



**Universidad Tecnológica Nacional
Ingeniería en Sistemas de Información**

**Cátedra: Soporte a la gestión de datos con
programación visual**

TPI 2019 - Narrativa

Nombre del sistema: “UCL Stats”

Grupo 25:

Druetta Daniel - danidruetta_97@hotmail.com - 43111

Yurescia Agustín - agustin_yurescia@hotmail.com - 42683

UCL Stats.

UCL Stats (UEFA Champions League Stats) será un sistema que permitirá a millones de usuarios informarse sobre varias estadísticas históricas y actuales de la UEFA Champions League.

Cada vez que el usuario del sistema quiera consultar información sobre la “UEFA Champions League” se dirigirá a su navegador web e ingresará la dirección web del sistema.

Una vez dentro del mismo se encontrará con información referida a los próximos partidos por jugarse (ronda, grupo, equipo local, equipo visitante, fecha y hora). Además va a poder navegar seleccionando por la página seleccionando una de las siguientes opciones:

- **Home:** el sistema volverá a la página de inicio.
- **Partidos Hoy:** el sistema mostrará los partidos que se jugarán el día de la fecha, mostrando los siguientes datos: ronda, grupo (cuando se juega la fase de grupos de la competencia, cada partido es de un grupo determinado, por ejemplo Grupo A, Grupo B, etc. En rondas eliminatorias, play-offs y rondas de octavos, cuartos, semifinal y final los equipos no se dividen en grupo, por lo tanto el sistema mostrará NULL en dicho apartado de la información), equipo local, equipo visitante, fecha y hora. En caso de no haber partidos mostrará un cartel aclaratorio.
- **En vivo:** el sistema mostrará los partidos que se están jugando en el momento indicando: ronda, grupo al que pertenecen los equipos, equipo local y su cantidad de goles en el partido y el equipo visitante también con su cantidad de goles.
- **Partidos Equipo:** en este apartado, el usuario podrá ingresar por teclado el nombre de un equipo que haya participado en la competencia en una temporada igual o mayor a la 2017 y el sistema mostrará todos los partidos jugados o que está por jugar dicho equipo indicando: temporada, ronda, grupo, equipo local, equipo visitante, cantidad de goles de cada equipo, fecha del partido y hora.
- **Partidos Fase - Temporada:** en este apartado, el usuario podrá ingresar por teclado una temporada y una ronda de la competencia (por ejemplo temporada 2017, play-offs). El sistema mostrará todos los partidos de dicha ronda para la temporada ingresada, indicando para cada uno: temporada, ronda, grupo, equipo local, equipo visitante y la cantidad de goles de cada equipo.
- **Goleadores temporada:** en este apartado, el usuario podrá ingresar por teclado una temporada y el sistema mostrará la tabla de goleadores de dicha temporada, indicando temporada, nombre del jugador, nacionalidad, equipo en el que juega, posición en el campo de juego y la cantidad de goles.
- **Historial de campeones:** en este apartado el sistema mostrará un listado de campeones históricos de la competencia, indicando para cada equipo: año de consagración, escudo, nombre y país.

- **Posiciones-Temporada:** en este apartado, el usuario podrá ingresar una temporada y el sistema mostrará las tablas de posiciones de cada grupo indicando: el número de la posición (1, 2 ,3 y 4), el equipo que ocupa cada posición, su escudo, la cantidad de partidos jugados, la cantidad de partidos ganados, empatados y perdidos, la cantidad de goles a favor(GF) y la cantidad en contra(GC), la diferencia de goles ($DG = GF - GC$) y los puntos acumulados.
- **Historial equipos:** en este apartado, el usuario podrá ingresar por teclado el nombre de dos equipos y el sistema mostrará el historial de enfrentamientos entre ambos equipos indicando: cantidad total de partidos jugados, cantidad de victorias de cada uno y la cantidad de empates.
- **Fotos:** este apartado es un extra el cual contiene fotos históricas de la competencia.

Reglas de Negocio

ID	Descripción
RN01	Cada equipo que el usuario realiza consultas debe haber participado en una edición del torneo superior a 2016 (Esto se debe a que la API utilizada para realizar las consultas tiene soporte desde 2017 en adelante)
RN02	La cantidad de enfrentamientos total entre dos equipos se calcula sumando la cantidad de veces en los que ambos equipos aparecen en el mismo partido, uno como equipo local y el otro como visitante.
RN03	La cantidad de victorias de un equipo por sobre otro se calcula sumando las veces en las que la cantidad de goles de este es superior a la de su adversario.
RN04	<p>La cantidad de empates se calculará restándole a la cantidad total de enfrentamientos la suma de las victorias de ambos equipos. Por ejemplo: si JUVENTUS Y BARCELONA se enfrentaron 4 veces, BARCELONA ganó 2 partidos y JUVENTUS 1, la cantidad de empates será: $4 - (2 + 1) = 1$</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 4 cantidad de partidos ● 2 victorias del Barca ● 1 victorias de Juve ● 1 cantidad de empates

Característica del trabajo práctico para cumplir con los requisitos impuestos por la cátedra:

- Desarrollado con Python
- El mismo está desarrollado en capas: capa de datos, negocio e interfaz.
- Se usan bases de datos sqlite.
- Se utiliza FLASK y HTML5.
- Utilización de la api football_data (<https://www.football-data.org/>)
- Posee al menos una regla de negocio