

Diagrama de Clases, Diagrama de Actividades y Diagrama de Estados.

Proyecto Integrador Sportanet.

Jueherles Jesus Bravo

Heyder Ivan Ramos

Daniel Gustavo Montañez

Danilo Jose Cantor

Profesor/a:

Luz Helena Arroyo Arevalo

Universidad San Buenaventura

Tecnología en Desarrollo de Software

Arquitectura de Software

2025

Descripción Diagrama de Clases

El diagrama de clases muestra la estructura interna del sistema de Sportanet, detallando las clases que lo componen, sus atributos, métodos y las relaciones entre ellas. Entre las principales clases se encuentran Usuario, Evento, Club, Asistencia y Perfil Organizador, las cuales conforman la base funcional del sistema.

A través de las asociaciones se representa cómo los diferentes objetos interactúan entre si para permitir la gestión de eventos deportivos, registro de usuarios y organizadores así como el control de asistencias.

Con este diagrama se pueden visualizar de forma general el como se organiza la información y el comportamiento de Sportanet, mostrando claramente la estructura de las interacciones.

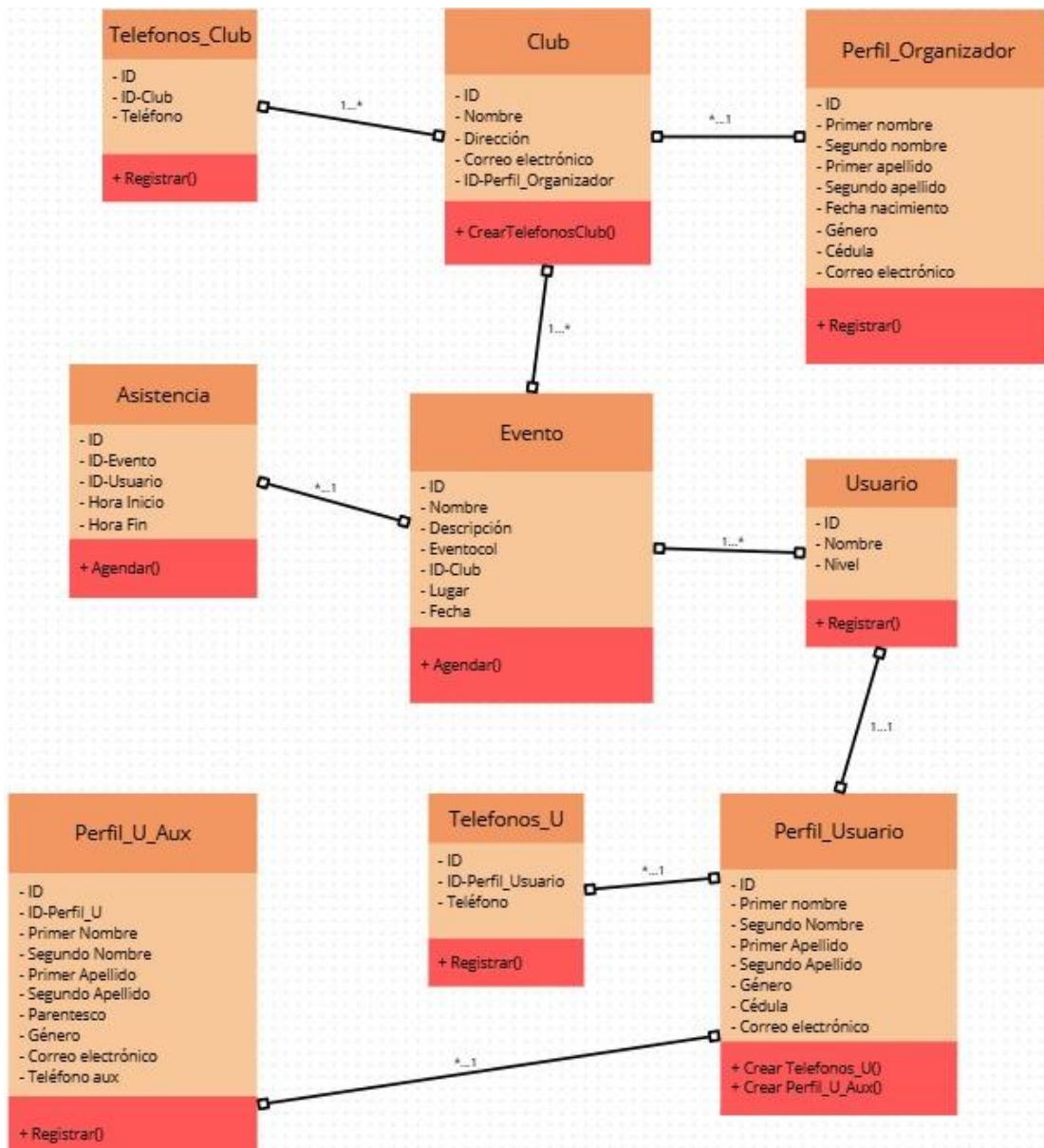


Diagrama de Actividades

El diagrama de actividades representa el flujo de acciones dentro de Sportanet, desde el acceso de los usuarios y organizadores hasta la publicación o inscripción en eventos. El proceso inicia cuando tanto el usuario o el organizador acceden a la plataforma. El sistema muestra la pantalla de inicio y, a partir de allí se verifica si el usuario o el organizador poseen una cuenta registrada.

Si no tienen una cuenta, deben llenar un formulario de registro, proceso el el que el sistema valida la información y permite acceso al panel principal. En el caso de los usuarios, desde este panel pueden inscribirse en eventos completando el formulario correspondiente, mientras que los organizadores tienen la posibilidad de publicar nuevos eventos deportivos.

El sistema se encarga de gestionar las validaciones, mostrar las interfaces adecuadas y registrar tanto las participaciones como la publicación de eventos. El diagrama refleja la interacción coordinada entre el usuario, el organizador y el sistema.

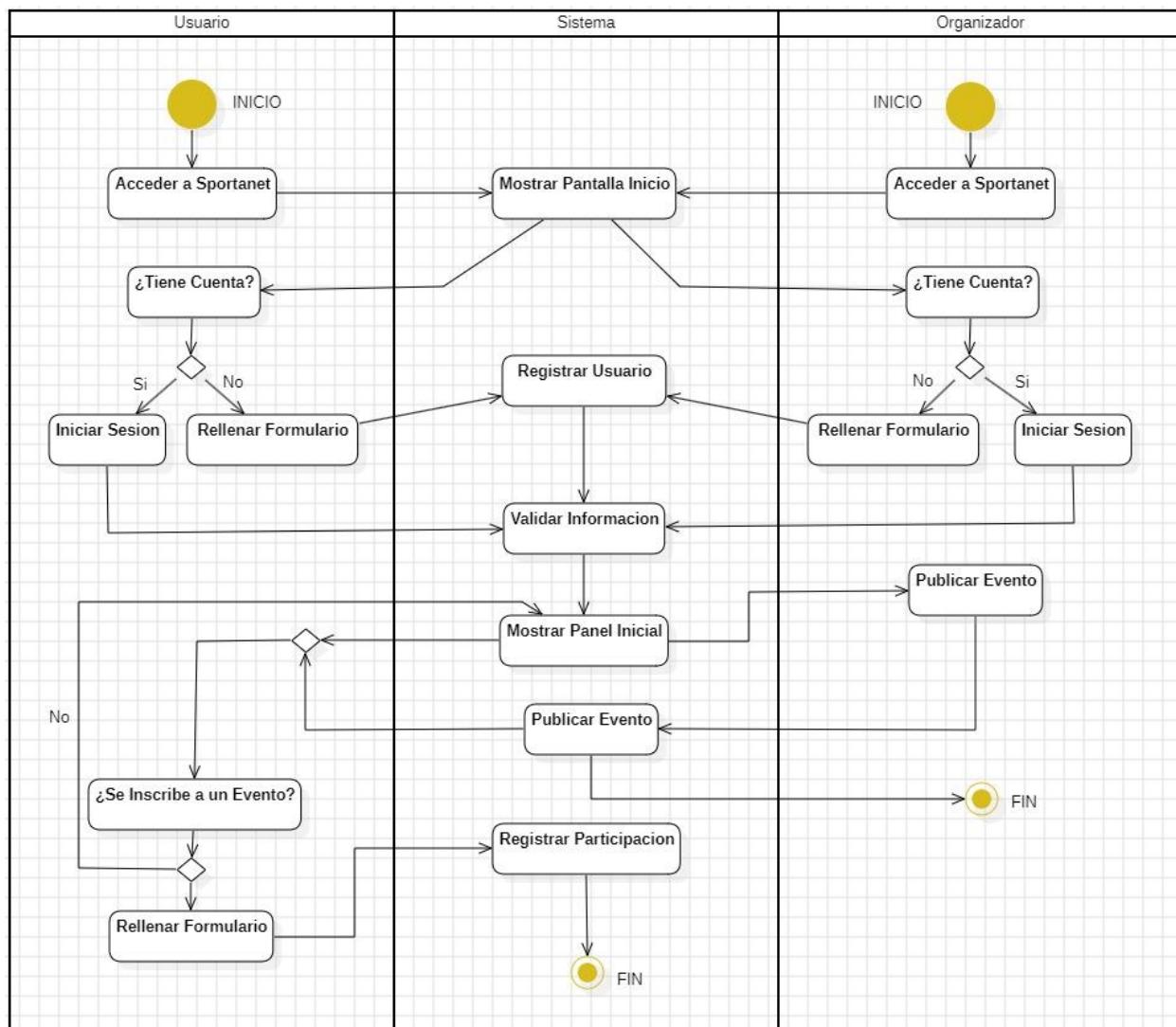
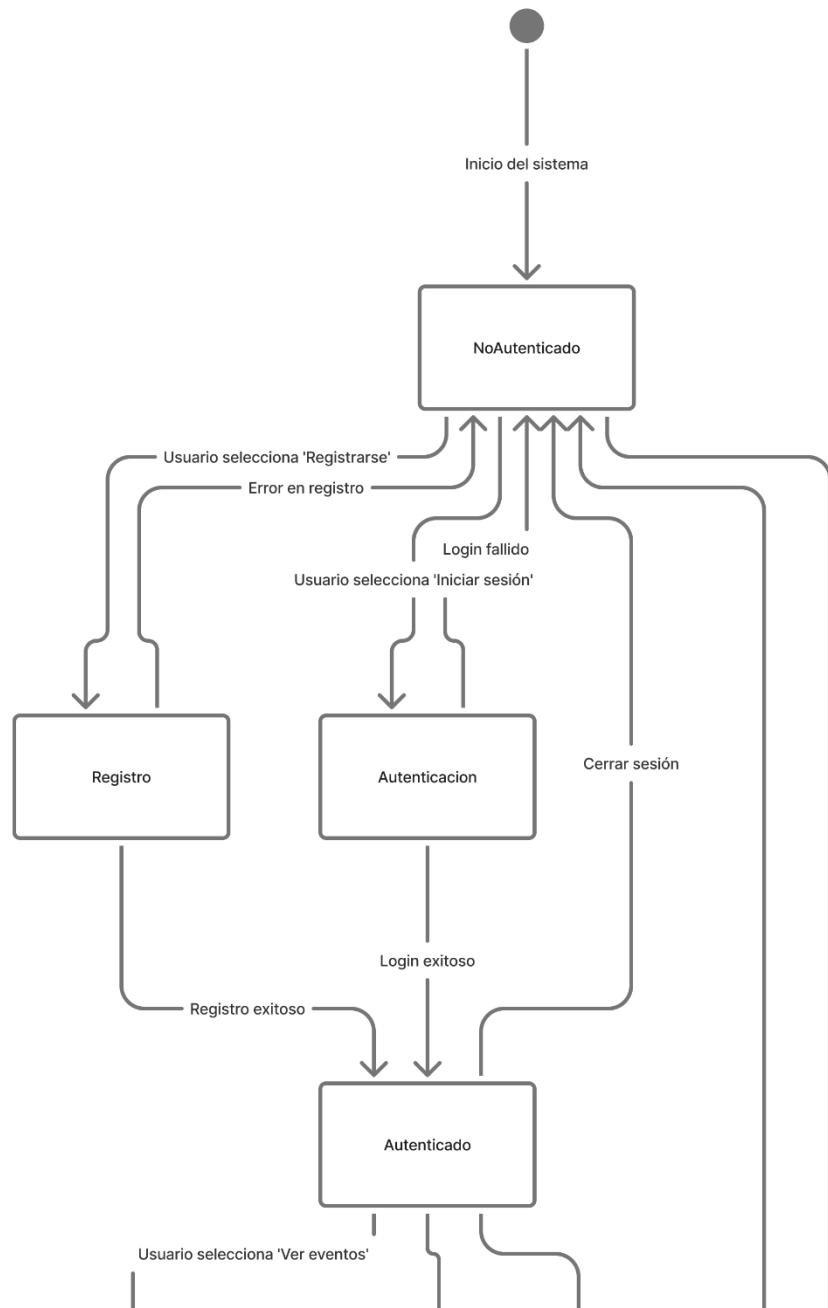
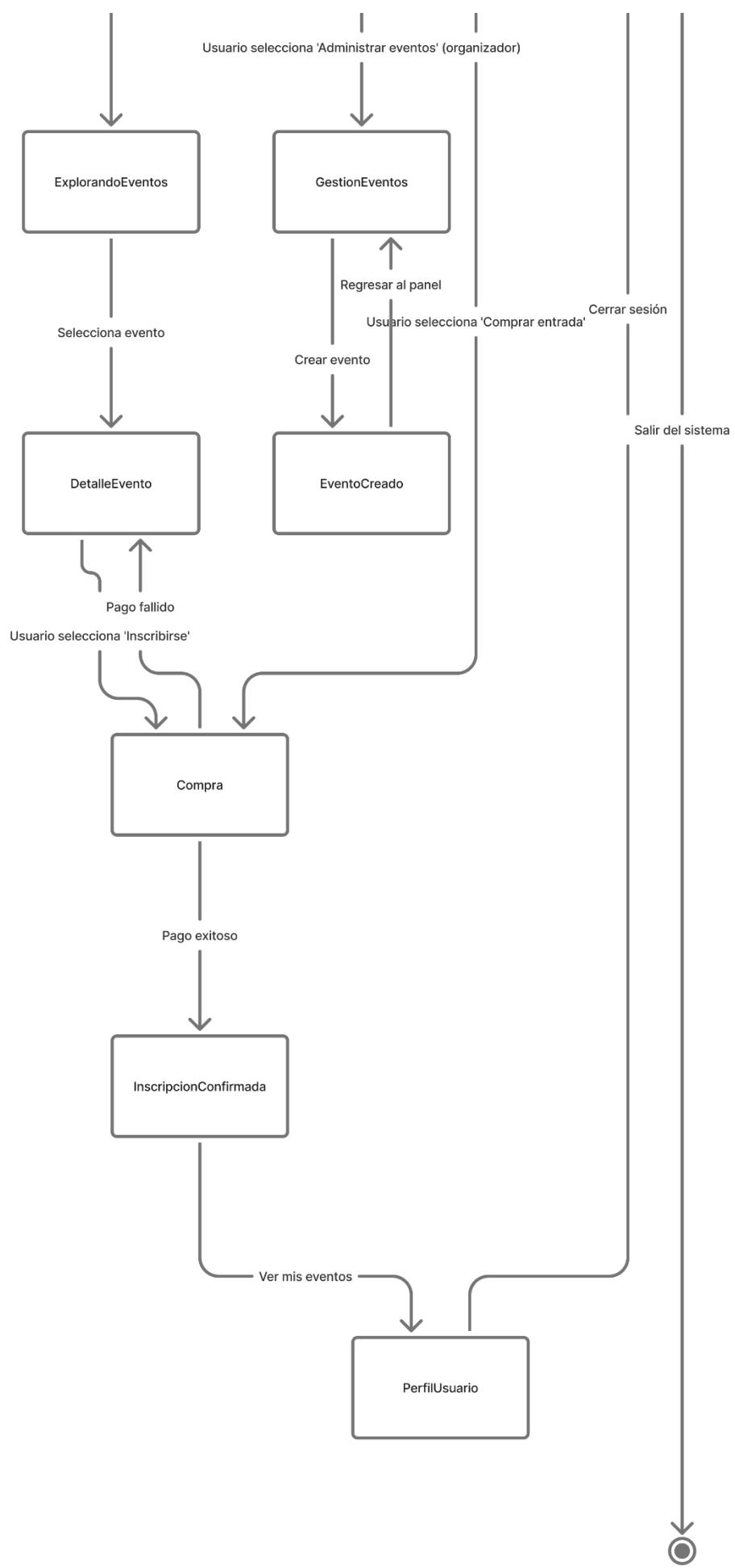


Diagrama de Estados

El diagrama de estados representa los diferentes estados por los que pasa el sistema de Spotanet durante su funcionamiento, desde el inicio hasta la finalización de las actividades de usuario. El proceso comienza en el estado NoAutenticado, donde el usuario puede optar por registrarse o iniciar sesión. Dependiendo las acciones realizadas, el sistema puede transitar entre estados como registro, autenticación o retornar a NoAutenticado en caso de error o fallo en el inicio de sesión.

Este diagrama permite la visualización del sistema, en el como gestiona las transiciones de estado de acuerdo con las acciones del usuario y del organizador, garantizando un control claro del proceso desde el inicio de sesión hasta la interacción dinal con los eventos publicados.





Casos de Uso del Proyecto Integrador: Sportanet

Objetivo

Levantar y documentar los casos de uso del Proyecto Integrador y generar el diagrama UML de casos de uso que represente el alcance funcional del sistema.

Descripción del Sistema

Sportanet es una plataforma webapp donde los organizadores de eventos deportivos pueden subir torneos de golf, y los participantes pueden realizar su suscripción mediante un pago en línea. El sistema genera una lista de jugadores y permite a los participantes elegir los horarios disponibles para sus partidas.

Actores Principales

Actor	Descripción
Usuario	Participante que se registra, inicia sesión y se inscribe en torneos.
Administrador	Gestiona los torneos, usuarios y la información del sistema.
Base de Datos	Almacena registros, horarios, torneos y confirmaciones de pago.
Sistema de Pagos	Procesa las transacciones de inscripción de los usuarios.

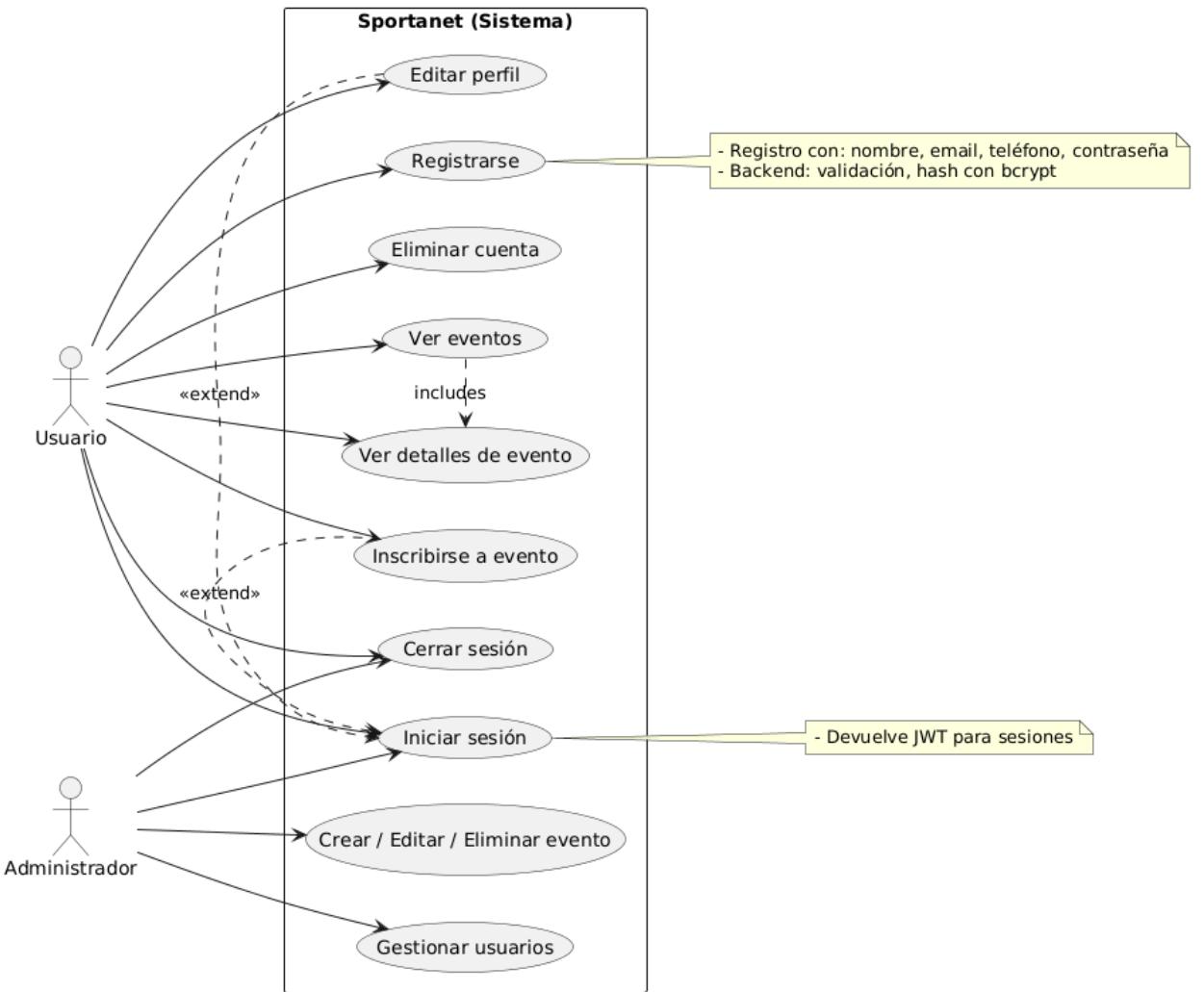
Funciones Principales del Sistema

- Registrarse en la plataforma.
- Iniciar sesión.
- Inscribirse en torneos de golf disponibles.
- Elegir horarios disponibles.
- Realizar pagos en línea.
- Ver estadísticas y resultados de torneos.
- Administrar usuarios y torneos (rol administrador).

Diagrama de Casos de Uso (Descripción)

El diagrama UML de casos de uso para Sportanet muestra la interacción entre los actores principales (Usuario y Administrador) con el sistema. El Usuario puede registrarse, iniciar sesión, inscribirse en torneos, elegir horarios y realizar pagos. El Administrador gestiona torneos, usuarios y

pagos. El sistema se conecta con la base de datos y el sistema de pagos para validar la información y procesar transacciones.



Conclusión

El sistema Sportanet busca optimizar la organización de torneos deportivos mediante una plataforma web eficiente que integra la gestión de usuarios, pagos y disponibilidad de horarios, proporcionando una experiencia fluida tanto para organizadores como para participantes.