below these buttons, there are three text input fields labeled "Nombre", "Desarrolladora", and "Fecha Lanzamiento". At the bottom of the window, there are two buttons: "Aceptar" and "Salir".

Para la modificación de un juego ya existente en la base de datos, se requiere introducir el nombre exactamente igual que como se muestra en la base de datos, para que se puedan alterar todos los campos restantes. Una vez realizados los cambios, click en *aceptar*.

CONSULTA



The image shows a software window titled "Ventana Juegos". The window has a teal header bar with the word "Juegos" in a stylized font. Below the header, there are four radio buttons: "Alta", "Baja", "Modificacion", and "Consulta". The "Consulta" radio button is selected. Below the radio buttons is a text input field labeled "Nombre". The main area of the window is a large, empty grey rectangle. At the bottom of the window, there are two buttons: "Aceptar" and "Salir".

Para consultar los datos de un juego, solo se requiere el nombre de este. Tras hacer click en *aceptar*, se mostrarán todos los datos relevantes de dicho juego en el panel de color gris oscuro que se aprecia en la imagen superior.

COMPETICIONES



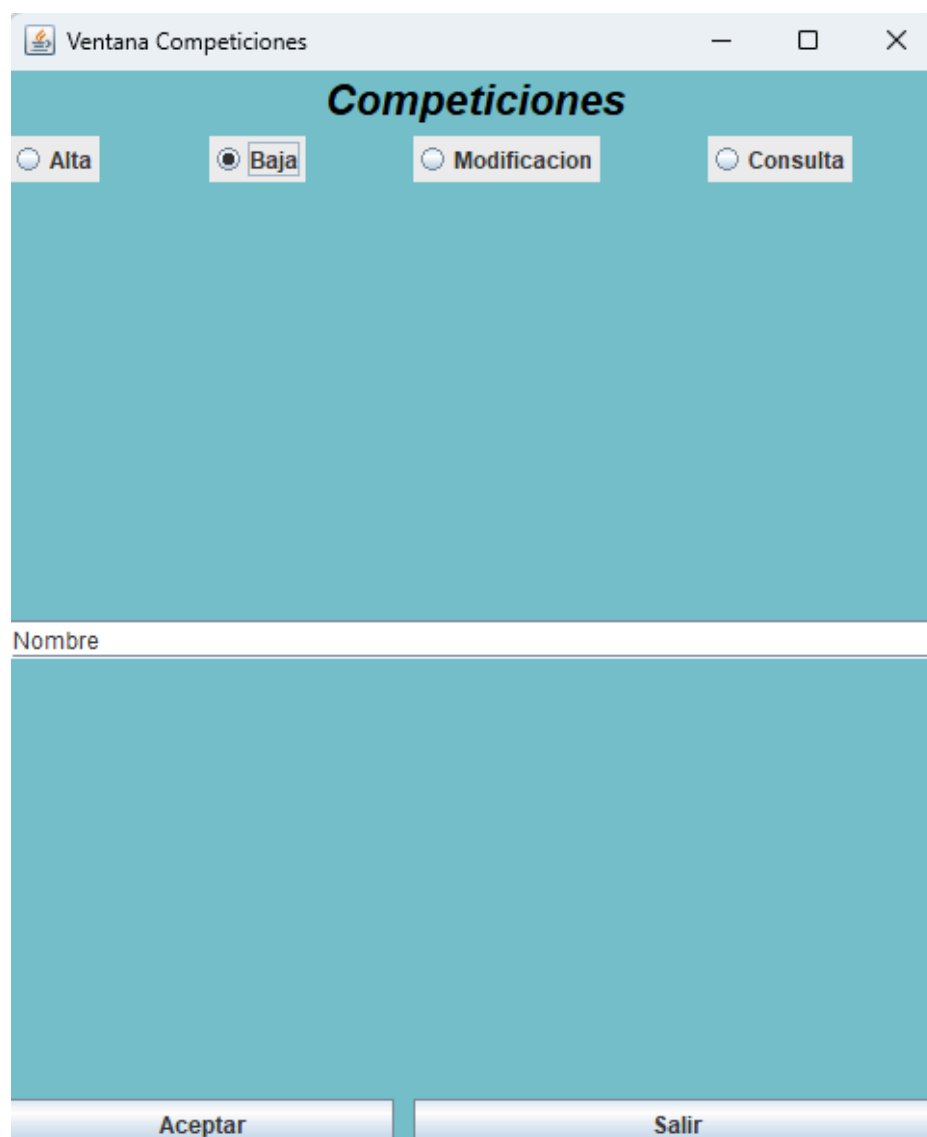
El botón jugadores muestra la siguiente ventana donde se realiza el *CRUD* completo sobre la entidad *jugadores*. A continuación se muestra la previsualización de cada uno de los botones y su función.

ALTA

The image shows a software window titled "Ventana Competiciones". Inside the window, the title "Competiciones" is displayed in a large, bold, italicized font. Below the title, there are four radio buttons for selection: "Alta" (selected), "Baja", "Modificacion", and "Consulta". The "Alta" button is highlighted with a blue border. Below the radio buttons, there are four text input fields, each with a label to its left: "Nombre", "Fecha Inicio", "Fecha Fin", and "Juego". Each input field is empty and has a light blue background. At the bottom of the window, there are two buttons: "Aceptar" (Accept) and "Salir" (Exit). Both buttons have a light blue background and a slight gradient.

Para la inserción de una nueva competición en la base de datos, se necesita introducir el nombre, fecha de inicio, fecha de finalización y el juego en el que se basa. Posteriormente hacer click en el botón *aceptar*.

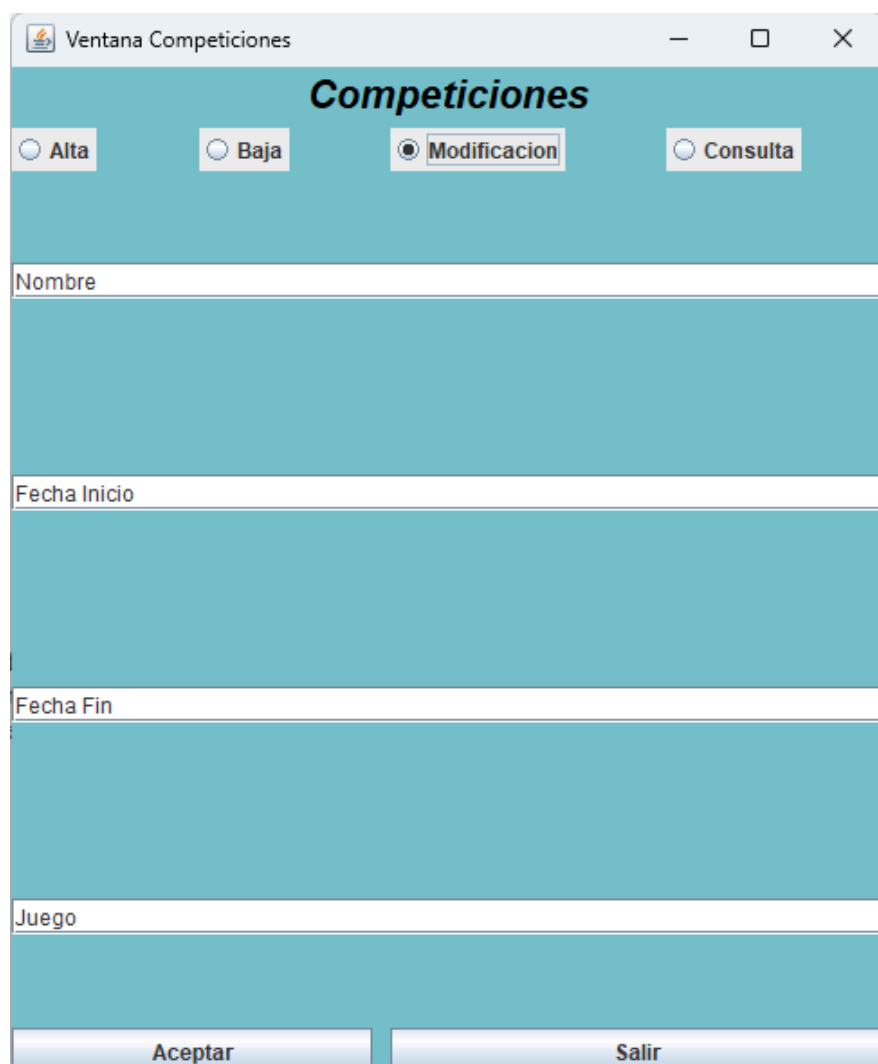
BAJA



The image shows a software window titled "Ventana Competiciones". The window has a teal background. At the top, the title "Competiciones" is displayed in a bold, italicized font. Below the title, there are four buttons: "Alta", "Baja", "Modificacion", and "Consulta". The "Baja" button is selected, indicated by a black dot in a circle. Below these buttons, there is a text input field labeled "Nombre". At the bottom of the window, there are two buttons: "Aceptar" and "Salir".

Para dar de baja una competición, solo se tendrá que precisar el nombre de esta. Después hacer click en *aceptar*.

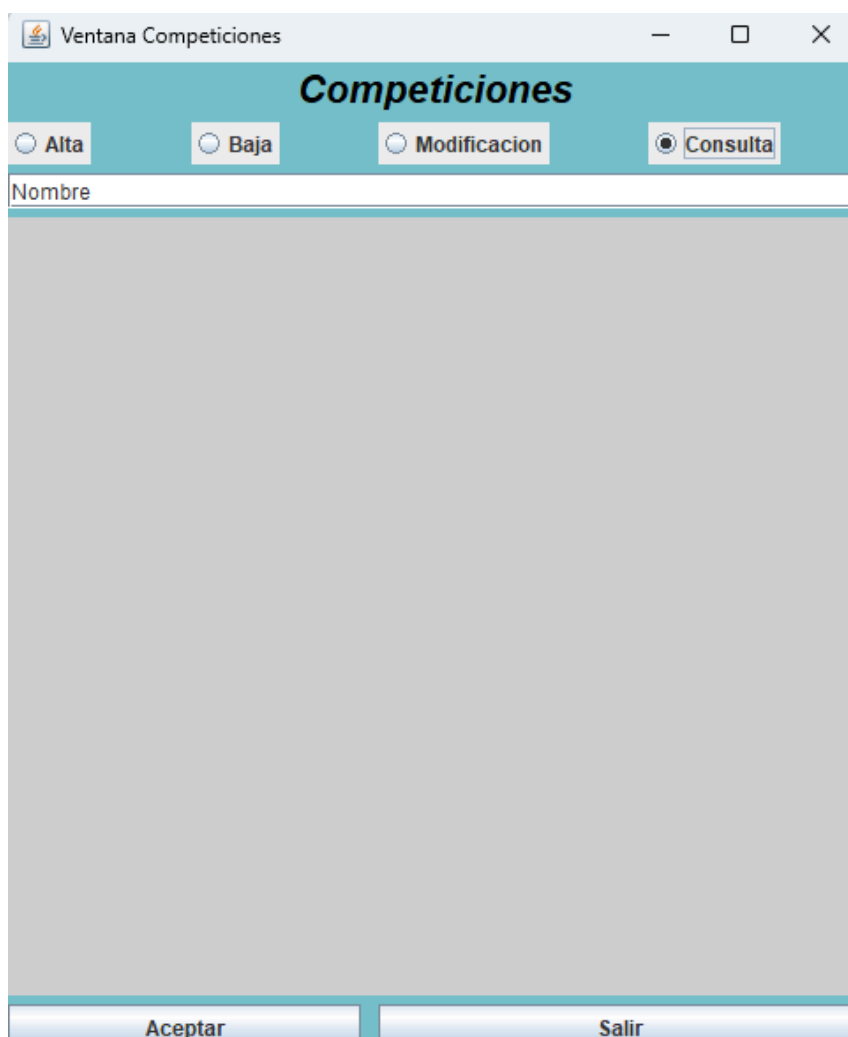
MODIFICACIÓN



The image shows a software window titled "Ventana Competiciones". Inside the window, the title "Competiciones" is displayed in a large, bold, italicized font. Below the title, there are four radio buttons for navigation: "Alta", "Baja", "Modificacion" (which is selected), and "Consulta". The main area of the window contains four text input fields, each with a label to its left: "Nombre", "Fecha Inicio", "Fecha Fin", and "Juego". Each input field is currently empty. At the bottom of the window, there are two buttons: "Aceptar" and "Salir".

Para la modificación de una competición ya existente en la base de datos, se requiere introducir el nombre exactamente igual que como se muestra en la base de datos, para que se puedan alterar todos los campos restantes. Una vez realizados los cambios, click en *aceptar*.

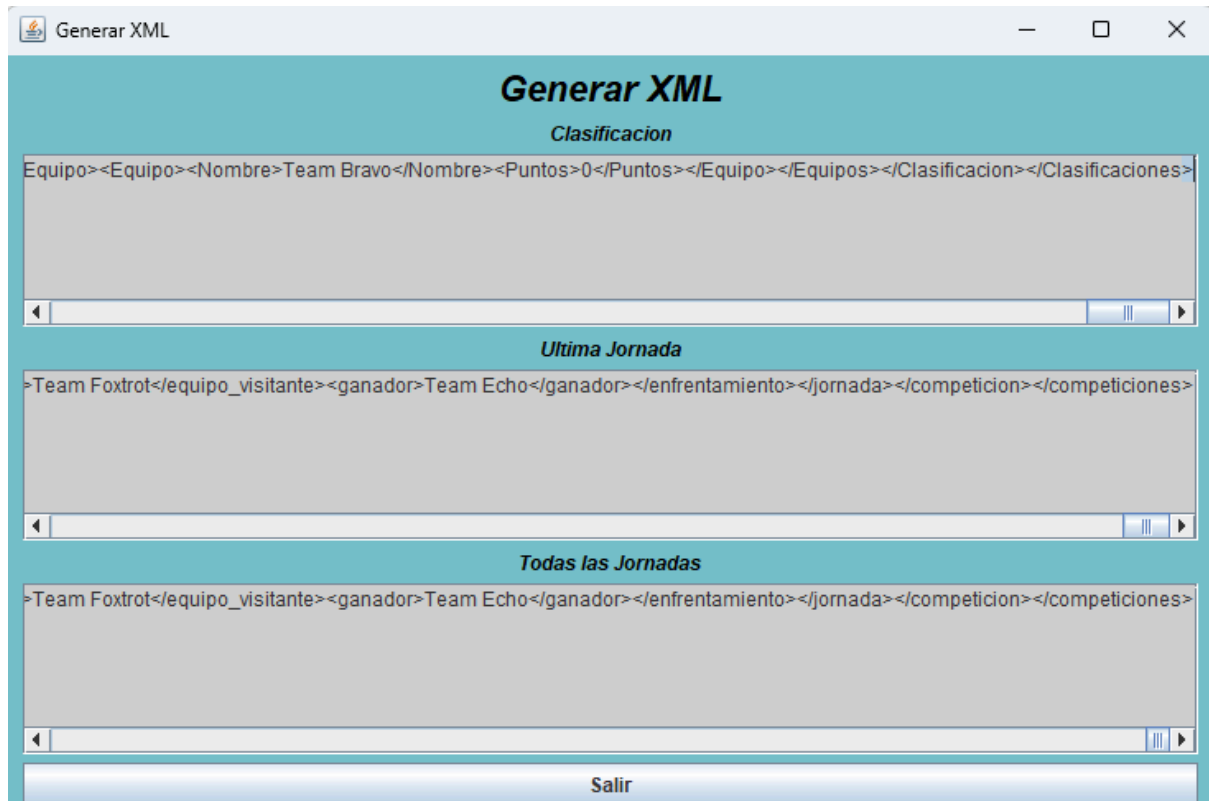
CONSULTA



The image shows a software window titled "Ventana Competiciones". It has a teal header bar with the word "Competiciones" in bold. Below the header, there are four radio buttons: "Alta", "Baja", "Modificacion", and "Consulta". The "Consulta" radio button is selected. Below the radio buttons is a text input field labeled "Nombre". The main area of the window is a large, empty grey rectangle. At the bottom, there are two buttons: "Aceptar" and "Salir".

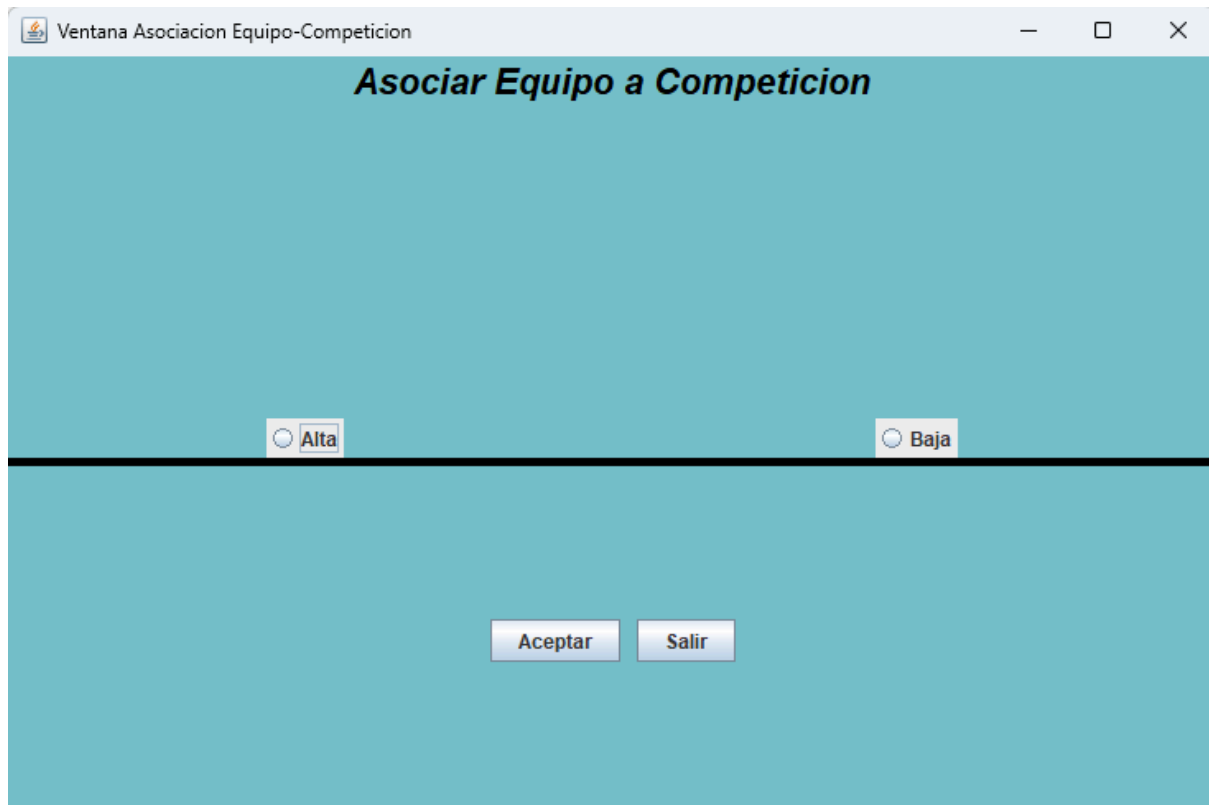
Para consultar los datos de una competición, solo se requiere el nombre de este. Tras hacer click en *aceptar*, se mostrarán todos los datos relevantes de dicha competición en el panel de color gris oscuro que se aprecia en la imagen superior.

GENERAR XML



Para generar los XML, simplemente se deberá de hacer click en el botón del panel de administrador. Una vez hecho esto, se mostrará la información en formato xml sobre la clasificación, última jornada y todas las jornadas de una competición

AÑADIR EQUIPO A COMPETICIÓN



El botón añadir equipo a competición muestra la siguiente ventana donde se realiza el alta y baja sobre la relación entre las entidades *equipo* y *competición*. A continuación se muestra la previsualización de cada uno de los botones y su función.

ALTA

Ventana Asociacion Equipo-Competicion

Asociar Equipo a Competicion

☒ Alta ☐ Baja

Competición

Equipo

Aceptar Salir

Para realizar la asociación entre una competición y un equipo, será necesario introducir los nombres de ambos y posteriormente hacer click en *aceptar*.

BAJA

Ventana Asociacion Equipo-Competicion

Asociar Equipo a Competicion

☐ Alta ☒ Baja

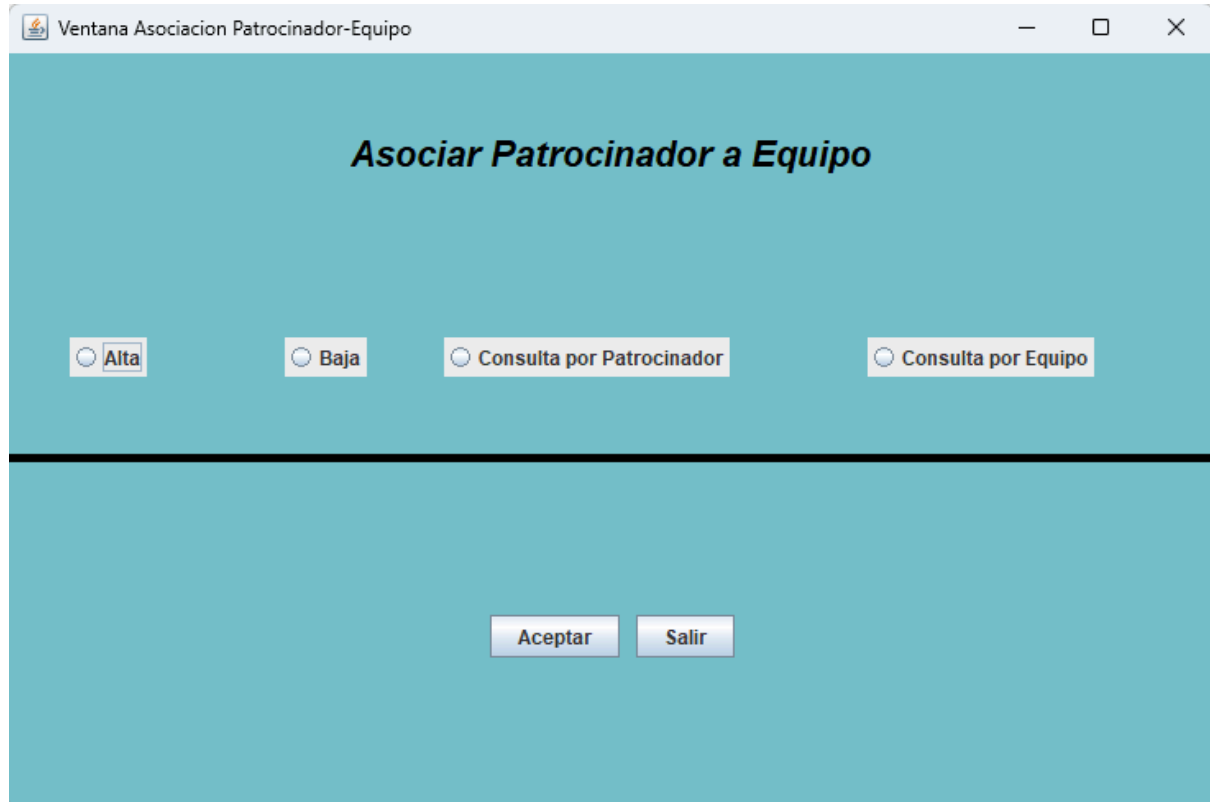
Competición

Equipo

Aceptar Salir

Para eliminar a un equipo de una competición, se debe escribir correctamente y en el lugar adecuado el nombre del equipo y de la competición al que este pertenece. Posteriormente, se hará click en *aceptar*.

AÑADIR PATROCINADOR A EQUIPO



El botón añadir patrocinador a equipo muestra la siguiente ventana donde se realiza el *CRUD* sobre la relación entre las entidades *equipo* y *patrocinador*. A continuación se muestra la previsualización de cada uno de los botones y su función.

ALTA



Ventana Asociacion Patrocinador-Equipo

Asociar Patrocinador a Equipo

☒ Alta ☐ Baja ☐ Consulta por Patrocinador ☐ Consulta por Equipo

Patrocinador

Equipo

Aceptar Salir

Para asociar un patrocinador a un equipo, se exigen los nombres de ambas entidades en el campo correspondiente y seguidamente hacer click en *aceptar*.

BAJA

Ventana Asociacion Patrocinador-Equipo

Asociar Patrocinador a Equipo

☐ Alta ☒ Baja ☐ Consulta por Patrocinador ☐ Consulta por Equipo

Patrocinador

Equipo

Aceptar Salir

Para dar de baja la relación entre un equipo y un patrocinador, se debe introducir los nombres de ambos en los campos pertinentes y posteriormente hacer click en *aceptar*.

CONSULTA PATROCINADOR

The screenshot shows a software window titled "Ventana Asociacion Patrocinador-Equipo". The window has a light blue background and a title bar with standard Windows window controls (minimize, maximize, close). The main content area is divided into sections by horizontal black lines. The top section has the title **Asociar Patrocinador a Equipo** in bold black text. Below this, there are four radio buttons with labels: "Alta", "Baja", "Consulta por Patrocinador", and "Consulta por Equipo". The "Consulta por Patrocinador" option is selected, indicated by a filled circle. Below the radio buttons is a single-line text input field with the placeholder text "Patrocinador". At the bottom of the window, there are two buttons: "Aceptar" and "Salir".

Para consultar los equipos que tienen un mismo patrocinador, se debe escribir el nombre del patrocinador en el único campo existente y posteriormente hacer click en *aceptar*.

CONSULTA POR EQUIPO

The screenshot shows a Java Swing window titled "Ventana Asociacion Patrocinador-Equipo". The window has a teal background and contains the following elements:

- Title Bar:** Displays the window title and standard minimize, maximize, and close buttons.
- Title:** The text *Asociar Patrocinador a Equipo* is centered at the top in a bold, italicized font.
- Radio Buttons:** Four radio buttons are arranged horizontally:
 - ☐ Alta
 - ☐ Baja
 - ☐ Consulta por Patrocinador
 - ☒ Consulta por Equipo
- Text Input Field:** A single-line text field with the placeholder text "Equipo".
- Buttons:** Two buttons, "Aceptar" and "Salir", are positioned at the bottom center.

Para consultar los patrocinadores de un equipo, se debe introducir el nombre de este y posteriormente hacer click en *aceptar*.

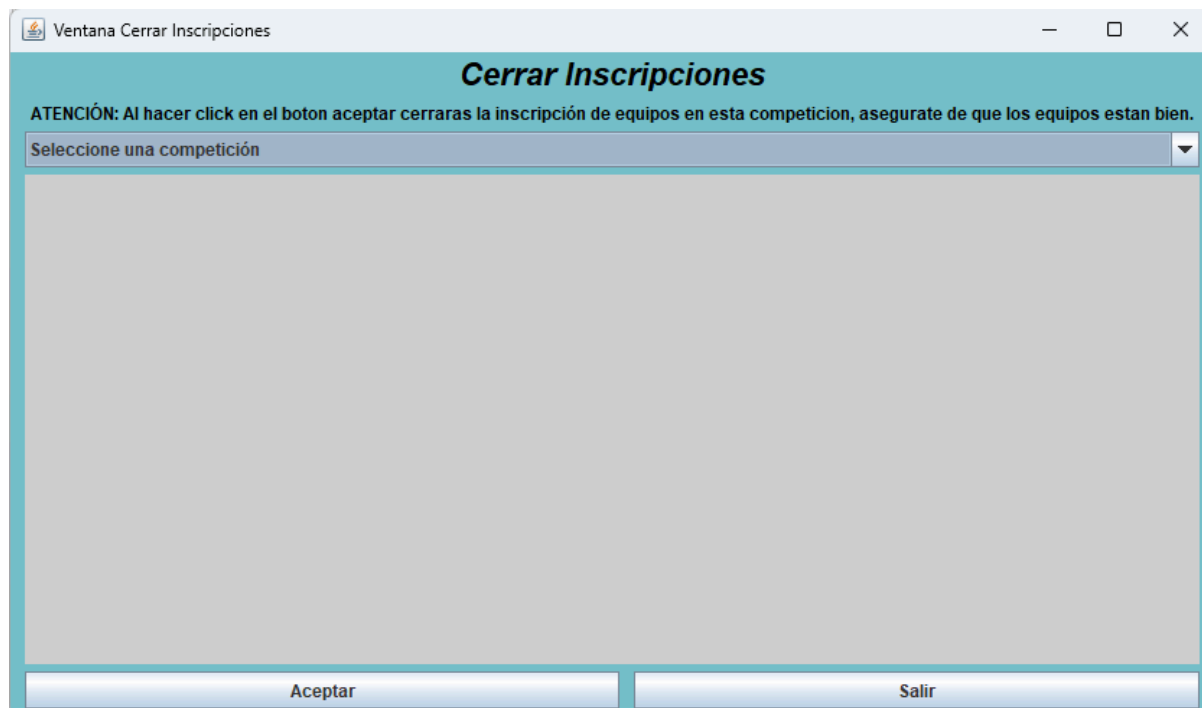
ALTA NUEVO USUARIO



The image shows a graphical user interface for registering a new user. The window has a title bar that says "Registrar usuario" with standard minimize, maximize, and close buttons. The main area has a light blue background. At the top, the word "Resgitro" is written in a bold, black, sans-serif font. Below it is a large black silhouette of a person's head and shoulders, centered within a thin black circular border. Underneath the silhouette, there are two text input fields. The first is labeled "Usuario" and the second is labeled "Contraseña". Both labels are in a bold, black, sans-serif font. At the bottom of the form, there are two buttons: "Aceptar" on the left and "Salir" on the right, both in a bold, black, sans-serif font.

Para dar de alta un nuevo usuario en la base de datos, tendremos que escribir su nombre y la contraseña en los campos pertinentes y posteriormente hacer click en *aceptar*.

CERRAR ETAPA INSCRIPCIÓN



Para cerrar el plazo de inscripción de una competición de manera manual, solo se debe de elegir la competición a través de un menú desplegable. Como información complementaria, se mostrarán en el panel de color gris los equipos pertenecientes a la competición seleccionada. Finalmente, se hará click en *aceptar* para llevar a cabo la transacción.

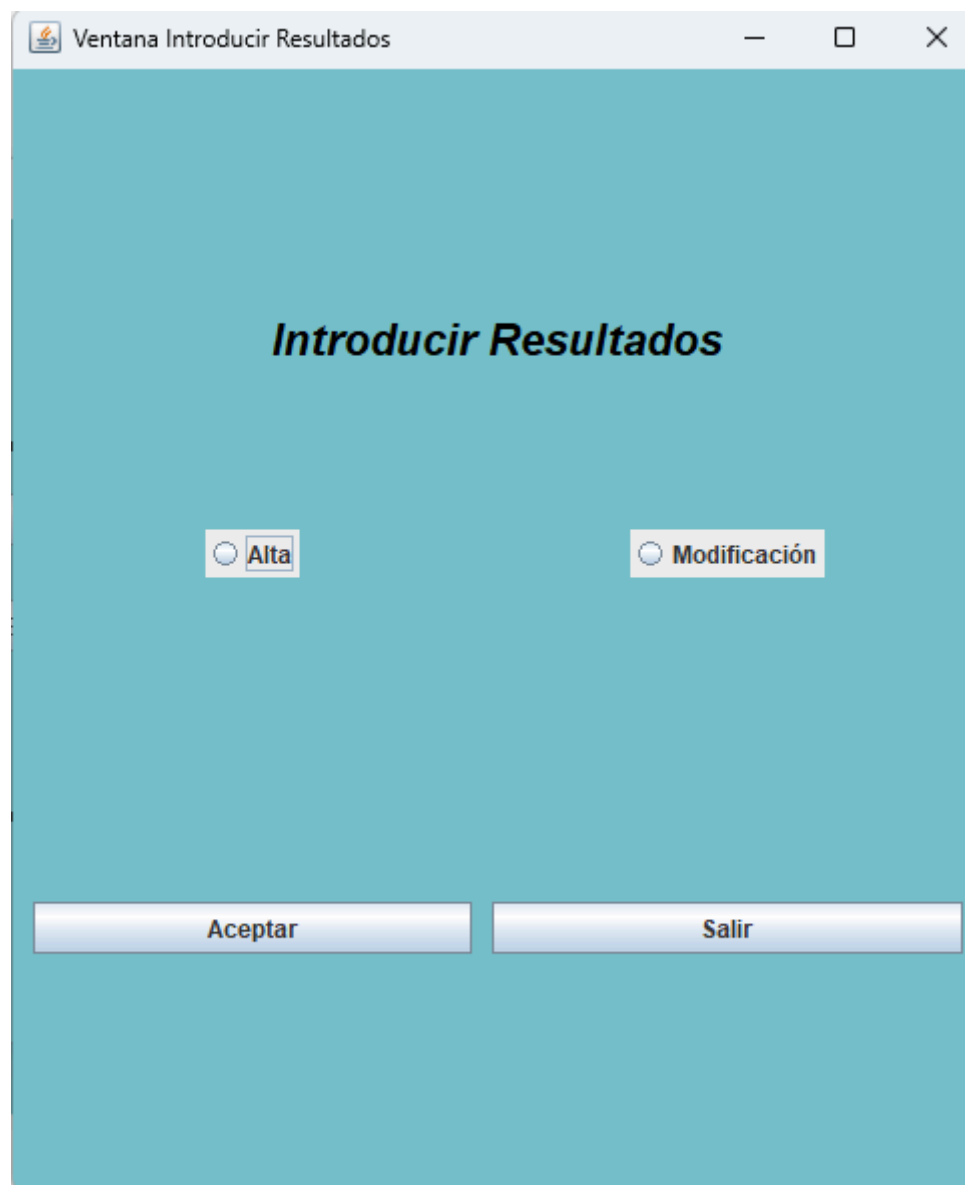
GENERAR CALENDARIO



The screenshot shows a web application window with the title bar 'Clasificacion'. The main content area has a teal background and the text 'GENERAR CALENDARIO' in bold black letters. Below this text is a horizontal dropdown menu with the placeholder text 'Seleccione una competición'. At the bottom of the window, there are two buttons: 'Aceptar' on the left and 'Salir' on the right.

Para generar el calendario de una competición, se elegirá la competición deseada a través de un menú desplegable y posteriormente se hará click en *aceptar*.

INTRODUCIR RESULTADO



El botón introducir resultados muestra la siguiente ventana donde se realiza el alta y la modificación sobre la tabla intermedia entre *equipos* y *competición*. A continuación se muestra la previsualización de cada uno de los botones y su función.

ALTA

Ventana Introducir Resultados

Introducir Resultados

☒ Alta ☐ Modificación

Seleccione una competición

Numero Jornada

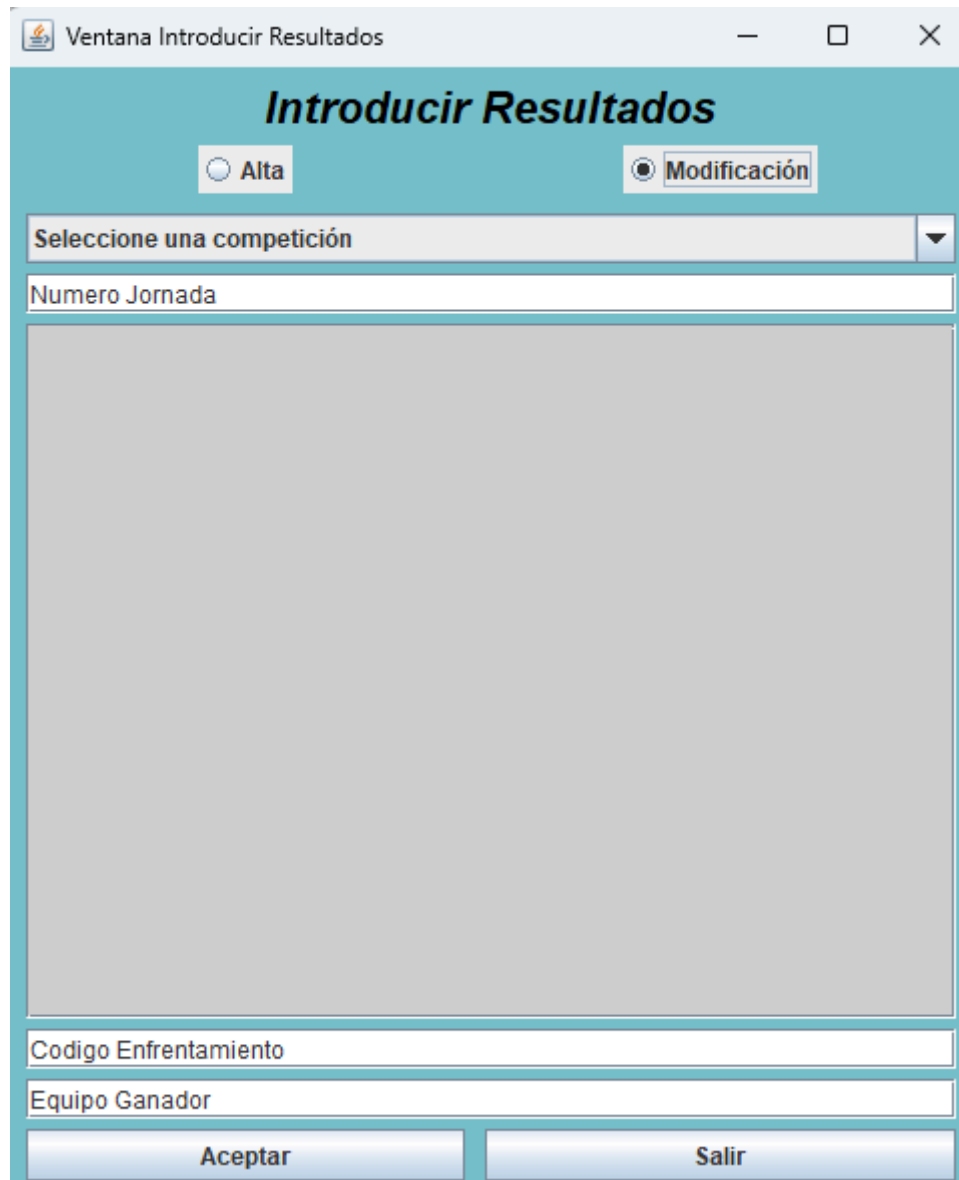
Codigo Enfrentamiento

Equipo Ganador

Aceptar Salir

Para introducir un resultado a un enfrentamiento, se exige la selección de la competición y el número de la jornada donde se ha disputado ese enfrentamiento. Posteriormente se mostrará en el panel gris oscuro todas aquellas enfrentamientos que se hayan disputado de dicha competición en dicho número de jornada. Una vez mostrada la información, se pide el código del enfrentamiento que se le ha facilitado en el panel y el nombre del equipo ganador, lógicamente ha de ser uno de los dos equipos que han disputado esta jornada. Finalmente se hará click en *aceptar*.

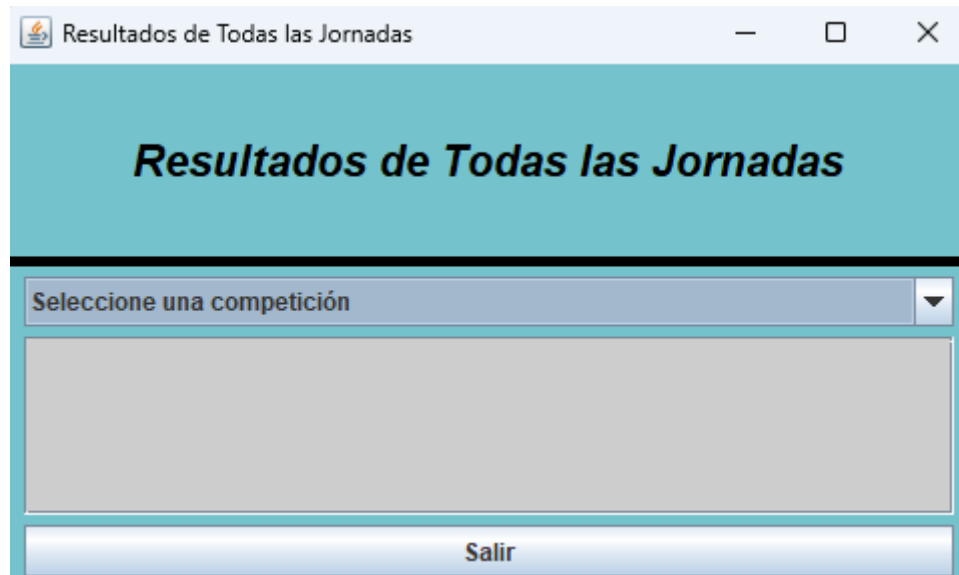
MODIFICACIÓN



The image shows a software window titled "Ventana Introducir Resultados". Inside, there's a header "Introducir Resultados" with two radio buttons: "Alta" (unselected) and "Modificación" (selected). Below these are two input fields: "Seleccione una competición" (a dropdown menu) and "Numero Jornada". A large grey rectangular area occupies the center, intended for displaying match information. At the bottom, there are two more input fields: "Codigo Enfrentamiento" and "Equipo Ganador". The window concludes with two buttons: "Aceptar" and "Salir".

Para la modificación de un resultado, se requiere elegir la competición correcta a través de un panel desplegable e introducir el número de la jornada en la que se encuentra el enfrentamiento que se desea modificar. Tras introducir la jornada, se mostrará en el panel gris toda la información sobre los enfrentamientos de dicha jornada. A través de dicha información, se han de rellenar los campos inferiores introduciendo el código de enfrentamiento y el nombre del equipo ganador. Finalmente se hará click en *aceptar*.

RESULTADOS JORNADAS



Resultados de Todas las Jornadas

Resultados de Todas las Jornadas

Seleccione una competición ▼

Salir

Para visualizar los resultados de todas las jornadas, tan solo se requiere la elección de la competición acerca de la que queremos obtener la información. Una vez seleccionada la competición, se mostrará la información en el panel gris oscuro.

CLASIFICACIÓN



The screenshot shows a web application window titled "Clasificacion". The main heading is "Clasificaciones". In the top right corner, there is a logo for "BYTE BRAWL CONSULTING". The central part of the page contains a form with a label "Que Clasificacion quieres ver?" and a dropdown menu with the text "Seleccione una competición". To the right of the form is a large empty white box. At the bottom of the page, there is a button labeled "Salir".

Para ver la clasificación de una competición, al igual que en el caso anterior, tan solo se pide elegir la competición a través de un menú desplegable. Una vez seleccionada la competición, se mostrará la información.