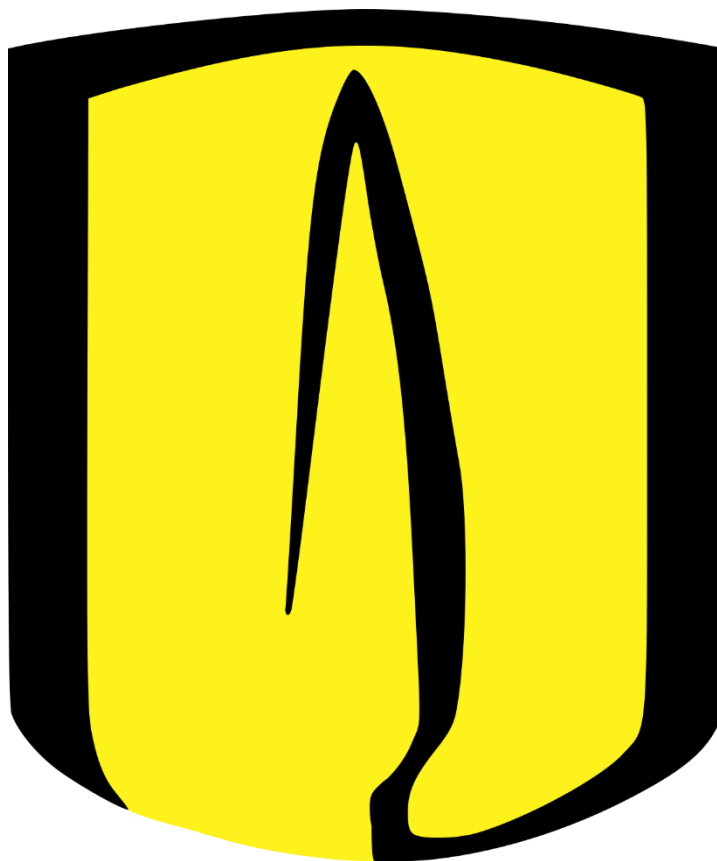


*Entrega #1 – Proyecto #3*



Universidad de los Andes

*Documento realizado por:*

Jose David Florez Ruiz – 202121507

Daniel Gustavo Clavijo Gutierrez - 202122209

*Fecha:*

11 / 27 / 2022

*Tabla de contenidos***Contenido**

Requerimientos Funcionales – Nuevas .....	3
Diagrama UML Completo.....	4
Diagrama UML Alto Nivel Interfaz .....	4
Diagrama UML Modelo.....	5
Diseño Interfaz.....	5
Estrategia manejo de errores .....	7
Diseño Reportes y Graficas .....	8

## Requerimientos Funcionales – Nuevas

### Puntuación de Jugadores - Aplicación

La aplicación debe:

- Restar un punto a un jugador por hacer mano
- Sumar un punto por cobrar un tiro libre
- Sumar 2 puntos por hacer gol de tiro libre
- Sumar 10 puntos por hacer gol en tres partidos seguidos y si continua con la racha de goles se siguen sumando puntos en los partidos posteriores
- Sumar 5 puntos por jugar más de 60 minutos en tres partidos seguidos
- Sumar 10 puntos en la última fecha si el equipo al que pertenece quedó campeón
- Sumar 7 puntos en la última fecha si el equipo al que pertenece quedó subcampeón
- Sumar 5 puntos en la última fecha si el equipo al que pertenece quedó tercero

### Puntuación de Equipos de Fantasía - Aplicación

La aplicación debe:

- Sumar 10 puntos al equipo de fantasía si ninguno de los jugadores del equipo perdió en su partido real
- Sumar 15 puntos si todos los jugadores del equipo de fantasía ganaron su partido real
- Sumar 5 puntos si todos los jugadores titulares del equipo de fantasía jugaron al menos 60 minutos en su partido real
- Sumar 10 puntos para el mejor equipo de la liga de fantasía en cada fecha

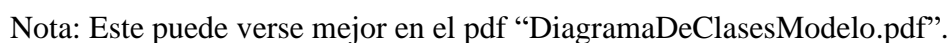
### Múltiples Equipos - Aplicación y Usuario

- El usuario debe poder tener varios equipos de fantasía en la misma liga utilizando el mismo login y password donde estos tengan nombres diferentes y sean independientes
- El usuario debe poder visualizar y manejar sus equipos de fantasía de manera independiente

### Reportes y Gráficas - Aplicación y Usuario

- El usuario debe poder consultar un reporte donde se comparen los progresos de los equipos y los jugadores de la liga de fantasía teniendo como referencia los puntos acumulados totales y por fecha, como también los costos de cada plantilla.
- El usuario debe poder consultar un reporte donde se indique el progreso por equipo, en donde se destacan las fuentes principales de puntos para los equipos en distintas fechas.
- El usuario debe poder consultar un reporte donde se indique el desempeño de los jugadores de manera comparativa, en donde se pueda ver cómo han ido ganando puntos los jugadores a medida que han ido sucediendo las fechas.
- El usuario debe poder consultar un reporte del mercado de jugadores tanto de compra como de venta.





## Diseño Interfaz

The image displays two side-by-side screenshots of a web application titled "FutbolDeFantasia".

The left window shows the main menu with the title "Futbol de Fantasia (Fubol de Fantasia)". It contains three buttons: "Iniciar Sesión", "Registrarse", and "Salir Programa".

The right window shows the login screen with the title "Futbol de Fantasia (Iniciar Sesion)". It contains two input fields: "Input - Usuario" and "Input - Clave", followed by an "Iniciar Sesion" button.

The image displays ten screenshots of a web application for Fantasy Football, arranged in a 5x2 grid. Each screenshot is titled 'FutbolDeFantasia' in the top left corner.   
1. **Futbol de Fantasia (Registrarse)**: A registration form with fields for 'Usuario' and 'Clave', and a 'Registrarse' button.   
2. **Futbol de Fantasia (Admin)**: An admin menu with buttons for 'Cargar Temporada', 'Cargar Partido', 'Cerrar Sesion', and 'Salir Programa'.   
3. **Futbol de Fantasia (Admin - Cargar Temporada)**: An admin screen for loading a season, featuring an 'Input - Path archivo temporada' field and buttons for 'Cargar Temporada', 'Cerrar Sesion', and 'Salir Programa'.   
4. **Futbol de Fantasia (Admin - Cargar Partido)**: An admin screen for loading a party, featuring an 'Input - Path archivo partido' field and buttons for 'Cargar Partido', 'Cerrar Sesion', and 'Salir Programa'.   
5. **Futbol de Fantasia (Menu Usuario)**: A user menu with a vertical list of options: 'Ranking equipos', 'Comprar jugador', 'Top jugadores', 'Desempeño Jugadores', 'Vender jugador', 'Añadir Capitán', 'Añadir jugador titular', 'Remover jugador titular', 'Salir Programa', 'Cerrar Sesion', and a 'Presupuesto: \$' field.   
6. **Futbol de Fantasia (Menu Usuario No Registrado)**: A menu for non-registered users with buttons for 'Crear Equipo Fantasia', 'Salir Programa', and 'Cerrar Sesion'.   
7. **Futbol de Fantasia (Añadir jugador a equipo titular)**: A screen for adding a player to a team, with a list of buttons labeled 'Jugador 1' through 'Jugador 5'.   
8. **Futbol de Fantasia (COMPRAR JUGADOR)**: A screen for purchasing a player, showing a list of 'EQUIPOS DISPONIBLES' (EQUIPO 1 through EQUIPO 8).   
9. **Futbol de Fantasia (COMPRAR JUGADOR)**: A screen for purchasing a player, showing a list of 'JUGADORES DISPONIBLES' (JUGADOR 1 through JUGADOR 4) with 'COMPRAR' buttons.   
10. **Futbol de Fantasia (COMPRAR JUGADOR)**: A screen for purchasing a player, showing a list of 'JUGADORES DISPONIBLES' (JUGADOR 1 through JUGADOR 4) with 'COMPRAR' buttons and a '(PRECIO)' label next to each player name.

The image displays six screenshots of a Fantasy Football application interface, arranged in a 3x2 grid. Each window has a title bar with 'FutbolDeFantasia' and a close button (X).

- Top Left: Futbol de Fantasia (VENDER JUGADOR)**
  - Section: **NOMBRE EQUIPO**
  - Section: **JUGADORES**
  - Buttons: JUGADOR 1 (PRECIO), JUGADOR 2 (PRECIO), JUGADOR 3 (PRECIO), JUGADOR 4 (PRECIO)
  - Action: **VENDER** (blue button)
  - Bottom: Presupuesto: \$
- Top Right: Futbol de Fantasia (Ranking equipos)**
  - Buttons: EQUIPO 1, EQUIPO 2, EQUIPO 3, EQUIPO 4, EQUIPO 5, EQUIPO 6, EQUIPO 7
- Middle Left: Futbol de Fantasia (Ranking jugadores)**
  - Buttons: Jugador 1, Jugador 2, Jugador 3, Jugador 4, Jugador 5, Jugador 6, Jugador 7
- Middle Right: Futbol de Fantasia (Desempeño Jugadores)**

	Fecha1	Fecha2	Fecha3	Fecha4	Fecha5
Arquero					
Defensa					
MedioCampista					
Delantero					
- Bottom Left: Futbol de Fantasia (Seleccionar Equipo)**
  - Buttons: Equipo #1, Equipo #2, Equipo #3
  - Buttons: Salir Programa, Cerrar Sesión
- Bottom Right: Futbol de Fantasia (Remover jugador de equipo titular)**
  - Buttons: Jugador 1, Jugador 2, Jugador 3, Jugador 4, Jugador 5

Nota: Puede ver estos diseños mas a detalle en el pdf llamado “DiagramasDiseño.pdf”.

## Estrategia manejo de errores

En caso que el usuario haga alguna acción indebida o sin cumplir los criterios mínimos y necesarios para que una funcionalidad se ponga en marcha, se presentara una pestaña aparte a la aplicación principal con el fin de evitar un comportamiento inesperado de la aplicación por ejemplo: que deje de correr. La manera en que funcionaran estas excepciones será por medio de colocar excepciones de errores en las diferentes funcionalidades y en caso mostrar la interfaz que se puede evidenciar abajo, y así mismo, devolviendo al usuario a la pestaña mas cerca al error con el fin de que el usuario pueda volver a realizar la acción que esperaba realizar anteriormente de manera rápida.

Diseño interfaz gráfica de error



## Diseño Reportes y Graficas

Con el fin de que los usuarios del sistema puedan ver la evolución de la temporada, estos podrán generar estadísticas interesantes alrededor del estado de la temporada. Para esto, nosotros proponemos en la presentación de estos diagramas y graficas de manera externa en una carpeta llamada “Estadísticas” que estará localizada en el directorio principal del proyecto. En esta carpeta se encontrarán las estadísticas en formato ya sea png o pdf y con esto el usuario pueda acceder a estas cuando lo desee.

Las estadísticas que nosotros proponemos para nuestro programa son las siguientes:

- Estadística de compraventa de jugadores en el mercado del programa.
- Estadística de desempeño de los jugadores con relación a sus compañeros de equipo de los equipos reales.
- Estadística de proveniencia de puntos de los diferentes equipos reales durante la temporada (por fechas).
- Estadística del progreso de los equipos de fantasía durante la temporada (por fechas).
- Estadística de avance de puntos de un equipo de fantasía durante la temporada (por fechas).
- Estadística de los gastos de un equipo de fantasía durante la temporada (por fechas).