
DPOO – Proyecto 2 – Entrega 2

Diseño e Implementación de la interfaz gráfica

Miguel Arturo Reina Rocabado: 202014739
Santiago Rodríguez Chacón: 202020237
Juan Esteban Coronel: 202111207

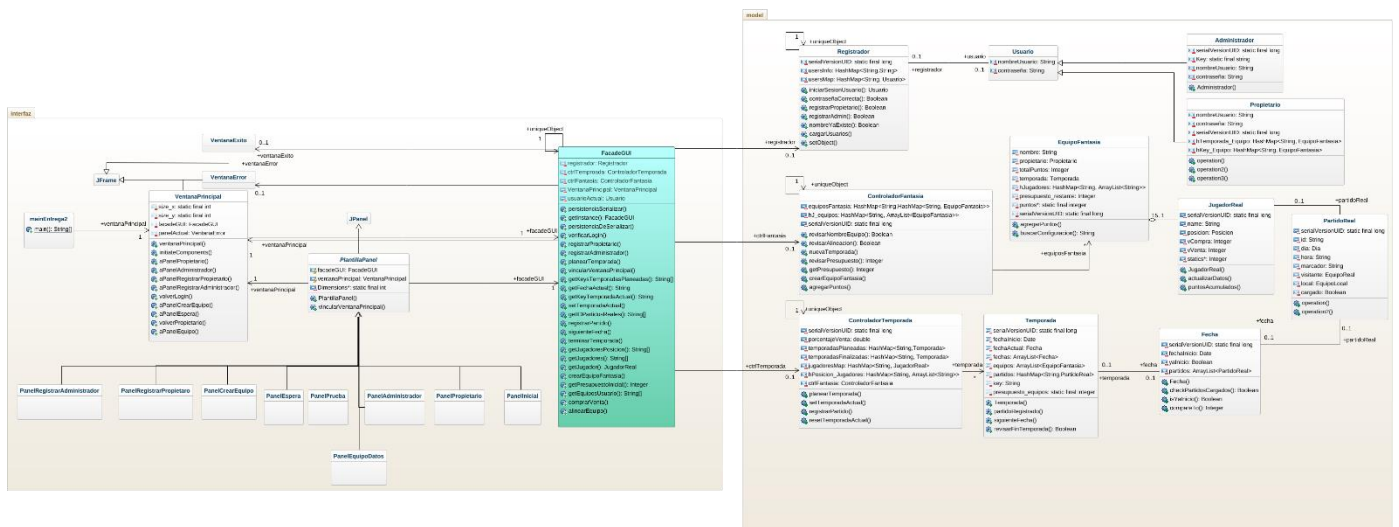
DESCRIPCION DEL JUEGO

La aplicación fue desarrollada con la intención de llevar a cabo la metodología de los juegos de rol en la creación de equipos de futbol. El juego trata de crear equipos de fantasía, basados en equipos reales de cierta temporada. En la temporada, los jugadores de los equipos reales van generando estadísticas, con base a sus desempeños en los partidos y a su rol. Así pues, los jugadores reales van a ganar o perder puntos en base a esta lógica, y se van a ver reflejados en los puntos del equipo de fantasía del propietario que tenga dichos jugadores.

Cabe recalcar que, durante la temporada, el usuario podrá ver como van sus jugadores y las estadísticas de los equipos reales. Además, es muy importante saber que el usuario también podrá hacer transacciones entre sus jugadores con los de otros equipos para así poder hacer uso de su presupuesto e ir mejorando su equipo. El objetivo del juego, es que, al finalizar la temporada, el equipo ganador será el que mas puntos acumulados haya conseguido a lo largo de la fecha.

La aplicación fue desarrollada en base a un modelo interfaz-modelo, donde el primer paquete se encarga del desarrollo y uso de las interfaces graficas para el usuario, y el segundo paquete, ósea el modelo, se encarga de todo el funcionamiento y desarrollo de clases para que la lógica del programa sea programada y se adecue a los requisitos de los usuarios y sea amable gráficamente.

Para comenzar, realizamos este UML para diseñar el horizonte que queríamos alcanzar con el programa. Además, es importante recalcar que el UML que diseñamos tiene ciertas particularidades con cierto sentido. Inicialmente, no pusimos los métodos que sean de tipo getter o setter en el diagrama puesto que no son sumamente importantes para comprender la implementación de un programa. Siguiendo a esto, tenemos un shortcut que es “*” para definir atributos que se repite varias veces en la clase, que son casi idénticos y comparten el mismo tipo de dato: la razón de esto es porque ocupan mucho espacio en el diseño y se entenderán en la implementación del código. A continuación, podrán ver una imagen del UML (*Cabe recalcar que aquí la imagen tiene mala calidad, pero en el link del repositorio encontraran una imagen del UML en una alta definición*).



UML diagrama de clases 1

USO DE LA APLICACIÓN

Para comenzar con la aplicación, el usuario deberá ejecutarla y registrarse como propietario en caso de que quiera jugar a Equipos De Fantasía con su nombre y contraseña.

The image displays two screenshots of the 'Fútbol de Fantasía' application interface, showing the login and registration screens.

Top Screenshot (Login Screen):

- Window Title: Fútbol de Fantasía
- Header: Fútbol de Fantasía
- Action: Iniciar sesión
- Input Fields:
 - Ingrese su nombre de usuario
 - Ingrese su contraseña
- Button: Ingresar

Bottom Screenshot (Registration Screen):

- Window Title: Fútbol de Fantasía
- Header: Fútbol de Fantasía
- Action: Registrar un propietario
- Input Fields:
 - Determine su nombre de usuario
 - Determine su contraseña
- Button: Registrarse
- Button: Volver

En caso de que el usuario quiera registrarse como administrador, este deberá registrarse con su key única, con su usuario y contraseña.

Fútbol de Fantasía

[Volver](#)

Fútbol de Fantasía

Registrar un administrador

Ingrese su nombre de usuario

Ingrese su contraseña

Ingrese el Key especial para administradores

[Registrarse](#)

Una vez registrado, el usuario o el administrador deberán iniciar sesión con sus usuarios y contraseñas para poder hacer uso de sus facultades como usuario. En caso del propietario, deberá seleccionar su equipo de fantasía para poder actualizarlo, hacer transacciones, hacer su alineación o de lo contrario, puede crear uno mediante la ventana de crear equipo, escogiendo sus jugadores.

Cerrar sesión

Crear equipo

Fútbol de Fantasía

Bienvenido propietario miguel

Selecciona tu equipo

peaks

Revisar equipo

Equipo

Alinear

Vender/Comprar

Histórico

Volver

Compra/Venta Jugadores

Selecciona el jugador a vender: --SELECCIONA--


Valor Venta: 0

Selecciona el jugador a comprar: --SELECCIONA--

Valor Compra: 0

Aceptar Transaccion

Por su parte, el administrador simplemente iniciará sesión y así podrá hacer uso de todas sus facultades de administrador.

 Fútbol de Fantasía

Cerrar sesión

Fútbol de fantasía
Bienvenido administrador

Temporada actual: mundial2018
Fecha actual: 14/06/2018

Planear temporada
Ingrese el key de temporada

Cargar fechas.csv
Cargar jugadores.csv
Planear

Registrar Desempeños
Seleccione el partido de la fecha actual a registrar
russia-arabia1
Cargar .csv de resultados
Continuar a la siguiente fecha
Ir

Establecer temporada actual
mundial2018
Actualizar

Terminar temporada actual
terminar