

## DOCUMENTO DE ANALISIS

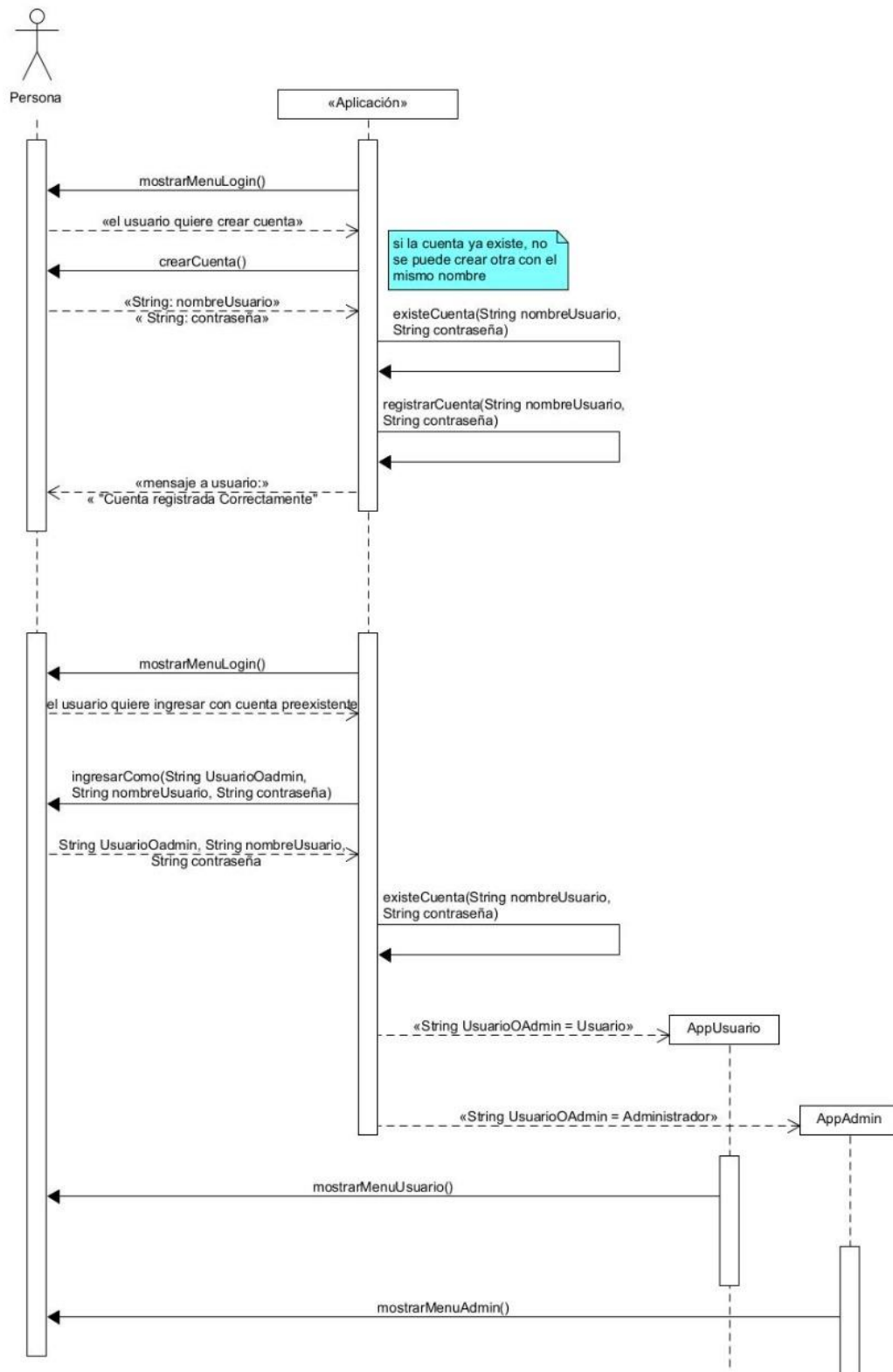
### Roles y Responsabilidades

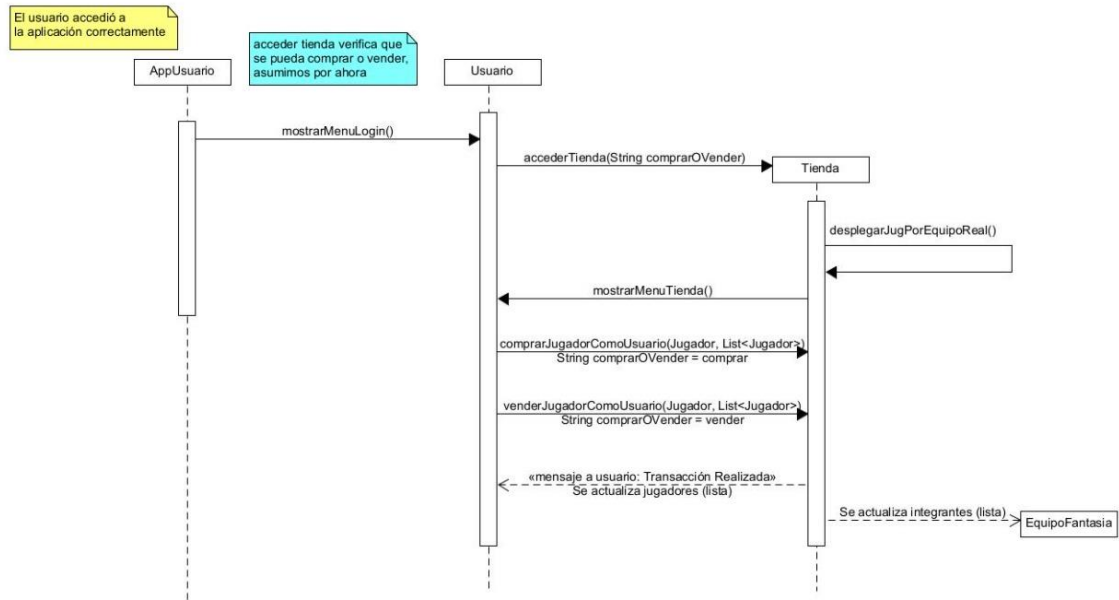
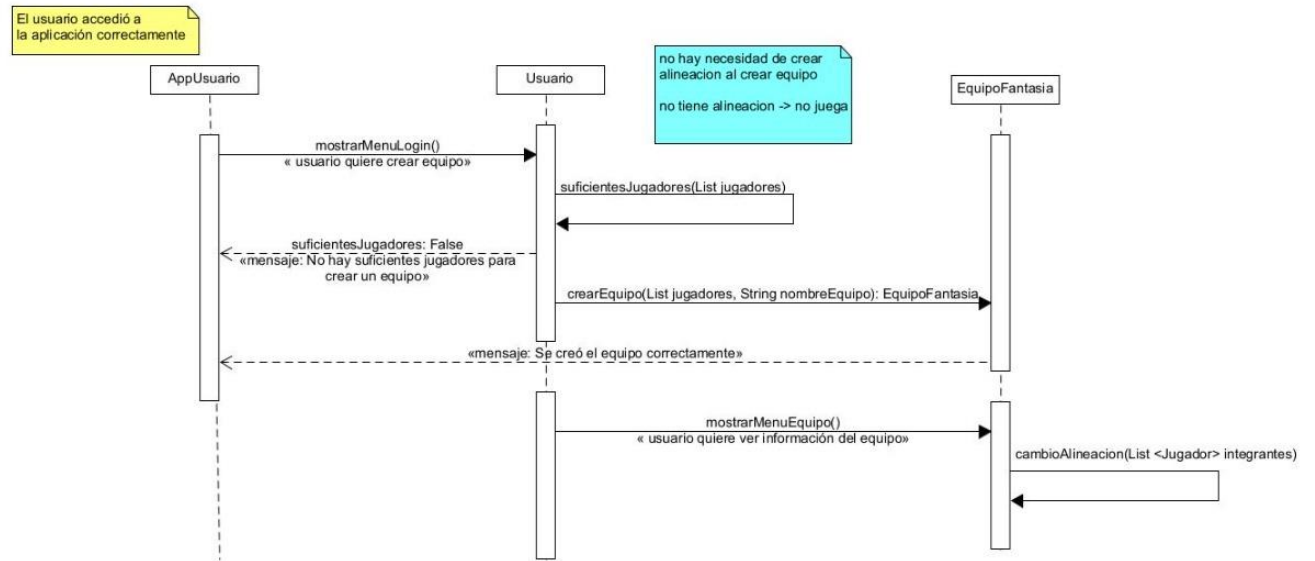
Número	Responsabilidad	Componente
1	Registrar cuenta de administrador	Aplicación
2	Registrar cuenta de usuario	
3	Validar equipo fantasía	
4	Validar alineación fantasía	
5	Actualizar puntuación	
6	Designar equipo ganador de liga fantasía	
7	Enseñar estadísticas de jugadores fantasía	
8	Agregar fechas al historial de temporada	
9	Reportar características de partidos de una fecha	Administrador
10	Registrar nóminas de equipos	
11	Asignar presupuesto para los equipos fantasía	
12	Crear cuenta de usuario	Usuario
13	Crear nuevo equipo fantasía	
14	Crear nueva alineación fantasía	
15	Comprar jugador	
16	Vender jugador	
17	Desplegar jugadores disponibles en la tienda	Tienda
18	Validar compra del usuario	
19	Validar venta del usuario	

## DIAGRAMA DE CONTEXTO:



## DIAGRAMAS SECUENCIAS





:

## **COLABORACIONES:**

- **Usuario-aplicacion**

### **CONTRATOS:**

#### **1.ITERACION**

##### **PRECONDICIONES:**

1. El usuario no tiene cuenta, pero exige entrar
2. El usuario puede ingresar un nombre y una contraseña, pero no se confirma si este ya existe
3. El usuario no sabe si se ha registrado correctamente y puede entrar

##### **POSTCONDICIONES**

1. La aplicación muestra el menú para satisfacer al usuario
2. La aplicación recibe y almacena los datos
3. La aplicación confirma (mediante un contrato entre aplicación-aplicación) que la cuenta no exista
4. Devuelve un retorno confirmando que la cuenta se ha creado

#### **2.ITERACION**

##### **PRECONDICIONES:**

1. El usuario ya esta en el sistema, y requiere entrar
2. El usuario desea ingresar un nombre y una contraseña, pero no se confirma si este ya existe
3. El usuario no sabe ya puede entrar

##### **POSTCONDICIONES**

1. La aplicación muestra el menú para satisfacer al usuario
2. La aplicación recibe y almacena los datos
3. La aplicación confirma (mediante un contrato entre aplicación-aplicación) que la cuenta si exista.
4. Devuelve un retorno confirmando que la cuenta esta en el sistema y puede ingresar

- **Usuario-tienda:**

### **CONTRATOS:**

##### **PRECONDICIONES:**

1. El usuario solicita ingresar a la tienda.
2. El usuario no sabe los jugadores disponibles .

3. El usuario puede o no tener una lista de jugadores.
4. El usuario puede comprar jugadores.
5. El usuario puede vender jugadores .

**POSTCONDICIONES:**

1. La tienda puede desplegar una lista de jugadores.
2. La tienda puede retornar una confirmación de que fue un éxito la transacción.
3. La tienda puede cambiar el objeto del equipoFantasia.

- **AppUsuario-Usuario:**

**CONTRATOS:**

**PRECONDICIONES:**

1. Sabe que el usuario puede crear equipo, pero no sabe si tiene los suficientes jugadores para hacerlo.

**POSTCONDICIONES;**

1. Con una colaboración usuario-usuario verifica si tiene los jugadores suficientes.
2. Devuelve un retorno confirmando si tiene o no los jugadores suficientes.

- **Usuario-equipoFantasia:**

**CONTRATOS:**

**1.ITERACION**

**PRECONDICIONES:**

1. Usuario cuenta con una lista de jugadores, pero no puede crear un equipo.
2. Usuario no sabe si su equipo esta implementado.

**POSTCONDICIONES:**

1. EquipoFantasia puede recibir una lista y crear un equipo con la lista.
2. EquipoFantasia retorna un mensaje diciendo que se creó el equipo.

**2.ITERACION**

**PRECONDICIONES:**

1. El usuario sabe que tiene un equipo, pero no puede acceder a la información de su equipo.
2. El usuario tiene un equipo, pero no puede cambiar la alineación de este

#### **POSTCONDICIONES:**

1. El EquipoFantasia puede mostrar la información del equipo
2. Con una colaboración equipoFantasia-EquipoFantasia puede cambiar la alineación de un equipo

#### **GLOSARIO(MODIFICADO):**

**1.aplicacion:** es la interfaz donde tanto usuario como administrador podrán interactuar. En este se podrá registrarse con un nombre de usuario, contraseña y se podrá acceder al historial. Como se podrá filtrar el historial por fechas, la aplicación tendrá la opción de introducir fecha. Por último, también se podrá acceder mediante a este al contador para iniciar su conteo. Además contara con una lista con todos los usuarios que se han registrado.

**2.historial:** Esta clase cuenta con el historial de la temporada, la cual se ira actualizando

**3.Contador:** Permite implementar un contador, el cual ayudara a tener monitoreado el tiempo en el que se está jugando. De esta forma se estará informando al sistema la fecha en la cual se juega.

**4.Usuario:** persona natural, la cual ya se encuentra registrada esto para identificar a los diferentes usuarios de forma única. Este usuario contará con varios jugadores con los cuales podrá interactuar, y el grupo de estos jugadores formaría un equipo, el cual tendrá las especificaciones de cada jugador, así como la del equipo en total. Además, también se podrá acceder a la tienda, donde se podrá administrar la compra y venta de jugadores

**5.Administrador:** Persona encargada del correcto funcionamiento de toda la aplicación, para lograr esto podrá realizar acciones como actualizar el puntaje, declarar el presupuesto y cargar la tienda con los jugadores requeridos. Además, este estará encargado de crear el reporte de todas los cambios y sucesos que están sucediendo. El administrador también estará encargado de asignar el presupuesto al jugador, el cual no podrá aumentar ni bajar su saldo inicial

**6.Tienda:** Clase la cual podrá acceder el usuario para facilitar su compra y manejo de jugadores. La clase cuenta con los jugadores con los que el usuario podrá interactuar por temporada, mostrando un catálogo de los jugadores con sus características (cantidad de minutos jugados, minuto ingresado y minuto en el que fueron sustituidos, goles y penaltis anotados, autogoles, asistencias, goles recibidos (porteros y defensas), penaltis detenidos

(porteros), penaltis errados, tarjetas amarillas y rojas.) Los cuales se irán modificando al pasar por temporadas. En este se podrá comprar los jugadores que se despliegan, así como también se podrá vender jugadores

**7. Jugador:** clase con la cual se facilita el manejo del jugador, el cual es una persona ficticia la cual cuenta con un nombre y que tiene varias categorías como su equipo, posición, su precio de compra y venta. Cada jugador podrá hacer parte de 1 equipo Fantasia, también el usuario podrá acceder a estos jugadores

**8. Equipo Fantasia:** equipo el cual estará compuesto por 15 jugadores. A cada equipo se podrá acceder a una colección de datos los cuales cuenta con toda la información necesario para el equipo, tales como el nombre, el propietario, los integrantes, los puntos totales, la temporada actual, el presupuesto, la fecha en la que se creó, la alineación del partido, el capitán y los puntos de cada jugador. El usuario será el encargado de controlar y administrar el equipo siendo capaz de añadir integrantes, cambiar de capitán, cambiar alineación y editar el equipo (respetando las reglas). El administrador también podrá acceder para asignar los puntos que tiene cada jugador mediante pase el tiempo, y el jugador vaya jugando.

**9. Temporada:** son las fechas asignadas a la temporada que se hace alusión al día que van a jugar. Contará con cada uno de los partidos que se jugaran de forma agrupada asociando la fecha al grupo de todos los partidos que se jugaron en la temporada.

**10. Partido:** Es donde se congregan el equipo y disputa el partido donde se guardará toda la información importante como la duración total de todo el partido, la fecha en la cual se está jugando, el marcador final, equipo contra el cual se disputó, y todos los acontecimientos que sucedieron, tales como tarjetas rojas, goles, atajadas etc. Estos para tener un fácil acceso a los datos, facilitando su manejo.



**DIAGRAMA DE CLASES MODIFICADO:**

