

Documento de Diseño, Proyecto 2 - Entrega 1

Samuel Mateo Montañez Gil y Martin del Gordo

Oct 2022

1. Convenciones (Leyenda)

Para el desarrollo de la interfaz realizada se utilizaron ciertas convenciones basadas en color para facilitar su lectura. Estas se pueden observar en la figura 1.

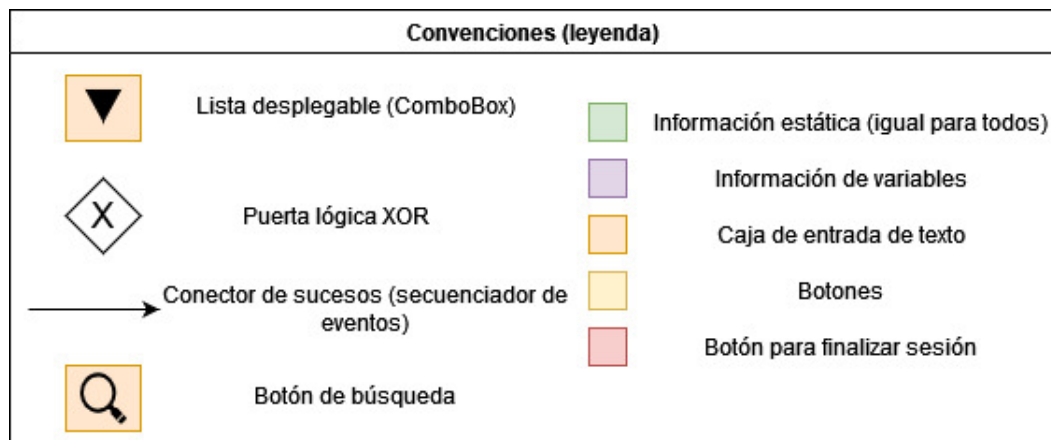


Figura 1: Convenciones usadas para el desarrollo de la interfaz del Proyecto 2.

2. Inicio de sesión

Para comenzar al iniciar la aplicación se enviará directamente a un menú de inicio de sesión como se había mencionado en el anterior documento. Este se verá como la figura 2. Aquí se ingresará el nombre de usuario y contraseña para continuar. De lo contrario se creará una cuenta mediante el botón observado en la parte inferior derecha. Al realizar cual quiera de los dos caminos correctamente se cerrará este panel y abrirá los especializados para cada camino. Estos son los especificados en las secciones 3 y 4.

Inicio de sesion	
Nombre de usuario:	<input type="text" value="Escribir usuario"/>
Contraseña:	<input type="text" value="Escribir contraseña"/>
<input type="button" value="Ingresar"/>	
<input type="button" value="Crear cuenta"/>	

Figura 2: Panel para el inicio de sesión del usuario.

3. Administrador

En el caso de ingresar con una cuenta de administrador se dirige al panel de administrador con botones especializados en sus necesidades. Esto se observa en la figura 3. Aquí se dan opciones dentro de 2 menus principales. En el de arriba a la izquierda se encuentra las opciones de liga, donde se indica la opción de crear una liga y abrir una liga existente. Además, a la izquierda de este menú se observa las estadísticas del administrador en cuestión. Por otra parte, a la mitad inferior del menú se encuentran las opciones de temporada. Por defecto abre la última temporada de la liga empezada más recientemente. Dentro de este se encuentra las opciones de subir resultados y de inicio o finalización de liga. Al presionar cualquiera de estos botones se abrirá un panel superpuesto al principal del administrador, donde se encuentran sus opciones. Por último en la parte inferior derecha se encuentra el botón para cerrar sesión. Este volverá a el panel de inicio de sesión (figura 2) y guardará los cambios.

Administrador					
Opciones de Liga		Mis estadísticas			
Crear nueva liga	Abrir liga	Nombre	"Nombre administrador"		
		Ligas creadas	#	Resultados subidos	#
		Temporadas creadas	#		
Opciones de Temporada					
Modificaciones realizadas en	"Nombre liga" y "Número de temporada"				
Crear temporada	Comenzar temporada	Subir resultados Jornada			
	Terminar temporada	Subir resultados Partido			
		Cerrar sesión			

Figura 3: Panel principal para el administrador.

3.1. Crear liga

Tras presionar el botón se abrirá el primer panel observado en la figura 4. Primero, se deberá escribir el nombre de la liga y presionar siguiente. Luego, el administrador deberá cargar el archivo con los datos de liga y si estos no posee un error se pasará a la opción superior final. De lo contrario, aparecerá la inferior, donde se indica un error.

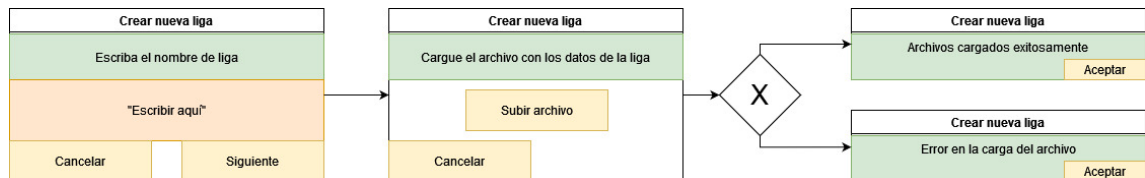


Figura 4: Panel abierto al presionar el botón de crear liga.

3.2. Abrir liga

Para abrir una de las ligas actuales se requiere desplegar la lista (*ComboBox*) y seleccionar la deseada. Finalmente presionar en abrir. Este panel se observa en la figura 5.

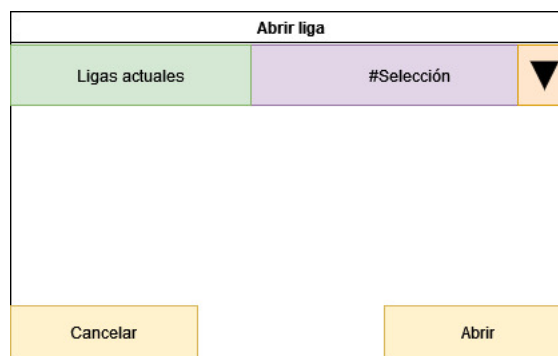


Figura 5: Panel abierto al presionar el botón de abrir liga.

3.3. Comenzar temporada

Tras presionar el botón de comenzar temporada saldrá un diálogo con dos posibles resultados. Estos depende de cuando se presione el botón, debido a que si la temporada ya fue comenzada no se podrá volver a iniciar. Estos diálogos se observan en la figura 6.

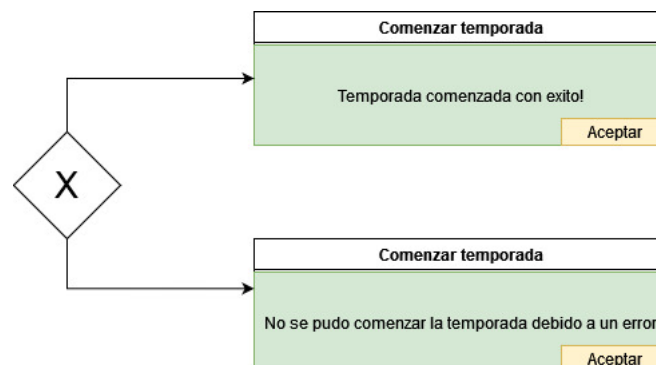


Figura 6: Panel abierto al presionar el botón de comenzar temporada.

3.4. Terminar temporada

Tras presionar el botón de terminar temporada saldrá un diálogo con dos posibles resultados. Estos depende de cuando se presione el botón, debido a que si la temporada ya fue terminada no se podrá volver a iniciar. Estos diálogos se observan en la figura 7.

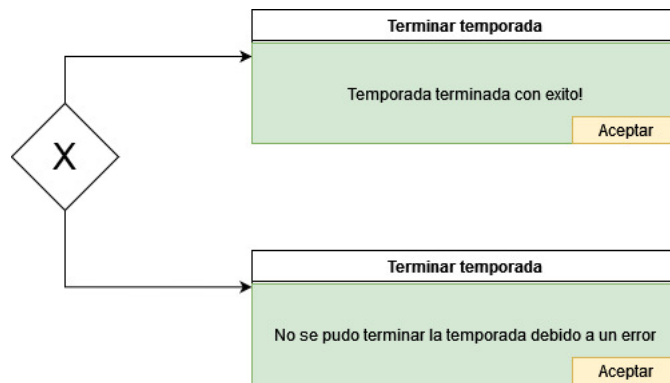


Figura 7: Panel abierto al presionar el botón de terminar temporada.

3.5. Crear temporada

El esquema de este panel se observa en la figura 8. Primero se abre un diálogo para cargar el archivo de la temporada, en este punto existe la posibilidad de cancelar y se volverá al panel principal del administrador 3. Luego, si los archivos estaban correctos se da una carga exitosa como lo es la opción superior. De lo contrario, se señalará la existencia de un error.

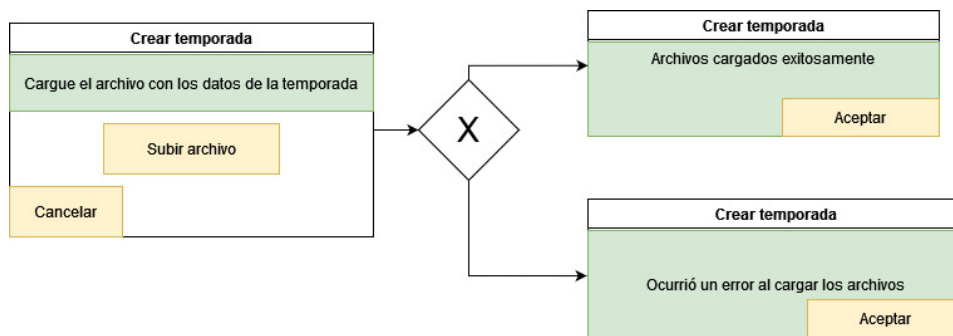


Figura 8: Panel abierto al presionar el botón de terminar temporada.

3.6. Subir resultados

Al subir un resultado de un temporada, existen dos formas de cargar la información. Estas son por jornada o por partido. Para los dos casos, la información se carga mediante un archivo, solo que es diferente su estructura. Además, el esquema para subir los datos es similar al observado en crear temporada (subsección 3.5).

3.6.1. Jornada

El esquema de este panel se observa en la figura 9.

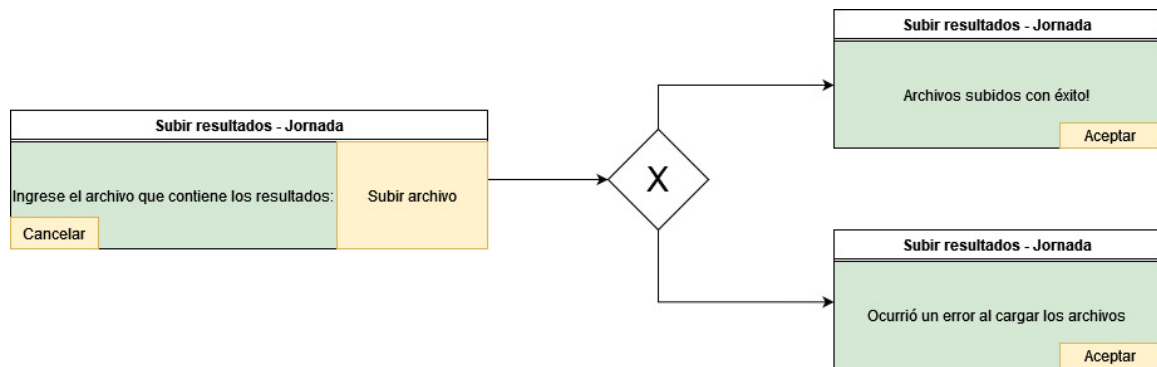


Figura 9: Panel abierto al presionar el botón de subir resultados, en el caso jornada.

3.6.2. Partido

El esquema de este panel se observa en la figura 10.

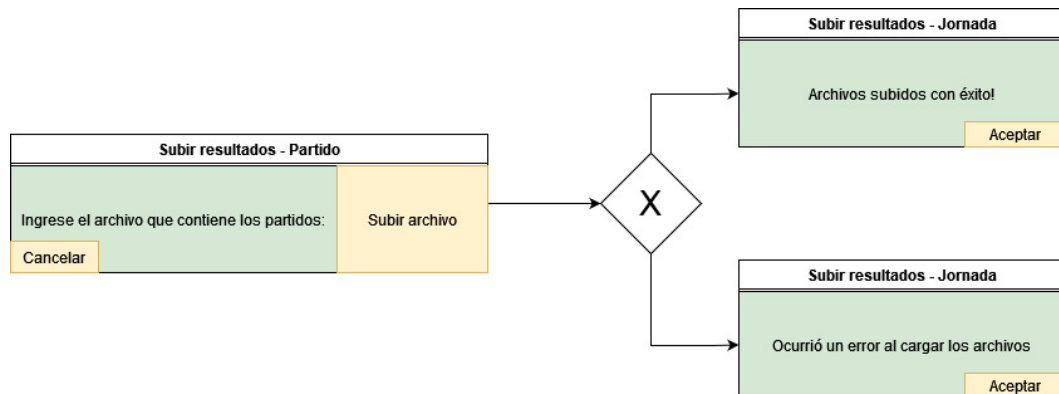


Figura 10: Panel abierto al presionar el botón de subir resultados, en el caso partido.

4. Usuario

En el caso de que la cuenta ingresada sea de un usuario se observa el panel de la figura 11. En la parte izquierda se observa (de arriba hacia abajo) el nombre del equipo, una imagen con los titulares del equipo de fantasía y una lista de todos los jugadores del equipo de fantasía. En la parte derecha se observa las estadísticas del usuario (nombre, puntos totales, puntos de última jornada, presupuesto, mejor jugador y ranking), dos botones para observar información del equipo o global de la temporada. Debajo de esto se encuentran las opciones de equipo y el botón de cerrar sesión.


Usuario		
"Nombre Equipo Fantasia"		Mis estadísticas
	Nombre	"Nombre usuario"
	Puntos	#
	Puntos última jornada	#
	Presupuesto	#
	Mejor jugador	"Jugador"
	Ranking	#
	Desempeño jugadores	Consultar rankings
Opciones de Equipo		
Cambiar Capitán		Modificar titulares
"Lista de jugadores del equipo de fantasía"	Transacciones jugadores	Eliminar equipo
	Cerrar sesión	

Figura 11: Panel principal de un usuario.

5. Desempeño jugadores

El esquema de este panel se observa en la figura 12. En este se observa los puntos historicos hechos en la liga para el equipo actual del usuario.

Desempeño jugadores	
Desempeño de	"Nombre del Equipo de Fantasía"
	# Jornada
Jugador	
Barra de color entre el mínimo y máximo de los puntos realizados por los jugadores	
Mínimo	Máximo
Cerrar	

Figura 12: Panel abierto al presionar el botón de desempeño jugadores.

5.1. Consultar ranking

El esquema de este panel se observa en la figura 13. En este se observa el proceso de selección para el tipo de ranking consultado. Primero, el usuario es requerido de seleccionar el tipo de ranking que desea. Luego, este se observará en el caso de ser uno de los dos iniciales. En el caso de ser por fecha será necesario seleccionar de la lista desplegable una.

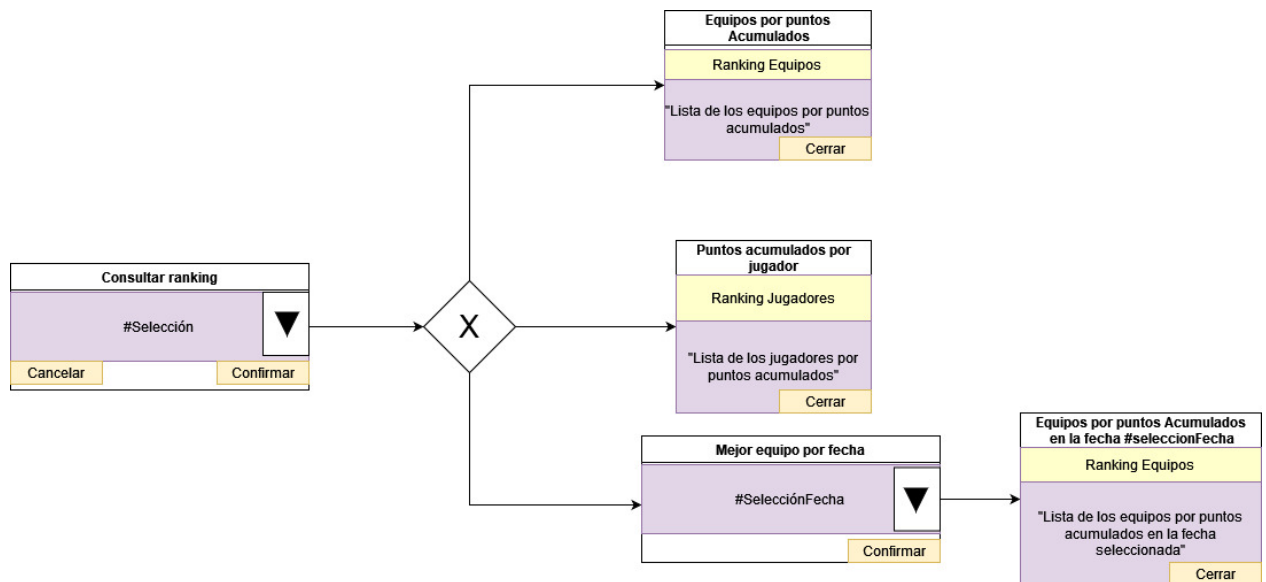


Figura 13: Panel abierto al presionar el botón de consultar rankings.

5.2. Cambiar capitán

El esquema de este panel se observa en la figura 14. En este se observa la secuencia seguida en el panel. Primero, el usuario selecciona de la lista desplegable al nuevo capitán y le da aceptar. Después, saldrá un aviso enunciando el nombre del nuevo capitán. Denotar que existe la posibilidad de cancelar el proceso.

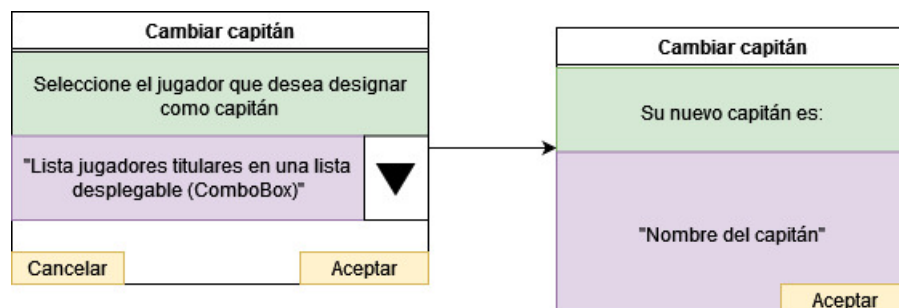


Figura 14: Panel abierto al presionar el botón de cambiar capitán.

5.3. Modificar titulares

El esquema de este panel se observa en la figura 15. En este se observá la secuencia realizada al modificar titulares. Primero se debe seleccionar de una lista con casilla de verificación el 11 titular. Los jugadores se encuentran dividos en las posiciones que ocupan para facilitar la elección de estos. Después, si se seleccionaron bajo las restricciones del 4 – 4 – 2 y de ser 11 se dirige a la opción superior de una actualización exitosa. De lo contrario, avisará que hubo un error en la actualización.

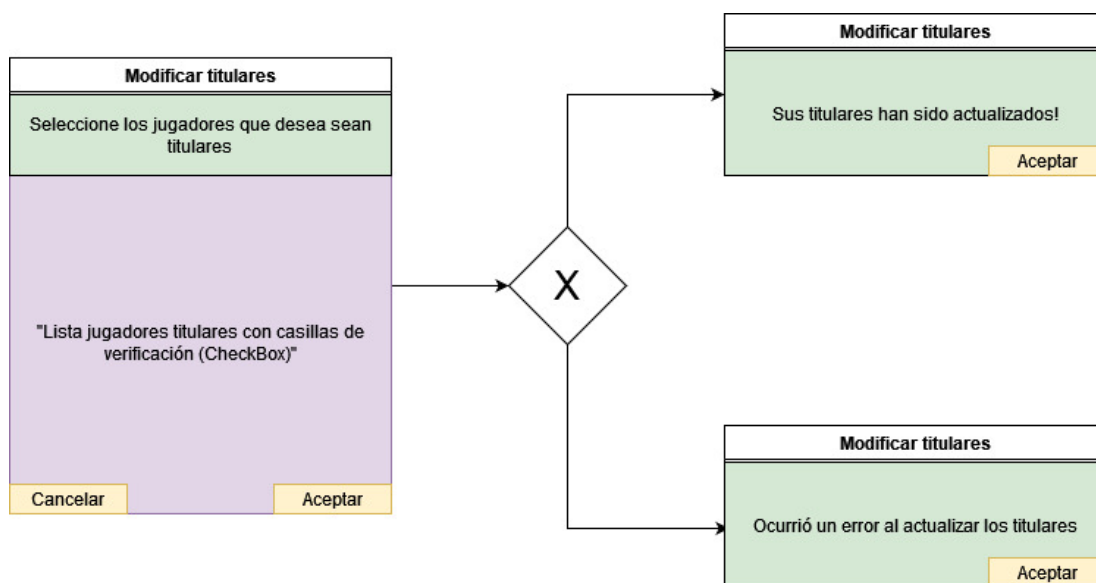


Figura 15: Panel abierto al presionar el botón de modificar titulares.

5.4. Transacciones jugadores

El esquema de este panel se observa en la figura 16. En esta se observa que el usuario debe seleccionar la misma cantidad de jugadores a vender y a los de comprar para así mantener la estructura de los 15 jugadores. Para seleccionar los de venta se hará a través de casillas de verificación. En el caso de comprar jugadores se realizará por una búsqueda por el nombre del jugador y los que encuentre el programa. De estos tendrá que seleccionar una misma cantidad el usuario para así revisar su balance y nuevo presupuesto. En el caso, de que el presupuesto sea negativo o los jugadores no sean compatibles en posición, el panel mostrará un error cómo el diálogo final de la derecha. En caso contrario, este indicará una transacción exitosa.

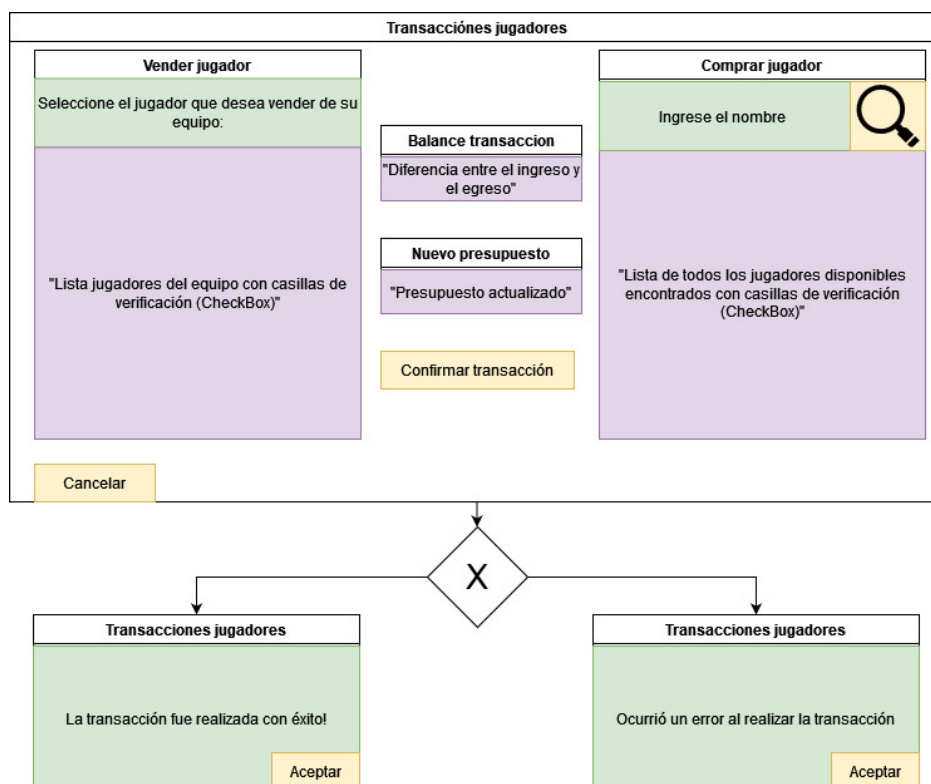


Figura 16: Panel abierto al presionar el botón transacciones jugadores.

5.5. Eliminar equipo

El esquema de este panel se observa en la figura 17. En este se observa cómo es la secuencia al eliminar un equipo. Primero el usuario deberá confirmar que desea eliminar su equipo. Luego, obtendrá un mensaje de eliminación y será enviado al apartado de crear un equipo (figura 19).

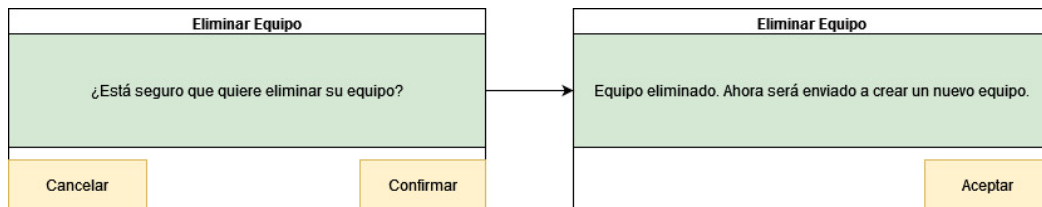


Figura 17: Panel abierto al presionar el botón Eliminar equipo.

6. Crear cuenta

El esquema de este panel se observa en la figura 18. En este se observa la secuencia que sigue el panel para crear una nueva cuenta. Primero se debe ingresar un nombre de usuario y contraseña. Luego, si el usuario inscrito no se encuentra en uso se observará el cuadro de arriba, el cual indica una creación correcta que remitirá al usuario al apartado de crear un equipo (figura 19). De lo contrario, el panel se transformará en un diálogo de error y volverá al panel inicial (figura 2).

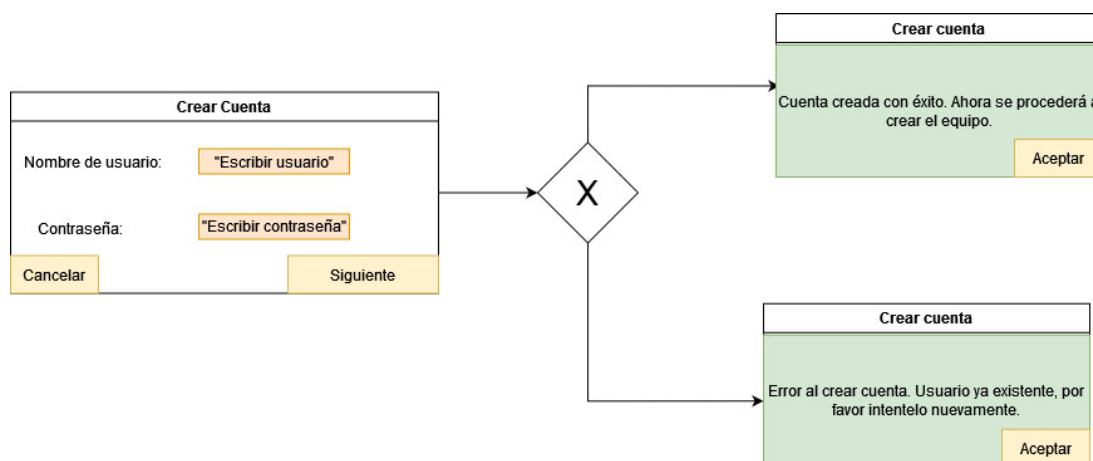


Figura 18: Panel abierto al presionar el botón crear cuenta del panel observado en la figura 2.

7. Crear equipo

El esquema de este panel se observa en la figura 19. En este se observa la secuencia para crear un equipo. Primero el usuario debe elegir la liga donde se jugará y el nombre del equipo de fantasía. Después seleccionar el 11 titular. En el caso de cometer algún error en el proceso se obtendrá un mensaje de cancelación. Además, el usuario cada vez que ingrese a esta cuenta sin equipo será remitido a este panel hasta que no complete este proceso. De caso contrario, se observará que el proceso fue exitoso y se dirigirá al panel principal de usuario (figura 11).

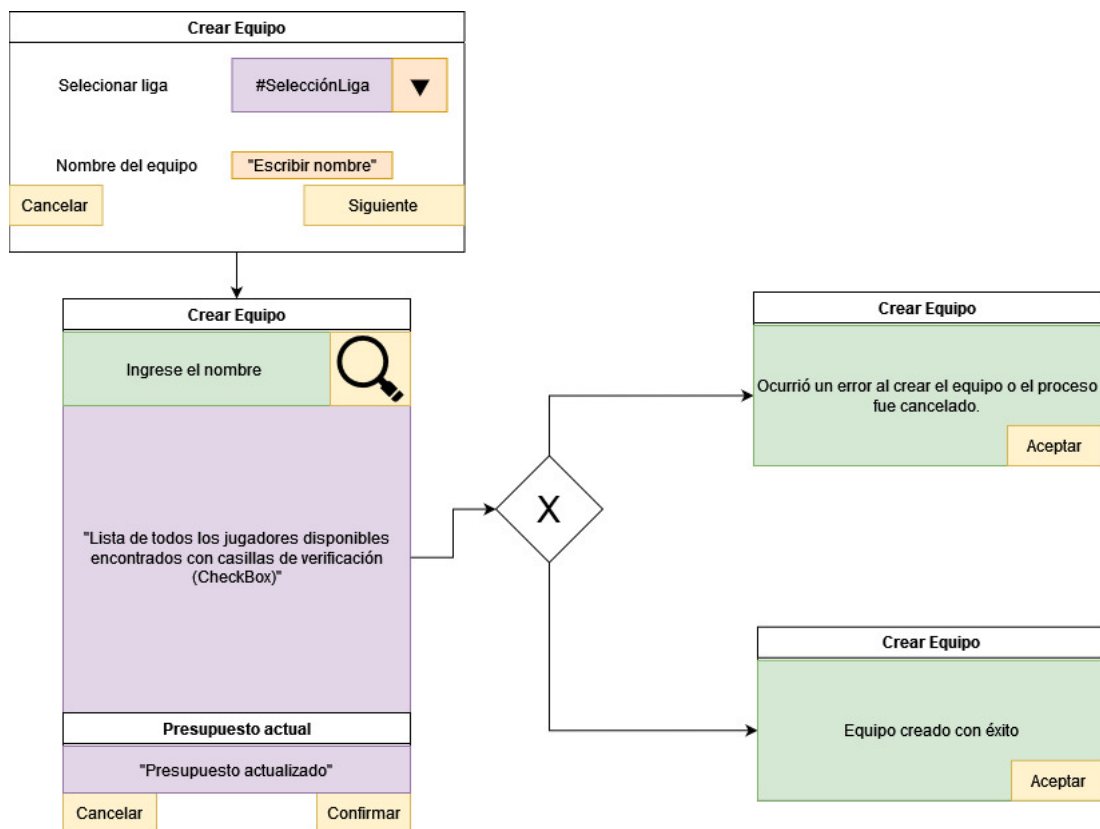


Figura 19: Panel para la creación de equipo.

8. Cerrar sesión

El esquema de este panel se observa en la figura 20. Aquí se observa lo que muestra el programa al cerrar sesión. Después de cerrar el mensaje se regresará al panel de la figura 2, es decir, donde se inicia sesión. Además, después de cerrar sesión se guardaran los datos realizados por esa cuenta.

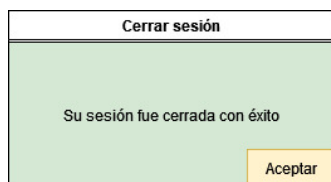


Figura 20: Panel abierto al presionar el botón Cerrar sesión de los paneles observados en las figuras 3 y 11.