

Entrega 1 Proyecto 1

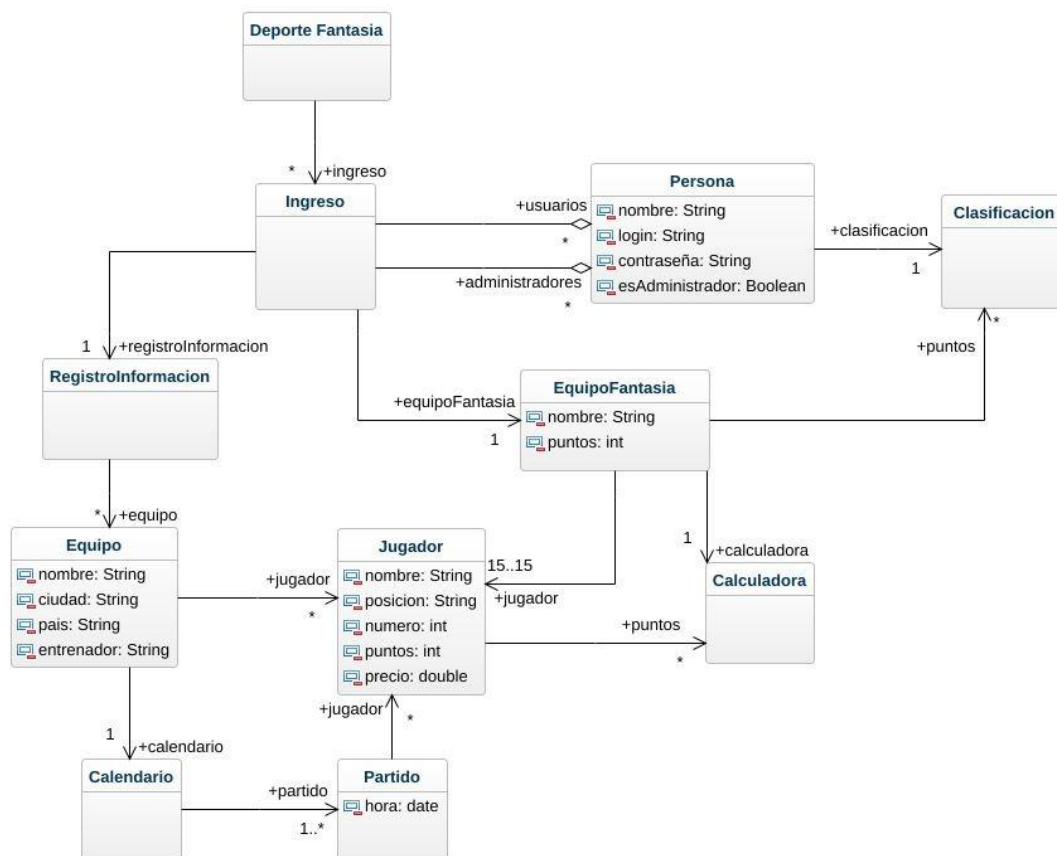
Grupo:

Juan Daniel Orozco 202112353

Moisés Agudelo 202113485

Santiago Díaz Moreno 201912247

Descripción: Nuestra solución al caso Deporte de Fantasía consta de una aplicación específica para futbol la cual soporta dos tipos de usuario, los administradores (que serán los encargados de actualizar la información de las plantillas cada semana y temporada) y los usuarios (que son quienes crearan su equipo). Para ingresar a la aplicación la persona deberá registrarse con un login y contraseña, también deberá seleccionar si será usuario o administrador. Si la persona es administrador, este podrá actualizar la información total de los equipos, establecer el calendario, los partidos y los jugadores que lo conformaran; además podrá registrar el puntaje de cada jugador al terminar cada partido. Por otro lado, el usuario podrá crear su equipo fantasía, el cual deberá estar conformado por 15 jugadores registrados. La clase calculadora calculara los puntos obtenidos por las plantillas y la clase clasificación seleccionara a los usuarios con mayor puntaje en total. A continuación, presentamos nuestro modelo de diseño:



Glosario

Deporte Fantasía: Es el punto de partida de donde se desenlazan las clases, y va a hacer la interfaz por el cual se va a dar ingreso.

Ingreso: En el cual la persona indica si es un usuario o un administrador para después ser dirigido a persona en el cual deberá ingresar sus datos.

Persona: El usuario ya estipulado si es usuario o administrador deberá digitar los datos que son requeridos (Nombre, login, contraseña, esAdministrador).

Clasificación: Es el encargado de posicionar a jugadores y equipos según sus puntos.

EquipoFantasia: Es el equipo creado por el usuario.

RegistroInformacion: Es donde el usuario accede a anexar la información pertinente.

Equipo: Es donde cada usuario puede crear su equipo estipulando lo necesario para dar el fin de la creación de este (Nombre, ciudad, país y entrenador).

Calendario: Es la fecha asignada que se hace alusión al día que van a jugar

Partido: Es donde se congregan el equipo y disputa el partido

Jugador: Es donde se guarda la información de cada jugador individualmente (Nombre, posición, numero, puntos y precio).

Calculadora: Es aquí donde se llevarán los procesos matemáticos, encargados de sumar puntos y devolver la información para posteriormente ser utilizada por otras clases.