

Carlos Manuel Muñoz Almeida 202120331

Alejandro Jaramillo Castellanos 202111794

David Cuevas Alba 202122284

Entrega de diseño proyecto 3

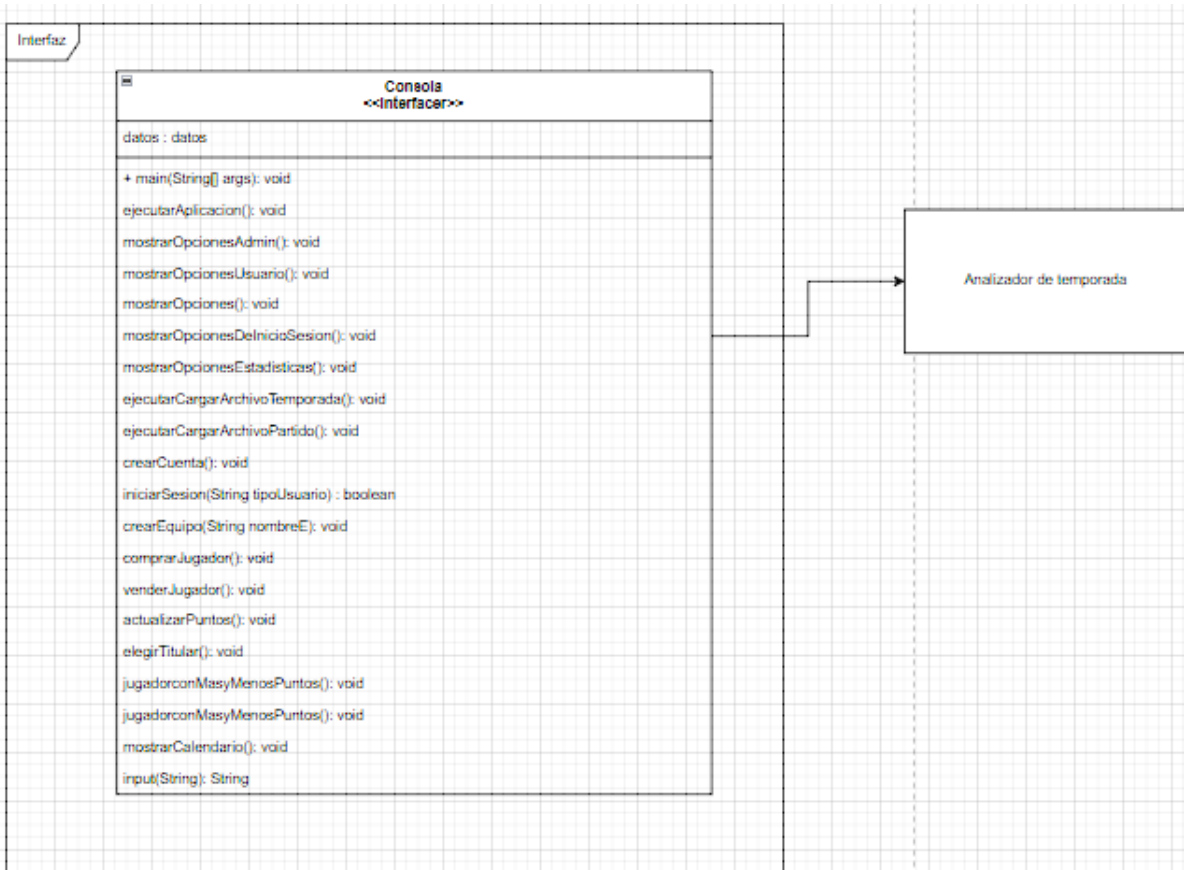
A lo largo del curso, hemos tenido como objetivo desarrollar un proyecto enfocado al futbol de fantasía. Por tal motivo, hemos desarrollado distintas iteraciones como el objetivo de diseñar una solución para el proyecto. En este documento de diseño se encontrará la iteración 4 del proyecto. Este, incluirá nuevas funcionalidades a la entrega del proyecto 2, como lo son que un usuario pueda tener múltiples equipos, diferentes y nuevas reglas para la puntuación y un nuevo reporte con graficas para el usuario Administrador.

- Diagramas de iteración 4.

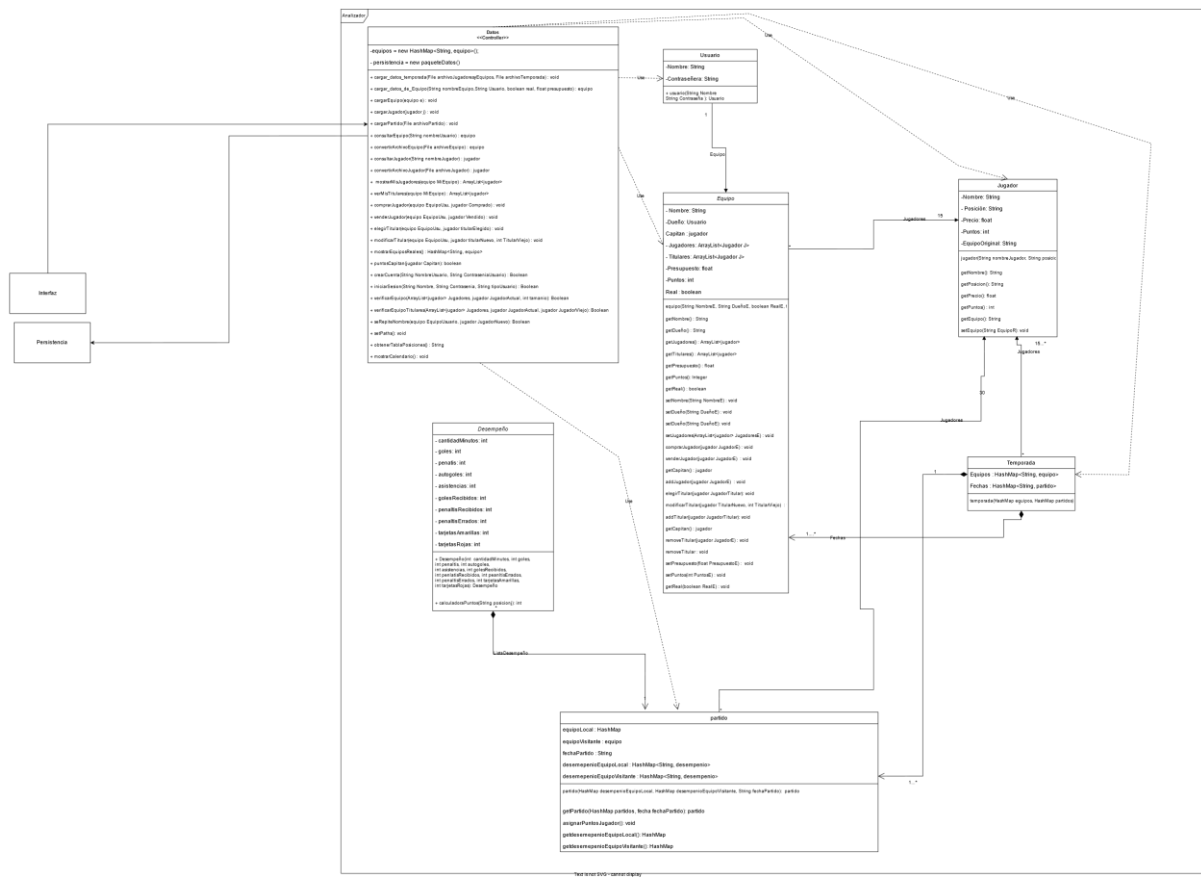
Nuestro producto se encuentra compuesto, principalmente, por 4 paquetes, un Analizador, un Controller, una Interfaz, y una Persistencia. Cada uno de estos paquetes desempeña una funcionalidad importante en nuestro programa, estos fueron descritos en la entrega del proyecto 2. En esta entrega, principalmente mostraremos las nuevas implantaciones que se realizaran con el objetivo de incluir nuevas funcionalidades.

A continuación mostraremos diagramas previos a las modificaciones:

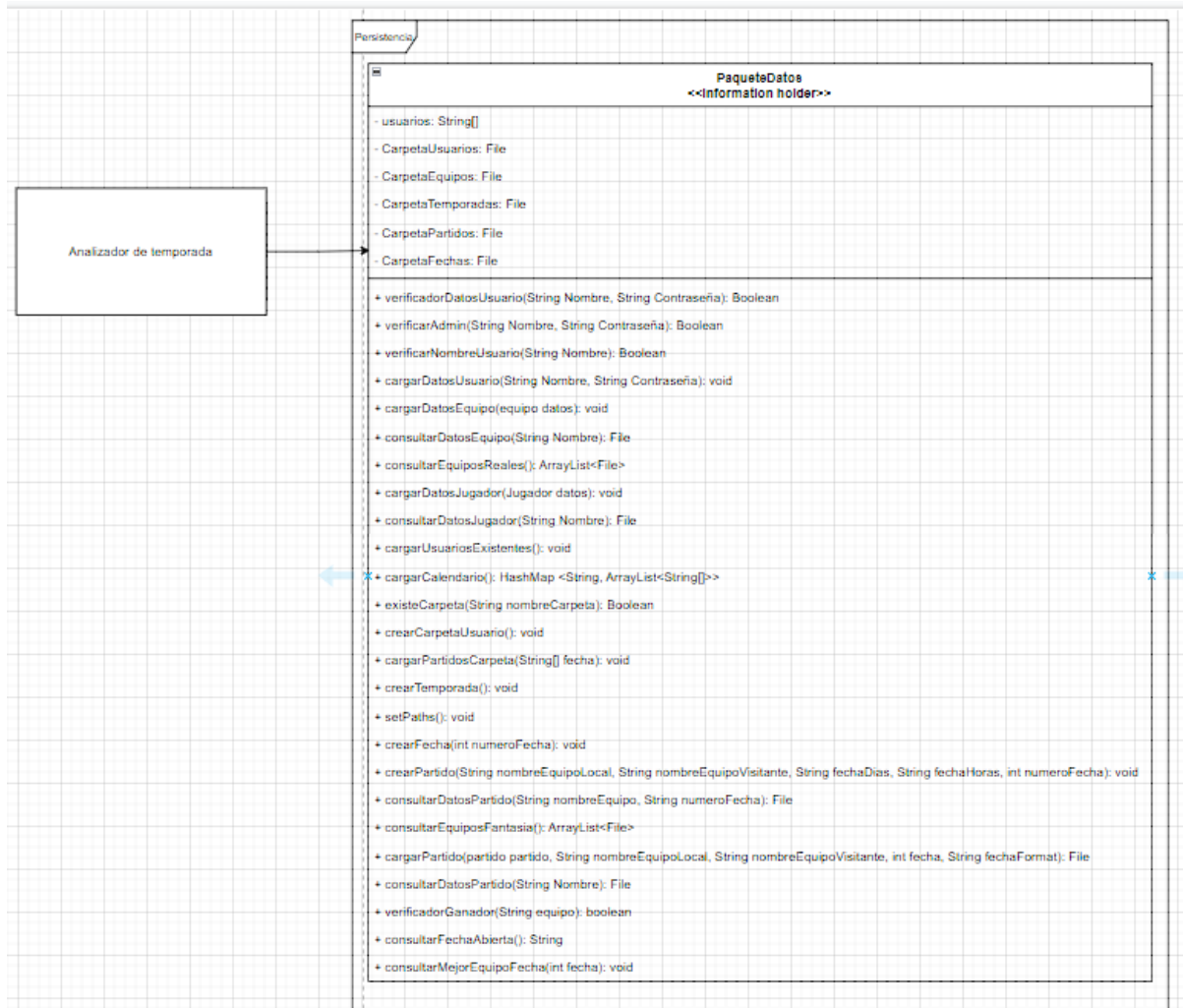
Interfaz



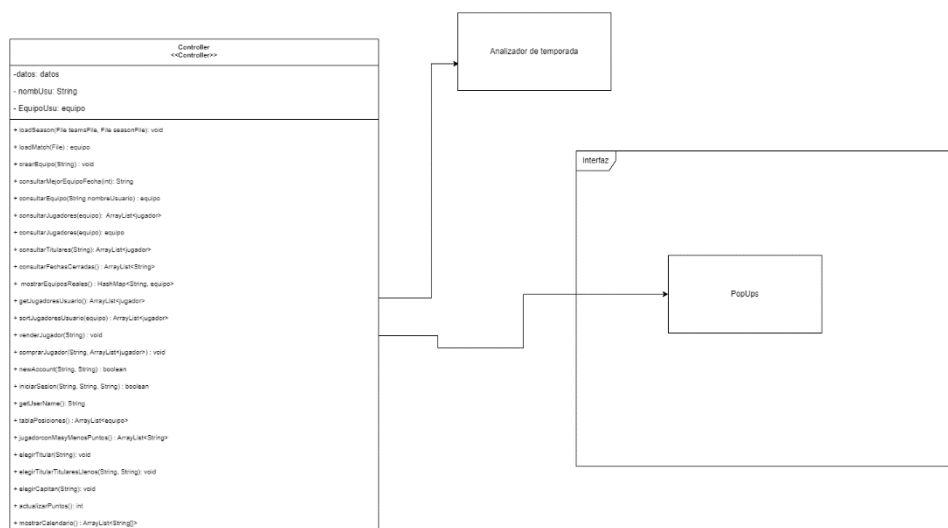
Analizador:



Persistencia:



Controller:

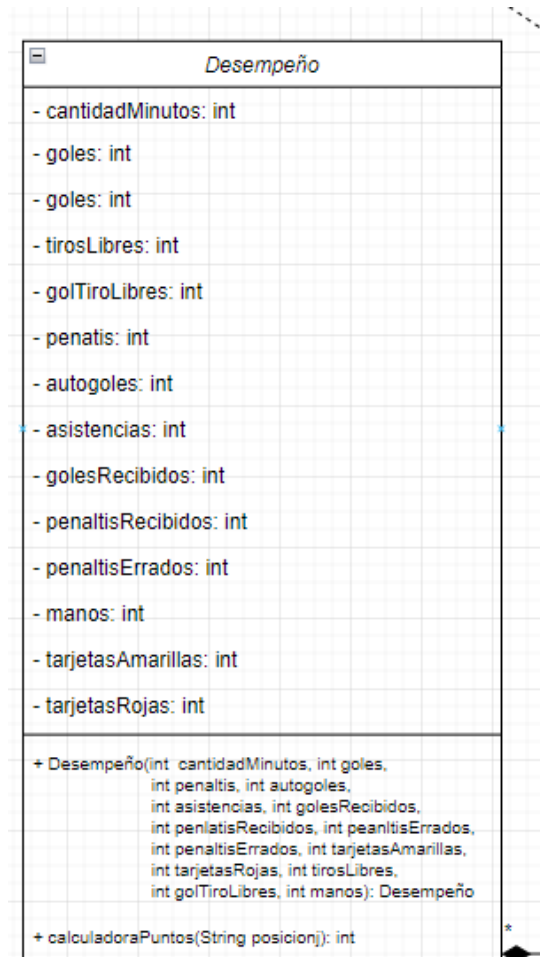


- Modificaciones

Para este proyecto debemos expandir las capacidades de nuestro proyecto de futbol de fantasía.

Puntuación

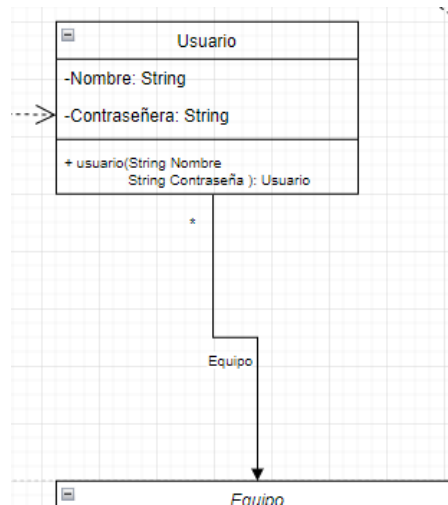
Primero debemos cambiar la manera en que se calculan los puntos, para esto modificamos el diagrama de clases del sistema en el paquete del analizador de manera que solo cambia la lógica de los cálculos, pero no afecta el resto de las clases y módulos:



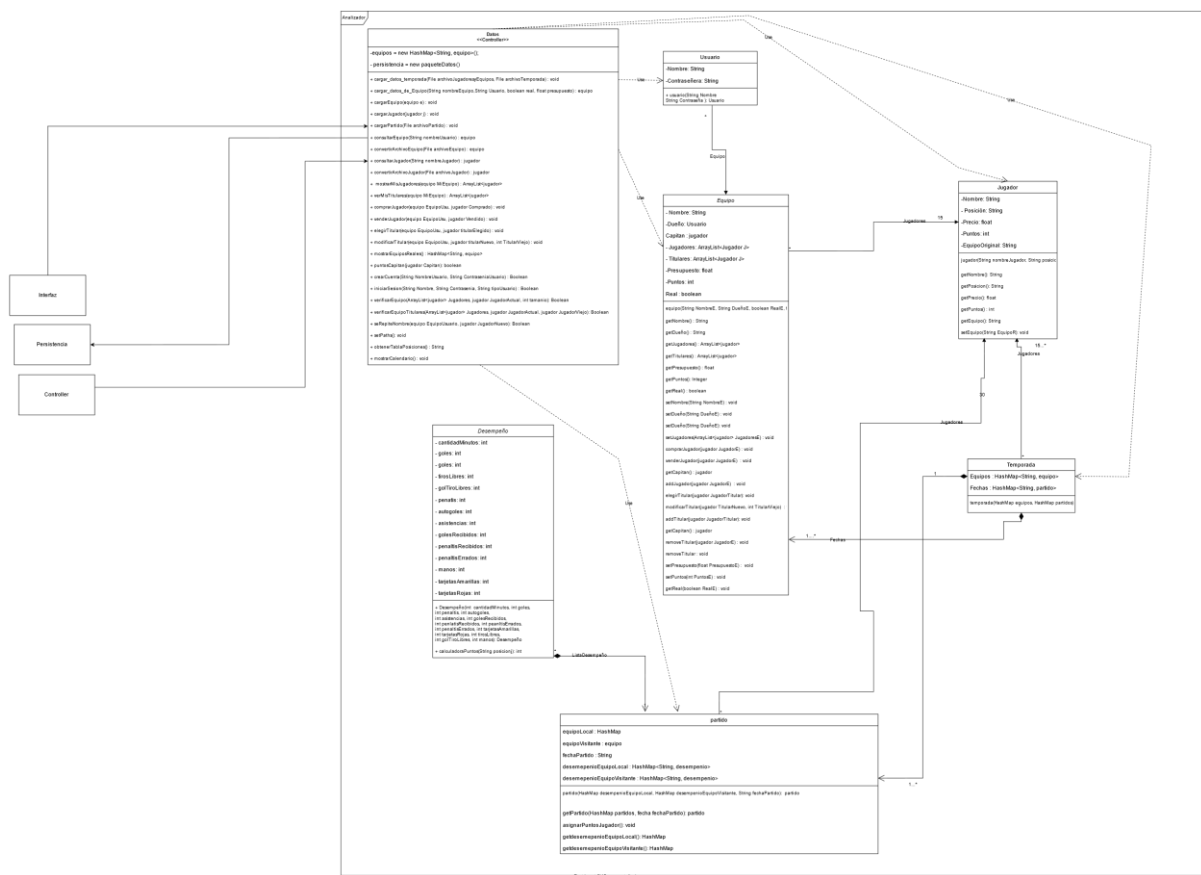
Solo se añaden los atributos: manos, tirosLibres, golTiroLibres.

Múltiples equipos

Para permitir que el usuario tenga múltiples equipos se cambia la relación entre las clases:



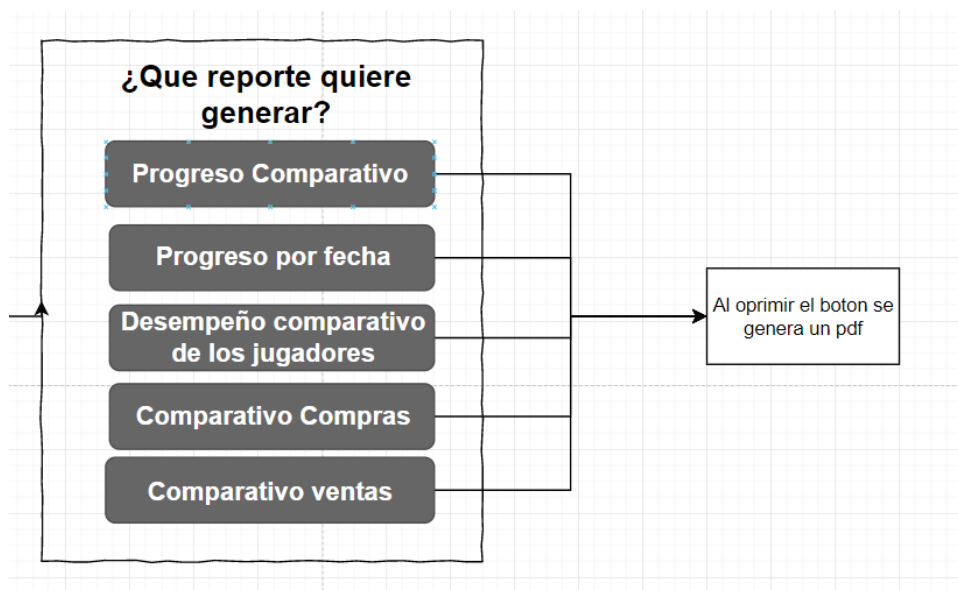
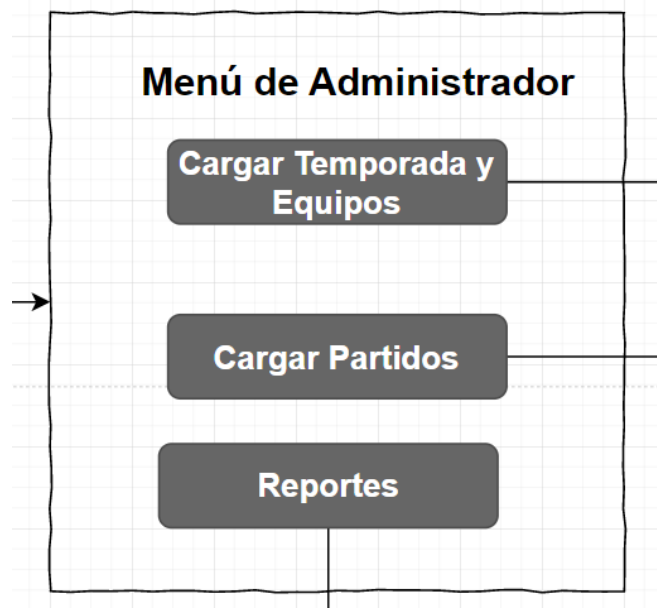
El diagrama resultante es el siguiente:



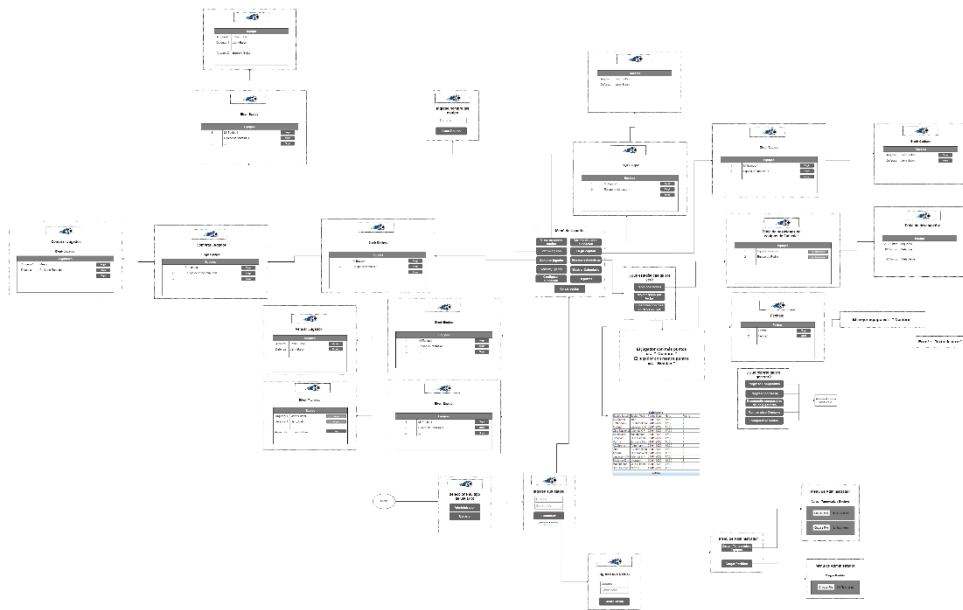
No es muy distinto del original.

Reportes y graficas

Para añadir la funcionalidad de los reportes se hacen cambios a la interfaz gráfica:



El diagrama de la interfaz resultante es:

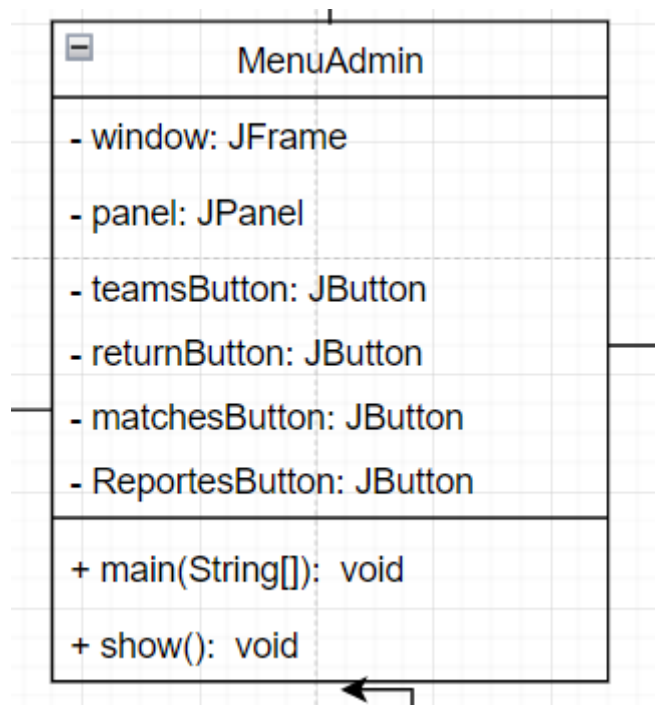


(Anexamos el vínculo para una mejor visualización)

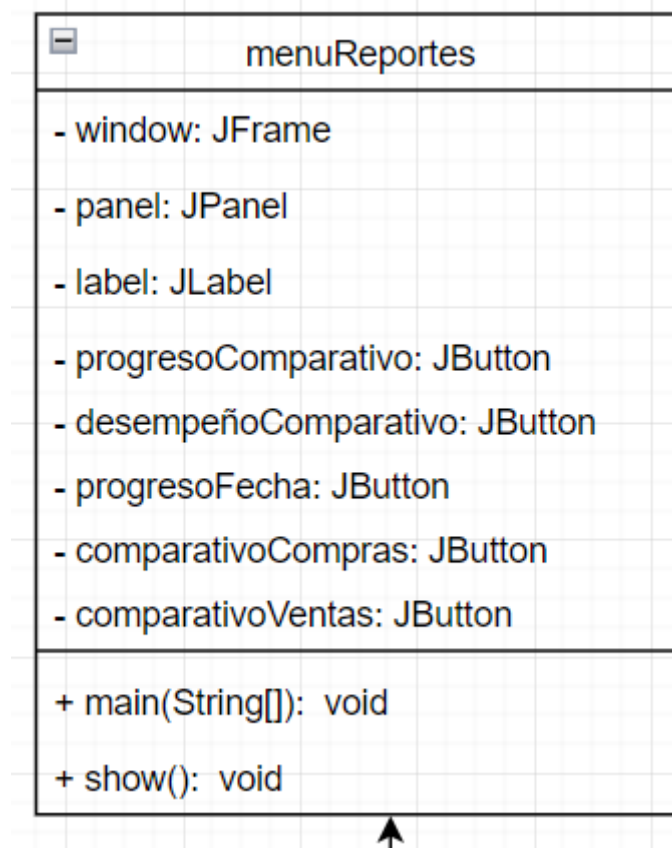
<https://drive.google.com/file/d/1B8MGFLcYdbFPsFPUwNPweSy846aynvB0/view?usp=sharing>

Esto añade la funcionalidad de los reportes al proyecto. La lógica que esto implica se maneja desde el módulo de interfaz, esto incluye la generación de los documentos de los reportes que se generaran utilizando la librería XChart para java.

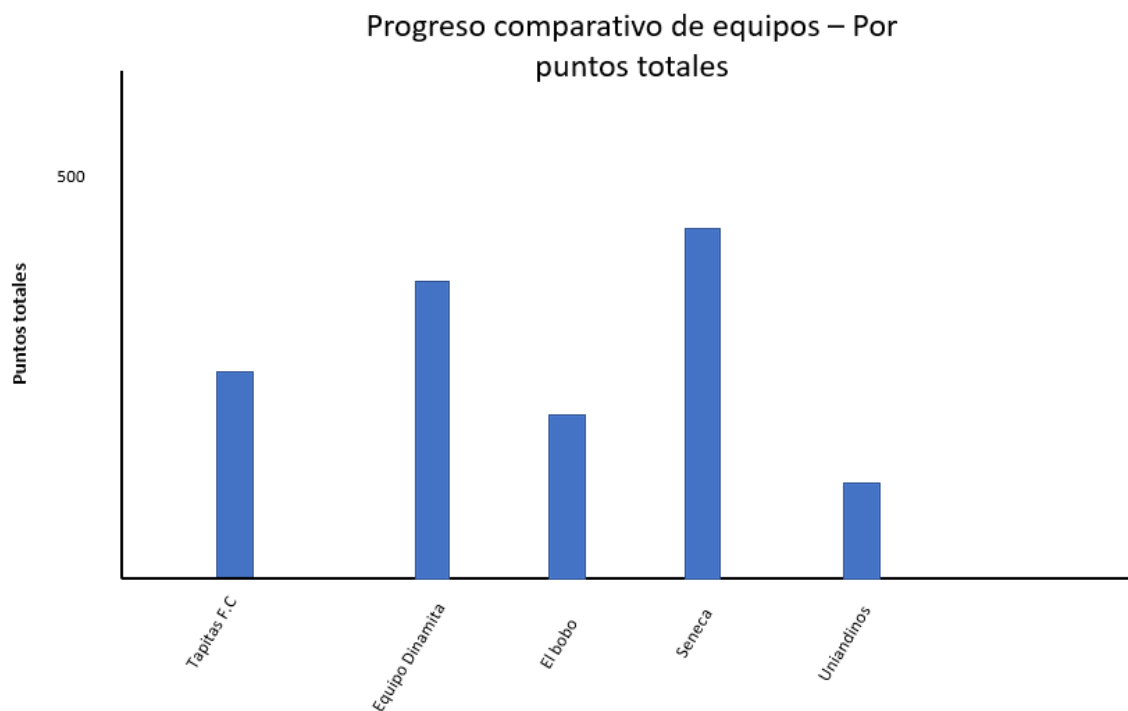
En el diagrama de clases de la interfaz se añade el botón de reportes al menú del administrador



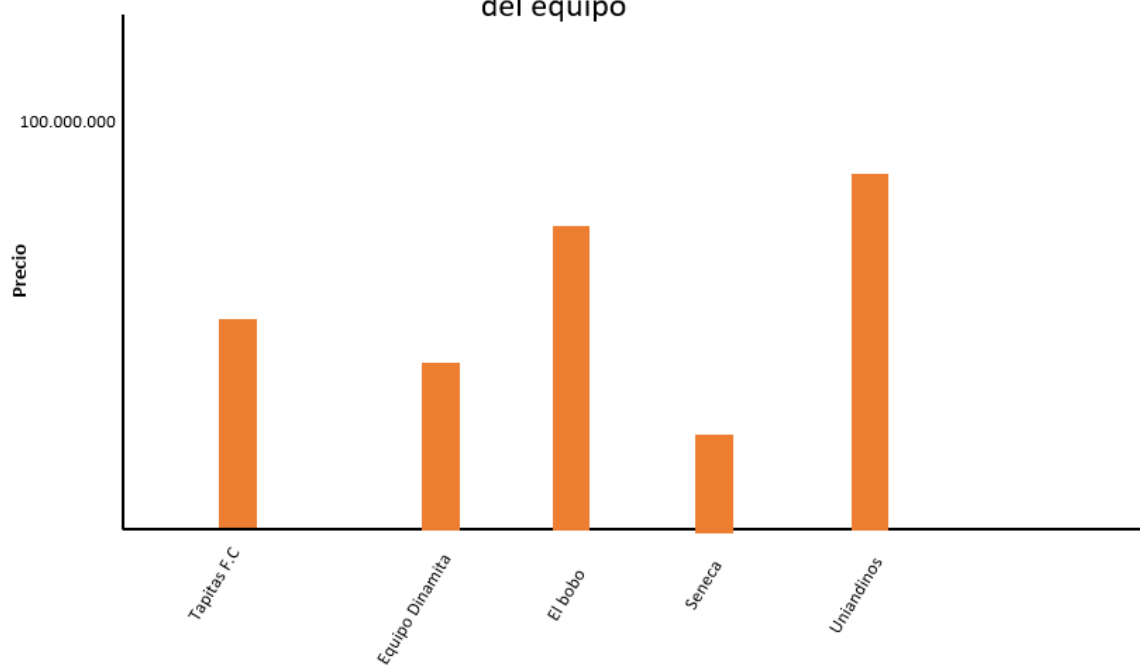
Se añade la ventana donde se generan los reportes:



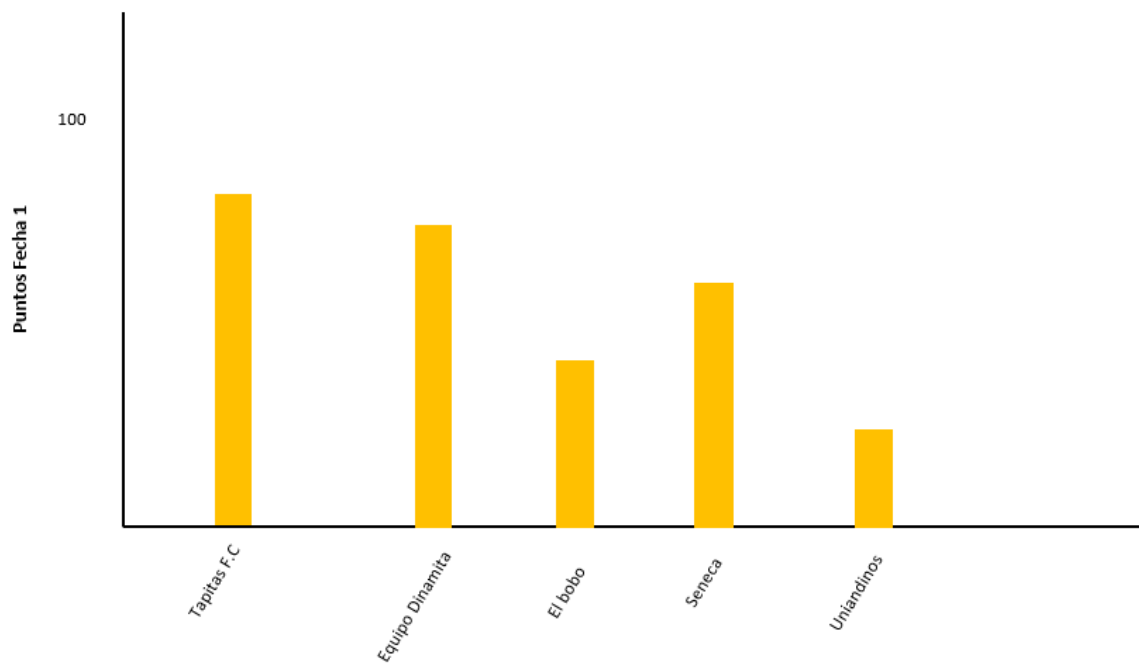
Al oprimir los botones se utiliza un listener para ejecutar la librería de XChart y generar los pdfs de los reportes con las gráficas, que deberían lucir así:

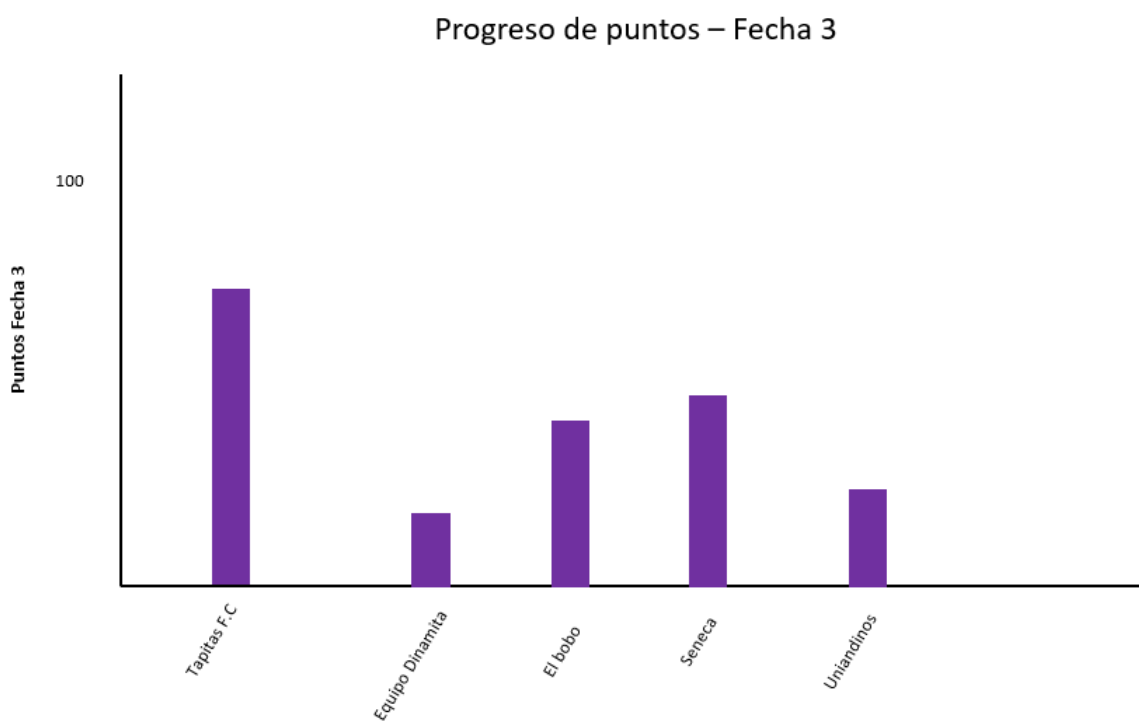
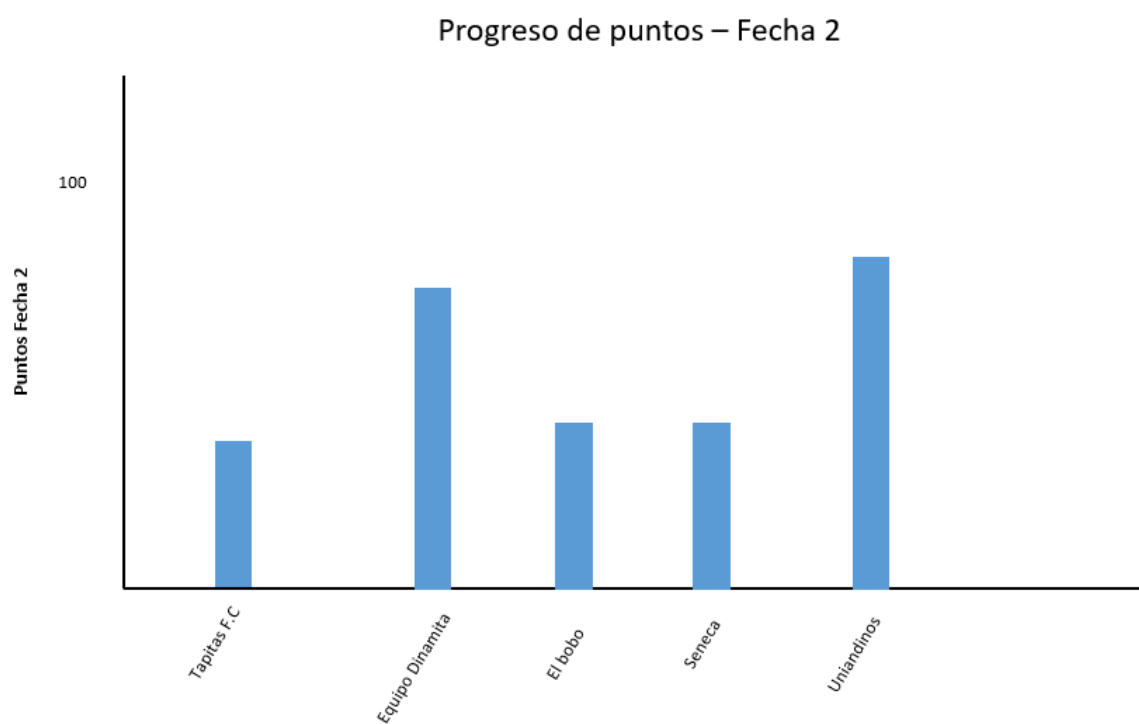


Progreso comparativo de equipos – Por precio del equipo

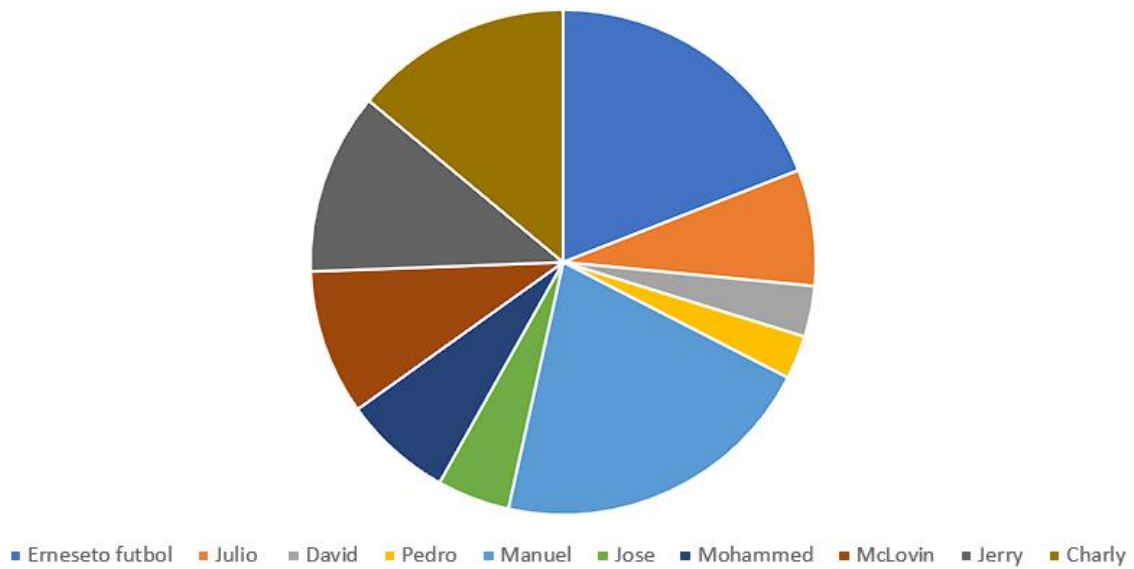


Progreso de puntos – Fecha 1

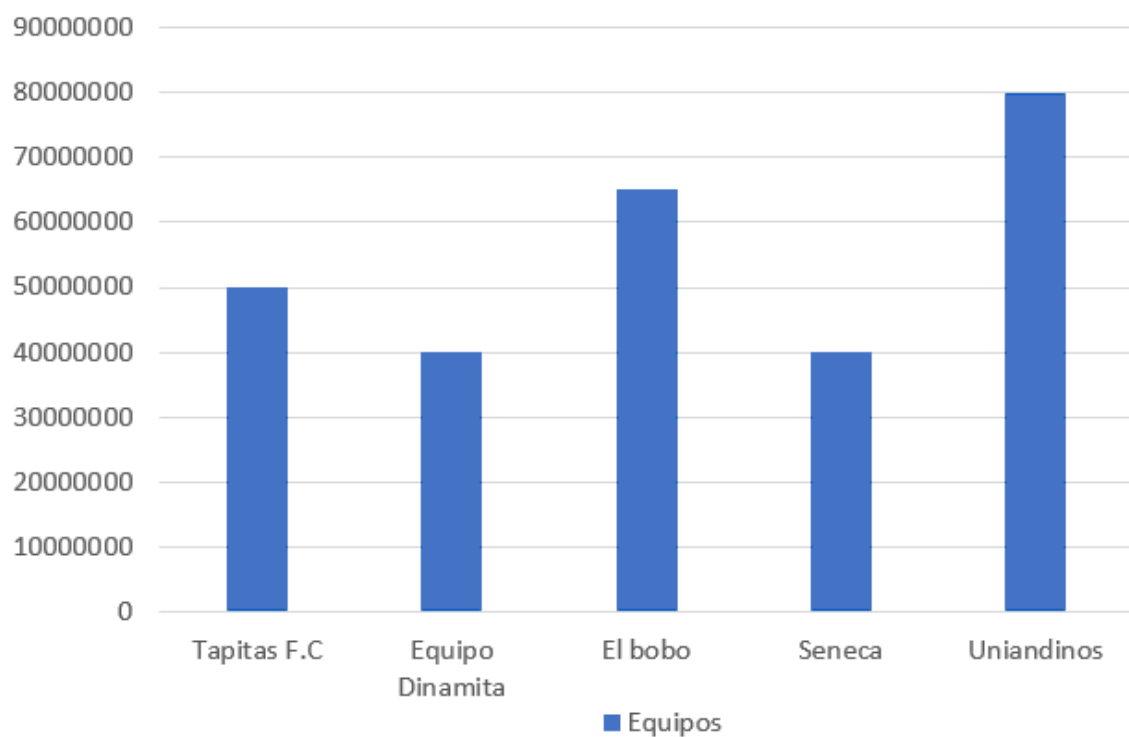




Desempeño de los jugadores – Fecha 1



Total de Compras



Total de ventas

