

Ingeniería del Software II

Primer Parcial – 2018

Enunciado:

El diario “La Voz” nos ha pedido el desarrollo de una aplicación móvil para el mundial Rusia 2018.

La aplicación contará con una sección “calendario de partidos”. Los partidos se listarán en orden cronológico.

Para cada partido se indicará la hora, el estadio y la ciudad donde se desarrollará el partido.

También se indica el resultado en caso de que ya se haya realizado. Con este objetivo la aplicación deberá chequear cada 30 minutos si finalizó algún encuentro consultado con el sistema “MatchesScores” de la FIFA.

Adicionalmente, se tiene la información sobre la conformación de los equipos (sus jugadores y entrenadores), el usuario podrá solicitar a la aplicación esta información.

De los equipos se sabe Nombre, país al que representa. De los jugadores nombre, nro de camiseta, posición en la cancha, y de los entrenadores nombre, fecha desde que se hizo cargo de la selección)

Se notificarán los resultados de los partidos cuando este haya finalizado mediante una nueva sección. Para esto, la aplicación se conectará con el sistema “MatchesScore” de la FIFA cada 30 minutos para chequear la finalización de los encuentros. Al detectar la finalización de un partido, la aplicación notificará a los usuarios que hayan solicitado que se les informe del resultado de ese partido.

Para poder acceder a la información de la aplicación cada usuario debe estar registrado.

El director del diario pretende poder consultar cantidad de usuarios, saber cuales son los resultados de partidos más visitados y finalmente desea tener la opción de mandar notificaciones a los distintos usuarios acerca de promociones o notificaciones.

Por último, la aplicación también deberá contar con una sección de noticias en las que se mostrarán todas las noticias relacionadas con el mundial que se publiquen en el sitio web de “La Voz”.

Se pide:

1. Identificar todos los objetos que intervienen en la aplicación.
2. Realizar un diagrama de clases en donde se detalle:
 - a) Todos los objetos intervinientes
 - b) Sus atributos (indicar tipo de dato y visibilidad)
 - c) Sus métodos más importantes(indicar parámetros, tipo de retorno y visibilidad del método)
 - d) Las relaciones entre ellos (asociación, herencia, composición, agregación).
3. Identificar los actores y casos de uso de la aplicación.
4. Realizar un diagrama de Casos de Uso en donde se detalle:
 - a) Todos los actores de la aplicación
 - b) Los casos de uso de la aplicación
 - c) La relación entre los mismos (extensión e inclusión).