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 entrenado 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 |
|  |  |

2) Diagrama de clase  
Diagrama, Esquemático

Descripción generada automáticamente  
3) Diagrama de objetos  
Diagrama

Descripción generada automáticamente