

INFORME DE PROYECTO GOLEADORES DE TORNEO DE FÚTBOL



Legajo: 32078

Sebastián Horacio Carracedo Legajo: 25843

Rodolfo Aníbal Vera

Gonzalo Ariel Acuña Legajo: 25772



Fecha de entrega: 22/05/2025 Grupo N°: 3

Índice

Tabla de contenido

FRODUCCION
SCRIPCIÓN DETALLADA DEL SISTEMA3
NCIONALIDADES GENERALES
LIDAS DEL SISTEMA5
TADOS5
NSULTAS5
FORMES
PORTACIÓN DE DATOS7
TOS SIMULADOS CARGADOS7
ΓADÍSTICAS GENERADAS8
AGRAMAS DE CLASES9

INFORME DEL PROYECTO DE GESTIÓN

INTRODUCCIÓN

El sistema a desarrollar permitirá gestionar, principalmente, los datos de los jugadores, datos de los clubes y los goles realizados en los partidos de una liga local de fútbol. Para esto se contará con un menú principal y una serie de submenús que serán de interfaz gráfica para la gestión de los jugadores, los clubes y su presidente, los goles y el listado de los mismos.

DESCRIPCIÓN DETALLADA DEL SISTEMA

El objetivo principal del programa es llevar un registro de los goles del torneo de fútbol, el número de partido en que se convirtió, que jugador lo hizo, y que tipo de gol fue (penal, tiro libre o jugada en general).

El programa permitirá registrar los nombres de los clubes identificados por un ID numérico, un código de club y el nombre de su presidente, la fecha de inscripción a la liga, y la cantidad de torneos ganados.

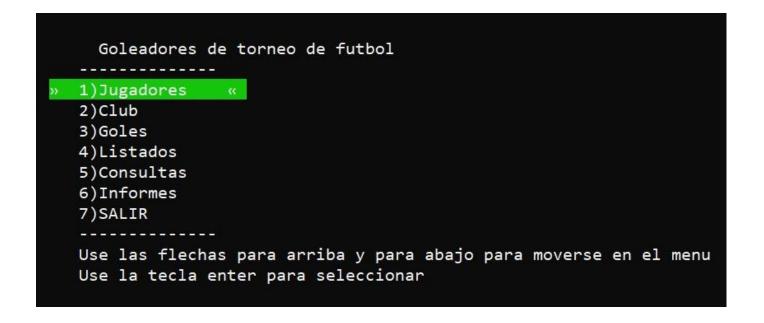
Por cada jugador podrá registrarse un ID numérico que identifica al jugador, DNI, ID del club al que pertenece, nombre y apellido, un número de teléfono, un email y la fecha de nacimiento.

Podrá registrarse cada uno de los goles con su ID, el número de partido en el que se convirtió, que jugador lo hizo, y el tipo de gol (si fue de penal, de tiro libre o de jugada general).

Para cada uno de los registros (clubes, jugadores, goles), habrá una opción para dar de alta, eliminar, modificar y listar los registros existentes.

FUNCIONALIDADES GENERALES

- Registrar jugadores con datos personales y club asociado.
- Registrar clubes, incluyendo nombre, presidente y fecha de inscripción.
- Registrar goles, asociados a partidos, jugadores y tipo de gol.
- Consultas por jugador, club y estadísticas de goles.
- Informes automáticos para visualizar datos clave del torneo.
- Menú principal:



SALIDAS DEL SISTEMA

LISTADOS

- Listado de jugadores ordenados por apellido o por club.
- Listado de clubes ordenados por nombre o fecha de inscripción.
- Listado de goles ordenados por jugador, tipo de gol o número de partido.

CONSULTAS

- Por DNI, club o edad (jugadores).
- Por código o cantidad de jugadores (clubes).
- Por jugador, partido o tipo de gol (goles).

INFORMES

• Goles por Jugador (en un torneo):

NOMBRE	APELLIDO	GOLES
SEBASTIAN	CARRACEDO	12
GONZALO	ACUÐA	7
ANIBAL	VERA	5
JOEL	URBANSKI	5
Process returned 0 Press any key to co		ion time : 0.008 s

• Goles por Fecha:

FECHA	PARTID	OS GOLES
01/05/2024	4	7
01/05/2024	8	12
01/05/2024	7	11
01/05/2024	5	9
Process returned Press any key to		execution time : 0.008 s

• Clubes con más goles:

CLUB	GOLES
CLUB ATLETICO FRGP	30
DEPORTIVO ICARDY	19
UNION BOMBINI GUZI	17
BARRIO ASADO	17
Process returned 0 (0x0) Press any key to continue.	execution time : 0.010 s

EXPORTACIÓN DE DATOS

- Archivos .csv por entidad (jugadores, clubes, goles).
- Exportación de datos para planillas (Excel, LibreOffice).

DATOS SIMULADOS CARGADOS

Ejemplo de registros ingresados en el sistema:

JUGADOR_I D	DNI	CODIGO_CL UB	NOMBR E	APELLID O	TELEFONO	EMAIL	FECHA_NACIMIEN TO
1	12345678	1001	Gonzalo	Acuña	1122334455	gonzalo@email.com	05/09/1999
2	22334455	1002	Sebastián	Carracedo	1166778899	sebastian@email.com	22/11/1998
3	33445566	1003	Aníbal	Vera	1133445566	anibal@email.com	14/03/2000
4	44556677	1001	Joel	Urbañski	1144556677	joelurbanski@email.co m	02/07/1997

CLUB_I D	CODIGO_CL UB	NOMBRE_CLUB	PRESIDENTE	FECHA_INSCRIPCI ON	TORNEOS_GANAD OS
1	1001	BARRIO ASADO	R. Riquelme	12/03/2020	3
2		CLUB ATLETICO FRGP	Daniel kloss	25/06/2019	1
3	1003	DEPORTIVO ICARDY	Eugenia Suarez	10/01/2021	0

GOLES_ID	NUMERO_DE_PARTIDO	DNI	TIPO_DE_GOL
1	101	12345678	1
2	101	22334455	2
3	102	33445566	1
4	103	44556677	3
5	103	12345678	1

ESTADÍSTICAS GENERADAS

Estadísticas de ejemplo generadas automáticamente por el sistema:

- Promedio de goles por jugador: 9.0
- Ranking de clubes con más goles:
 - 1. Club Atlético FRGP 16 goles
 - 2. Unión Bombini Guzi 12 goles
 - 3. Barrio Asado 8 goles
- Fecha con mayor cantidad de goles: 15/05/2024 (14 goles)

DIAGRAMAS DE CLASES

(A continuación, se insertarán los diagramas de clases como imagen)

Jugador

Propiedades:

- _jugadorID: int
- _dni: int
- _codigoClub: int
- _nombre: char[50]
- _apellido: char[50]
- _telefono: char[50]
- email: char[60]
- fechaDeNacimiento: Fecha
- eliminado: bool

- · setJugadorID(int): void
- setDni(int): void
- setCodigoClub(int): void
- setNombre(string): void
- setApellido(string): void
- setTelefono(string): void
- setEmail(string): void
- setFechaNacimiento(string): void
- setEliminadoJugador(): void
- getJugadorID(): int
- · getDni(): int
- getCodigoClub(): int
- getNombre(): string
- getApellido(): string
- getTelefono(): string
- getEmail(): string
- getFechaNacimiento(): Fecha
- getEliminadoJugador(): bool
- cargar(): void
- mostrar(): void

ArchivoJugador

Propiedades:

 _nombreArchivoJugador: string Métodos:

- · guardarRegistro(Jugador): bool
- leerRegistro(int): Jugador
- reescribirRegistro(int, jugador): bool
- getCantidadRegistros(): int
- leerJugador(int): jugador
- leerTodos(jugador [], int): void
- buscarPorID(int): int
- generarNuevoId(): int

Manager

Métodos: Jugador

- · inscripcionJugador(): void
- listarRegistros(): void
- listarRegistrosDinamico(): void
- · modificarJugadores(): void
- actualizarDatosJugador(jugador&): void
- eliminarJugador(): void

- · inscripcionClub(): void
- listarRegistrosClub(): void
- listarRegistrosClubDinamico(): void
- modificarClub(): void
- actualizarDatosClub(Club&): void
- eliminarClub(): void

Propiedades:

· dia: int

• _mes: int

_anio: int

• getDia(): int

• getMes(): int

getAnio(): int

setDia(int): void

· setMes(int): void

setAnio(int): void

toString(): string

- · ingresarGoles(): void
- · listarRegistrosGoles(): void
- · listarRegistrosGolesDinamico(): void
- · modificarGoles(): void
- · actualizarDatosGoles(Goles&): void

Fecha

· eliminarGoles(): void

Club

Propiedades:

- _clubID: int
- _codigoClub: int
- _nombreClub: char[50]
- _presidente: char[50]
- _fechaInscripcion: Fecha
- _torneosGanados: int
- eliminado: bool

Métodos:

- setClubID(int): void
- · setCodigoClub(int): void
- setNombreClub(string): void
- setPresidente(string): void
- setFechaInscripcion(Fecha): void
- setTorneosGanados(int): void
- · setEliminadoClub(bool): void
- aetClubID(): int
- getCodigoClub(): int
- getNombreClub(): string
- getPresidente(): string
- getFechaInscripcion(): Fecha

ArchivoClub

- · getTorneosGanados(): int getEliminadoClub(): bool
- cargar(): void
- mostrar(): void

Métodos:

Goles

Propiedades:

- _golesID: int
- _numeroDePartido: int
- _dni: int
- _tipoDeGol: int
- _eliminado: bool

Métodos:

- setGolesID(int): void
- setNumeroDePartido(int): void
- setDni(int): void
- setTipoDeGol(int): void
- setEliminadoGoles(bool): void
- getGolesID(): int
- getNumeroDePartido(): int
- getDni(): int
- getTipoDeGol(): int
- getEliminadoGoles(): bool
- cargar(): void
- mostrar(): void

ArchivoGoles

nombreArchivoGoles: string

- guardarRegistro(Goles): bool
- leerRegistro(int): Goles
- reescribirRegistro(int, Goles): bool
- leerGoles(int): Goles
- leerTodos(Goles [], int): void

- leerClub(int): Club
- getCantidadRegistros(): int leerTodos(Club [], int): void

• _nombreArchivoClub: string

• guardarRegistro(Club): bool

reescribirRegistro(int, Club): bool

leerRegistro(int): Club

- buscarPorID(int): int
- generarNuevoId(): int

- getCantidadRegistros(): int
- buscarPorID(int): int generarNuevoId(): int