

## Componentes del Sistema

Versión 1.1

1. Definir componentes del sistema:

Componente	Descripción	Historias de Usuario que abarca (pueden repetirse)
Equipo	Gestor de Equipos y jugadoras	2, 3, 17, 18, 20, 21, 23, 24, 25, 26, 27, 29, 30
Landing	Página pública para visualizar la información de la organización	5, 6, 7, 8, 9, 16, 28, 30
Partido	Gestor de los partidos jugados, reclamos y las cédulas	32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40
Liga	Gestor de las ligas y convocatorias	1, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 19, 22, 31
Admin	Gestor de cuentas	41, 42, 43, 44, 45

2. Definir relaciones/limitantes entre los componentes:

	Equipo	Landing	Partido	Liga	Admin
Equipo	N/A	N/A	-Calcular las estadísticas del equipo	-Registrar torneos ganados	N/A
Landing	-Consultar info pública del equipo	N/A	-Consultar info pública del partido	-Datos de contacto de la liga	N/A
Partido	-Consultar la info para el registro del partido	N/A	N/A	Jornada y torneo que pertenece	N/A
Liga	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Admin	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A

### 3. Definir actores del sistema:

Actor	Descripción	Componente que puede utilizar
Administradores	Personas que gestionan la liga	Equipo, Admin, Landing, Liga Partido
Coach	Personas que pre-registran equipos a una liga	Equipo
Árbitros	Personas que suben la cédula al sistem	Partido
Guests	Cualquier persona	Landing

### 4. Análisis de Métricas

Componente	Número de Relaciones
Equipo	2
Landing	3
Partido	2
Liga	0
Admin	0

Debido a que el módulo con mayor número de relaciones es el de Landing este deberá tener más cuidado en el desarrollo pues es este el que más depende de los demás, para así garantizar que en la fase de construcción no tenga ningún impedimentos por parte de sus relaciones en el sistema. Pero el número de relaciones no puede ser simplificado pues las relaciones son mas de despliegue de información.

## Bitácora

No. de cambio	Cambio	Versión anterior	Versión final	Fecha de cambio
1	Llenado de documento	0	1.0	13/02/18
1.1	Corrección de Métricas	1.0	1.1	10/05/18