

MANUAL DE USUARIO DE TORNEO DE BOLA

CONTENIDO

MANUAL DE USUARIO DE TORNEO DE BOLA.....	1
Primeros Pasos	3
1. CONFIGURACION DEL TORNEO.....	3
2. REGISTRAR EQUIPOS	4
3. CREAR CALENDARIO DE JUEGOS.....	5
4. CONSULTAR CALENDARIO DE JUEGOS	5
5. REGISTRAR LOS RESULTADOS.....	6
6. TABLA DE POSICIONES	8
7. TABLA DE POSICIONES	8
8. AYUDA	8
9. ACERCA DE	8

Primeros Pasos

Antes de empezar dentro de cada opción si desea salir y no está la opción de "0 = Fin" y presionar C en la primera opción que le despliega el cuadro.

```

                                TORNEO DE BOLA

1. Configuración del torneo
2. Registrar equipos
3. Crear calendario de juegos
4. Consultar calendario de juegos
5. Registrar los resultados
6. Tabla de posiciones
7. Tabla de goleadores
8. Ayuda
9. Acerca de
0. Fin
OPCIÓN |
```

1. CONFIGURACION DEL TORNEO

En esta opción se configura todos los datos para crear el torneo y que son necesarios mas adelante

1 Nombre del torneo: se agrega el nombre del torneo que se va a jugar

2 Cantidad de equipos participantes: cuantos equipos van a jugar el torneo

3 Cantidad de equipos que clasifican: cuantos equipos clasifican a la final del torneo

4 Puntos ganados por cada partido ganado: cuantos puntos gana el equipo por cada partido que gana

5 Puntos ganados por cada partido empatado: cuantos puntos gana el equipo por cada partido que empata

Opción: si la información esta correcta ingrese A y dele ENTER, si esta incorrecta ingrese C y dele ENTER

Ej:

```

                                TORNEOS DE BOLA
                                CONFIGURACION DEL TORNEO
Nombre del torneo: Hexagonal final CONCABOLA
Cantidad de equipos participantes: 6
Cantidad de equipos que clasifican: 2
Puntos ganados por cada partido ganado: 3
Puntos ganados por cada partido empatado: 1
                                OPCIÓN      <A>ACEPTAR      <C>CANCELAR |
```

2. REGISTRAR EQUIPOS

En este menú se desplegará un menú en el que estarán opciones para agregar equipos, consultar si un equipo esta en el torneo, modificar información de equipos y eliminar equipos del torneo.

Todo esto antes de que el calendario del torneo este hecho.

```

                                TORNEOS DE BOLA
                                REGISTRAR EQUIPOS

1. Agregar equipos
2. Consultar equipos
3. Modificar equipos
4. Eliminar equipos
0. Fin
OPCIÓN |
```

Opción 1, Agregar equipos

En este opción se pide la información de equipo para poder agregarlo al torneo.

```

                                TORNEOS DE BOLA
                                AGREGAR EQUIPOS

Código del equipo: CRC
Nombre del equipo: Costa Rica
Posición en el escalafón: 35|
```

1 Primero ingrese las siglas del equipo, 3 letras.

2 Después se ingresa el nombre del equipo del torneo.

3 Por ultimo se ingresa la posición del equipo en el escalafón.

Opción: si la información esta correcta ingrese A y dele ENTER, si esta incorrecta ingrese C y dele ENTER

Opción 2, Consultar equipos

En este opción ingresando las siglas puedes consultar si ya esta un equipo agregado en el torneo

```

                                TORNEOS DE BOLA
                                CONSULTAR EQUIPOS

Código del equipo: CRC
Nombre del equipo: Costa Rica
Posición en el escalafón: 35
                                OPCIÓN      <A>ACEPTAR |
```

Al final Ingrese A y ENTER para continuar

Opción 3, Modificar equipos

En esta opción le da la instrucción de eliminar el equipo y agregarlo para modificar su información

Opción 4, Eliminar equipos

En esta opción puedes eliminar un equipos ingresado de la lista del torneo

```

                                TORNEOS DE BOLA
                                CONSULTAR EQUIPOS
Código del equipo: CRC
                                OPCIÓN      <A>ACEPTAR      <C>CANCELAR z|

```

Si el equipo te da la opción de ACEPTAR o CANCELAR.

Al final Ingrese A y ENTER para continuar se eliminará el equipo, al ingresar C y ENTER el programa no eliminara el equipo de la lista.

3. CREAR CALENDARIO DE JUEGOS

Esta opción crea todo el calendario de juegos lo cual hace que no se pueda modificar los equipos.

4. CONSULTAR CALENDARIO DE JUEGOS

Esta opción imprime todo el calendario de juegos del torneo para cada fecha.

```

                                TORNEOS DE BOLA
Hexagonal final CONCABOLA
Fecha 1
MEX - PAN
HND - SAL
Fecha 2
USA - PAN
MEX - HND
Fecha 3
USA - SAL
PAN - HND
Fecha 4
USA - HND
SAL - MEX
Fecha 5
USA - MEX
SAL - PAN
Fecha 6
PAN - MEX
SAL - HND
Fecha 7
PAN - USA
HND - MEX
Fecha 8
SAL - USA
HND - PAN
Fecha 9
HND - USA
MEX - SAL
Fecha 10
MEX - USA
PAN - SAL
                                OPCIÓN      <A>ACEPTAR |

```

5. REGISTRAR LOS RESULTADOS

Podemos ingresar los resultados de los partidos en esta opción

```

                                TORNEOS DE BOLA
                                REGISTRAR RESULTADOS

1. Agregar resultados
2. Consultar resultados
3. Modificar resultados
4. Eliminar resultados
0. Fin
OPCIÓN |
```

Opción 1, AGREGAR RESULTADO

Este apartado te pide dos iniciales de los equipos que están jugando, el equipo de casa y el de visita

Después te pide que ingreses los goles que metió el equipo de casa con los goleadores y el minuto de cada gol

Después de la misma forma te pide los goles del equipo de visita y los goleadores y el minuto de cada gol.

Opción: si la información esta correcta ingrese A y dele ENTER, si esta incorrecta ingrese C y dele ENTER

```

                                TORNEOS DE BOLA
                                AGREGAR RESULTADOS

Código del equipo casa: CRC
Código del equipo visita: USA
Goles del equipo casa: 3
Nombre del goleador: Galo
Minuto del gol: 10
Nombre del goleador: Ugalde
Minuto del gol: 68
Nombre del goleador: Ugalde
Minuto del gol: 82
Goles del equipo visita: 1
Nombre del goleador: Bell
Minuto del gol: 90
                                OPCIÓN      <A>ACEPTAR      <C>CANCELAR |
```

Opción 2, CONSULTAR RESULTADOS

Al ingresar las iniciales del equipo de casa y del de visita imprime los resultados del partido si ya están ingresados

```

                                TORNEOS DE BOLA
                                CONSULTAR RESULTADOS
Código del equipo casa: CRC
Código del equipo visita: USA

Goles del equipo casa: 3
Nombre goleador: Galo
Minuto del gol: 10
Nombre goleador: Ugalde
Minuto del gol: 68
Nombre goleador: Ugalde
Minuto del gol: 82

Goles del equipo casa: 1
Nombre goleador: Bell
Minuto del gol: 90

                                OPCIÓN      <A>ACEPTAR |
```

Al final Ingrese A y ENTER para continuar

Opción 3, Modificar resultados

En esta opción le da la instrucción de eliminar el resultado y agregarlo con la información correcta

Opción 4, Eliminar equipos

En esta opción puedes eliminar un equipo ingresado de la lista del torneo ingresando las siglas del equipo de casa y de visita.

Al final Ingrese A y ENTER para continuar se eliminará el resultado, al ingresar C y ENTER el programa no eliminara el resultado.

```

                                TORNEOS DE BOLA
                                ELIMINAR RESULTADOS
Código del equipo casa: CRC
Código del equipo visita: USA
                                OPCIÓN      <A>ACEPTAR      <C>CANCELAR |
```

6. TABLA DE POSICIONES

Primero te pedirá un correo para mandar los resultados del torneo y después imprimirá los resultados.Ej:

```
TORNEOS DE BOLA
TABLA POSICIONES

Correo al que quiere mandar los resultados:correobotprograma@gmail.com
Hexagonal final CONCABOLA

Tabla posiciones
Equipo JJ JG JE JP GF GC GD PUNTOS
USA 1 0 0 1 1 3 -2
MEX 0 0 0 0 0 0 0 0
HND 0 0 0 0 0 0 0 0
SAL 0 0 0 0 0 0 0 0
PAN 0 0 0 0 0 0 0 0
CRC 1 1 0 0 3 1 +2 3

Correo enviado
precione ENTER para continuar
```

El programa durara unos segundos enviando el correo y después te pedirá que presiones ENTER al darle al ENTER se regresara al menú del programa

7. TABLA DE POSICIONES

Esta opción te imprimirá en la pantalla una tabla con los goleadores y cuantos goles han metido en el torneo.

```
TORNEOS DE BOLA
TABLA GOLEADORES

Jugador    Equipo    Goles
Galo       Costa Rica    1
Ugalde     Costa Rica    2
Bell       Estados Unidos  1

Preciones ENTER para continuar
```

El programa te pedirá que presiones ENTER al darle al ENTER se regresara al menú del programa

8. AYUDA

Esta opción desplegará en el monitor donde estará el manual del usuario hecho en el Proyecto.

9. ACERCA DE

Esta opción desplegará al menos los datos del nombre del programa, la versión, la fecha de creación y el autor de este proyecto.