*ESCUELAS SALESIANAS MARÍA AUXILIADORA*

CICLO FORMATIVO DE GRADO SUPERIOR

DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIPLATAFORMA

**PROYECTO 3**

Ruso Álvarez, José Francisco

SEVILLA, 2020

ÍNDICE

[***1.*** ***ESTUDIO DEL PROBLEMA Y ANÁLISIS DEL SISTEMA.*** 3](#_Toc38302447)

[**a)** **INTRODUCCIÓN** 3](#_Toc38302448)

[**b)** **FUNCIONES Y RENDIMIENTOS DESEADOS** 3](#_Toc38302449)

[**c)** **OBJETIVOS.** 3](#_Toc38302450)

[**d)** **MODELADO DE LA SOLUCIÓN** 4](#_Toc38302451)

[i. RECURSOS HUMANOS. 4](#_Toc38302452)

[ii. RECURSOS HARDWARE. 4](#_Toc38302453)

[iii. RECURSOS SOFTWARE. 4](#_Toc38302454)

[***2.*** ***EJECUCIÓN DE LA PRÁCTICA*** 4](#_Toc38302455)

[**a)** **ELABORACIÓN DE LA DOCUMENTACIÓN TÉCNICA** 4](#_Toc38302456)

[**b)** **IMPLEMENTACIÓN DE LA APLICACIÓN.** 4](#_Toc38302457)

[***3.*** ***DOCUMENTACIÓN DEL SISTEMA*** 4](#_Toc38302458)

[**a)** **MANUAL DE INSTALACIÓN Y CONFIGURACIÓN DE LA APLICACIÓN** 4](#_Toc38302459)

[**b)** **MANUAL DE USUARIO** 4](#_Toc38302460)

[***4.*** ***CONCLUSIONES FINALES*** 4](#_Toc38302461)

[**a)** **GRADO DE CUMPLIMIENTO DE LOS OBJETIVOS FIJADOS** 4](#_Toc38302462)

[**b)** **PROPUESTA DE MODIFICACIONES O AMPLIACIONES FUTURAS DEL SISTEMA IMPLEMENTADO** 4](#_Toc38302463)

[***5.*** ***BIBLIOGRAFÍA*** 4](#_Toc38302464)

# ***ESTUDIO DEL PROBLEMA Y ANÁLISIS DEL SISTEMA.***

## **INTRODUCCIÓN**

(Breve descripción de la práctica (empresa, entorno, sector productivo,…). En este apartado se añadirán los diagramas de clases desarrollados para la aplicación.

## **FUNCIONES Y RENDIMIENTOS DESEADOS**

(Qué queremos conseguir con el sistema a implementar). En este apartado se añadirán los diagramas y tablas de casos de uso).

## **OBJETIVOS.**

(Qué servicios ofrecerá el sistema una vez implementado)

Los objetivos de la aplicación son los siguientes:

1. Introducir datos de futbolistas.

2. Introducir datos de clubes de fútbol.

3. Modificar datos de futbolistas y clubes.

4. Asociar futbolistas a clubes (un futbolista puede estar asociado a varios clubes si ha militado en varios).

5. Obtener la lista de futbolistas asociados a un club.

6. Obtener la lista de clubes en los que ha militado un futbolista.

7. Listar todos los clubes.

8. Listar todos los futbolistas.

## **MODELADO DE LA SOLUCIÓN**

### i. RECURSOS HUMANOS.

Para la realización de esta aplicación informática se necesitó a sólo una persona, que el único desarrollador de la misma. El alumno en este caso concreto.

(Personal/usuarios necesarios).

### ii. RECURSOS HARDWARE.

(Características, configuración, presupuesto actualizado).

### iii. RECURSOS SOFTWARE.

(Identificación, configuración, presupuesto actualizado).

# ***EJECUCIÓN DE LA PRÁCTICA***

## **ELABORACIÓN DE LA DOCUMENTACIÓN TÉCNICA**

(Por ejemplo, código fuente, ficheros de configuración, características técnicas, capturas de pantalla, etc.)

## **IMPLEMENTACIÓN DE LA APLICACIÓN.**

Incluida la base de datos usando el sistema gestor de base de datos elegido.

# ***DOCUMENTACIÓN DEL SISTEMA***

## **MANUAL DE INSTALACIÓN Y CONFIGURACIÓN DE LA APLICACIÓN**

## **MANUAL DE USUARIO**

# ***CONCLUSIONES FINALES***

## **GRADO DE CUMPLIMIENTO DE LOS OBJETIVOS FIJADOS**

## **PROPUESTA DE MODIFICACIONES O AMPLIACIONES FUTURAS DEL SISTEMA IMPLEMENTADO**

# ***BIBLIOGRAFÍA***

**Proyecto 3**

Contexto del programa

El Granada C.F. pretende desarrollar una aplicación que permita almacenar y gestionar en una base de datos con información acerca de los futbolistas que han militado en el club a lo largo de su historia. La idea gusta mucho en la Liga de Fútbol Profesional, y deciden hacerla extensiva al resto de clubes de primera y segunda división. De esta forma tendremos que para cada futbolista se almacenaría la siguiente información: su nombre y apellido, su año de nacimiento, su nacionalidad y su NIF. De cada club de fútbol se guardaría su nombre oficial, el año de creación y el nombre de su estadio. Además, se almacenaría información de qué futbolistas militaron en que clubes en las diferentes campañas ligueras.

NOTA: Para simplificar, supondremos que un futbolista dado sólo puede militar en un club a lo largo de una temporada.

***Funcionalidades requeridas***

Se debe diseñar una aplicación Java con una interfaz gráfica de usuario que permita:

1. Introducir datos de futbolistas.

2. Introducir datos de clubes de fútbol.

3. Modificar datos de futbolistas y clubes.

4. Asociar futbolistas a clubes (un futbolista puede estar asociado a varios clubes si ha militado en varios).

5. Obtener la lista de futbolistas asociados a un club.

6. Obtener la lista de clubes en los que ha militado un futbolista.

7. Listar todos los clubes.

8. Listar todos los futbolistas.

En cada caso, se consideraría la forma adecuada de interaccionar con el usuario; por ejemplo, evitando que haya que escribir el nombre completo de un club para poder ver los futbolistas que han militado en él, evitando que haya tablas editables cuya actualización no se refleja en la base de datos, etc.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| TABLA EQUIPOS | | | |
| Id\_equipos | nombre | fecha\_creacion | nom\_estadio |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| TABLA JUGADORES | | | | | |
| Id\_jugadores | nif | nombre | apellido | fecha\_nacimiento | nac |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| TABLA HISTÓRICOS | | |
| Id\_equipo | Id\_jugador | campaña |

Tabla Equipos

PK: id\_equipo

Tabla Jugadores

PK: id\_jugador

Tabla Históricos

PK: id\_equipo / id\_jugador

FK: id\_equipo / equipo

FK: id\_jugador / jugadores