1. identificación del problema

El problema consiste en el manejo de datos de los jugadores de Bsketball de la FIBA, se requiere crear un programa en el cual se permita acceder a la informeción de los jugadores a traves de diferentes criterios de busqueda, ademas se busca poder hacer que esta información sea persistente, el programa debe manejar con facilidad una gran cantidad de información, en total una cantidad superior a 200.000 datos

2. Recopilación de la información

Para la recopilación de la información se han planteado las siguientes preguntas de interes:

a. ¿Qué es FIBA?

b. ¿Cuales son las caracteristicas más relevantes del los jugadores de Basketball?

c. ¿Existen otros programas, plataformas, paginas, etc , que manejen las etadisticas de los ugadores de este deporte ?

d. ¿Cómo organiza FIBA a sus jugadores (¿qué categorias exiten dentro de este juego?)?

e.

Resultados de la Busqueda:

a. ¿Qué es FIBA?

Federación Internacional de Baloncesto(FIBA), es el organismo inetrnacional que se dedica a la vijlancia y regulación de las normas de baloncesto mundial (wikipedia, 2018).

b. ¿Cuales son las caracteristicas más relevantes del los jugadores de Basketball?

el basketball es un deporte de equipo en el cual hay dos bandos cada uno con cinco jugado res, los cuales juegan en periodos llamdos cuartos de diez (es decir 40 minutos de juego divi didos en 4 partes, sin contar los 6 minutos que se dan entre cada periono), el odjetivo del jue go es ganar anotando la mayor cantidad de canastas posibles (esto consite en hacer pasar la pelota por un aro que se encuantra a 3,05 m sobre el nivel del suelo)

3. Busqueda de Ideas Creativas

4. Diseños Preliminares

para el orden de los jugadores se han fijado cinco atributos los cuales son:

a. Nombre : el nombre del Jugador

b. Altura : la altura del jugador

c. Número de canastas Hechas

d. Número de pases hechos

e. edad : edad del jugador