

Trabajo Practico n°5

1. Elección de contexto
2. Describe el contexto: Indiquen cómo y dónde le darían uso (recuerden los ejemplos con respecto al auto que vimos en clases y el ejemplo a continuación)
3. Identificación de partes: Describe las partes principales que componen el elemento en el contexto elegido.
4. Información: Define qué información se guarda en cada una de las partes identificadas, cuales son sus atributos.
5. Comportamiento: Describe las acciones que se pueden realizar con el elemento en el contexto elegido. Si es posible, indiquen cómo cambiaría la información contenida.

1. Se imagina un contexto para la ayuda a un director de equipo (en este caso de un club de futbol)

El uso está enfocado en la parte administrativa de la organización de equipo.

Para visualizar por medio de PlantUML:

```
//www.plantuml.com/plantuml/dpng/VP91xzCm3CNI-  
HJH_mH_QPFWm8d39ZH0Y0CIt12glDPqHcbSnGaNuBIZBFNQWU2q-cL-_lab1ycGSfc2S-  
vL017_OPDmXF33-HvYfW66xbiPOU24ylcBynXpmbXhhNhM2jIZM-  
KdJrUvjPec9LHjEMKLjOM__ob9Jt6WE_6NuPrkOnGmydHEw3pC608Dh72Aw_mC92wM2HDtC  
mZCd3BMVQOpwR2ld2ReYQCQcwYWE39WGjwg5quWRRM6qIZUbV6V23CBLNE3MJZKaGGpB7  
J-Rxmr89lizfLZvD11P2j1I3B6dg2xO7-1gWMKPHM1Q5jboYL0ghUtmJvTVPNwBPmfK2sSVt_jltv-  
L0Fx_hGweEA-uL1_ZZS0sRflu1QWUh-  
sT9t6fDAnPgeZQvBjzlZMQZUiRPbmchbBTVTOun2euxMp3r14MRe1zRY5gmxsKFt3i_t--  
Oi7__BdRcStSt_wk1okZyVPPC_MT2V-vy_cx9Ok_wXYIzPPZwcRPDm1ur2cy1i0
```

Identificación de partes:

- Personal: engloba a todos los integrantes del equipo
- Contrato: contiene los estados de cada contrato
- Entrenador: El/los entrenadores del equipo
- Juador: los jugadores del equipo
- Estilo de juego: determinado por el entrenador
- Estado: el estado en el que se encuentra un jugador

Informacion:

Personal: Cantidad de jugadores presentes en el equipo, y cantidad de entrenadores presentes en el equipo

Contrato: El estado en el que se encuentra el contrato de un personal, ya sea para conocer, renovar o rescindir.

Entrenador: Nombre, apellido, edad, país y numero de pasaporte del entrenador.

Jugador: Nombre, apellido, edad, país, numero de pasaporte, numero de camiseta y la posición.

Estado: Nos informa tanto estado para jugar como el rendimiento del jugador

Estilo de juego: indica como forma el entrenador, su estilo de juego y como son los entrenamientos.

Comportamiento:

Contratar_jugador añade un jugador a la lista de jugadores

Contratar_entrenador añade un entrenador a la lista de entrenadores

Consultar_contrato consulta el estado del contrato de un personal

Renovar_contrato modifica el estado de contrato de un personal

Rescindir_contrato finaliza el contrato de un personal

Cambiar_formacion cambia la formación de estilo de juego

Cambiar_juegoaereo modifica el juego aéreo del estilo de juego

Cambiar_horasentreno cambia las horas de entrenamiento de el estilo de juego

Consultar_estado en el que se encuentra un jugador

Gol_anoado modifica el contador de goles de un jugador

Asistencia_hecha modifica el estado de asistencias de un jugador

Lesion modifica el estado de lesión de un jugador

Sancion modifica el estado de sancioin de un jugador

Titularidad modifica el contador de titularidades de un jugador