



Análisis y diseño de aplicaciones - UT4 TFU Revisión

Profesores: José Abadie, Sebastián Feirres

Equipo 4

La principal diferencia con los diagramas presentados en la unidad 3 fue que en ese momento, la aplicación estaría disponible solamente para jueces, mientras que al armar el Figma en la unidad 4, se decidió extender la aplicación para que pueda ser utilizada por espectadores y público en general. Es por ello, que ahora el único método específico que tendrán los jueces es el ingreso de los puntajes, mientras que el acceso a los resultados y a los puntajes será para todo público.

A pesar de estos cambios, los métodos que contendrá la aplicación serán los mismos, ya que un usuario juez solamente podrá ingresar puntajes, mientras un usuario público solamente podrá acceder a información de resultados y no modificarla.

Además, para complementar la aplicación y hacerla más atractiva para el público, se incluyó información de cada competidor y explicación de cada disciplina. De esta manera, si algún usuario desea conocer más sobre alguna disciplina, podrá informarse mismo dentro de la aplicación, sin necesidad de recurrir a fuentes externas. Esto implica, que ahora la aplicación deberá almacenar esta información y desplegarla en la página web.

El equipo realizó cuatro diagramas: casos de uso, secuencia, actividad y clase. Comenzando con el **diagrama de clases**, este debe ser modificado. Ahora se cuenta con bastante información de cada competidor y disciplina, algo que no se contempló en el diagrama de clases. Por otra parte, se tenía una clase general que era la encargada de cumplir con los requisitos funcionales, pero ahora sería más eficiente separar en clases acorde a cada funcionalidad, dado a que la aplicación será bastante más extensa y no sería correcto sobrecargar una clase con todas las responsabilidades.

En segundo lugar, el **diagrama de secuencia** sufrió algunos cambios. Primero, se debería separar en casos donde el actor es el juez y luego es un usuario estándar. En la funcionalidad de ingresar puntaje, ya no es necesario que el juez indique qué disciplina está evaluando ni qué competidor, dado que esto estaría automatizado en el sistema y el juez solamente debe ingresar los puntajes y un comentario. En el caso de obtener el puntaje de un competidor, ahora estará junto con la sección de obtener los resultados de una disciplina, y será accesible para todos. Para obtener un único puntaje, no es necesario buscar el deporte, solamente el competidor. Para obtener los resultados, se debe buscar el deporte y la categoría, y devolverá de forma ordenada los competidores al igual que se planteó en la unidad 3.

Estas modificaciones harán que sea necesario cambiar el **diagrama de actividad**, ya que ahora el juez tendrá visible solo aquellos competidores que debe puntuar en el momento, por lo que deberá ingresar solamente la puntuación del competidor. Por otro lado, a la hora de desplegar los puntajes, será necesario que el usuario ingrese la disciplina y la categoría, ya que en un comienzo solo solicitaba la disciplina, lo cual era poco práctico, ya que mostraría muchos resultados, porque por disciplina se competían en varias categorías. Por último, para acceder al puntaje de un usuario en particular, se deberá seguir ingresando el nombre del competidor.

Respecto al **diagrama de casos de uso**, además de tener un actor juez y chip, habrá un tercer actor espectador, que es quien se encargará de obtener puntajes y obtener resultados, mientras que ahora el actor juez solo ingresará puntajes. se debería agregar un

nuevo actor al diagrama, que sería un usuario espectador. Inicialmente estaba diagramado que el juez podía ingresar puntajes, obtener el puntaje de un competidor y obtener los resultados de una disciplina, siendo que luego del Figma las funcionalidades de obtener el puntaje y los resultados también serían accesibles a cualquier usuario de la aplicación. Respecto al actor de “chip” del diagrama, este se mantiene igual.