

1) Requerimientos Funcionales

Nombre:	R. #1. Organizar jugadores en el camerino
Resumen:	El programa debe permitir organizar jugadores dentro del camerino con respecto a las medidas de bioseguridad
Entradas:	Ninguna
Resultados:	Jugadores organizados en el camerino

Nombre:	R. #2. Organizar empleados en oficinas
Resumen:	El programa debe permitir organizar empleados dentro del sector de oficinas con respecto a las medidas de bioseguridad
Entradas:	Ninguna
Resultados:	Empleados organizados en el camerino

Nombre:	R. #3. Transformar matriz binaria en cadena
Resumen:	El programa debe permitir transformar una matriz binaria que representa la posición de los jugadores en el campo a una cadena que represente la formación del equipo
Entradas:	Ninguna
Resultados:	Matriz a cadena

Nombre:	R. #3. Calcular precio de mercado
Resumen:	El programa debe permitir calcular el precio de mercado de un jugador y entrenadores principales
Entradas:	Ninguna
Resultados:	Precio de mercado de un jugador Precio de mercado de un entrenador principal

Nombre:	R. #4. Calcular nivel de estrella
Resumen:	El programa debe permitir calcular el nivel de estrella de un jugador y entrenador principal
Entradas:	Ninguna
Resultados:	Nivel de estrella de un jugador Nivel de estrella de un entrenador principal

Nombre:	R. #5. Contratar empleados
Resumen:	El programa debe permitir contratar empleados
Entradas:	Empleado: Nombre, id, salario, estado Jugadores: número camisa, cantidad de goles, calificación promedio, posición Entrenadores G: años de experiencia Entrenadores P: número de equipos, campeonatos. Asistentes T: Haber sido o no jugador, serie de experticia.
Resultados:	Nuevo empleado contratado

Nombre:	R. #6. Despedir empleado
Resumen:	El programa debe permitir despedir empleados
Entradas:	Ninguna
Resultados:	Empleado despedido

Nombre:	R. #7. Agregar jugador al equipo
Resumen:	El programa debe permitir agregar un jugador al equipo
Entradas:	Ninguna
Resultados:	Jugador agregado al equipo

Nombre:	R. #8. Agregar entrenador al equipo
Resumen:	El programa debe permitir agregar un entrenador al equipo
Entradas:	Ninguna
Resultados:	Entrenador agregado al equipo

Nombre:	R. #9. Actualizar la información de los empleados y el equipo
Resumen:	El programa debe permitir agregar la información de los empleados y el equipo
Entradas:	Ninguna
Resultados:	Información actualizada

--	--

Nombre:	R. #10. Mostrar información de los empleados y el equipo
Resumen:	El programa debe permitir mostrar la información de los empleados y el equipo
Entradas:	Ninguna
Resultados:	Listado de los empleados y el equipo

Nombre:	R. #11. Agregar alineaciones a un equipo
Resumen:	El programa debe permitir agregar alineaciones a un equipo
Entradas:	Ninguna
Resultados:	Alineación agregada

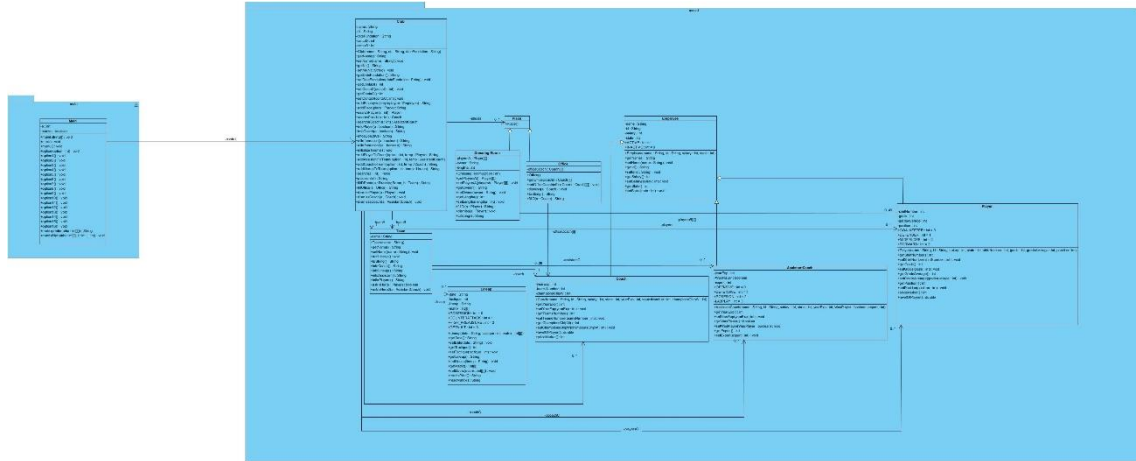
Nombre:	R. #12. Mostrar toda la información del club
Resumen:	El programa debe mostrar toda la información del club: Equipos, empleados, instalaciones
Entradas:	Ninguna
Resultados:	Listado de información del club

Nombre:	R. #13. Mostrar ubicación de los entrenadores en las oficinas
Resumen:	El programa debe permitir mostrar la ubicación de los entrenadores en las oficinas
Entradas:	Ninguna
Resultados:	Mostrar ubicación de los entrenadores

Nombre:	R. #14. Mostrar ubicación de los jugadores en los camerinos
Resumen:	El programa debe permitir mostrar la ubicación de los jugadores en los camerinos
Entradas:	Ninguna
Resultados:	Mostrar ubicación de los jugadores

Jorge Santana
APO 1

2) Diagrama de clase



3) Diagrama de objetos

