

Requerimiento Funcional	Nombre de la Clase	Nombre del método
RF1 - Registro de equipo en el torneo	TournamentController	registerTeam(Team : Team)
	Team	setTeamDetails()
RF2 - Registro de jugador en torneo	TournamentController	registerPlayer(Player : Player)
	Player	setPlayerDetails()
RF3 - Registro de árbitro en torneo	TournamentController	registerReferee(Referee : Referee)
	Referee	setRefereeDetails()
RF4 - Programación de un partido	TournamentController	scheduleMatch(Match : Match)
	Match	setMatchDetails(), getTeamsInMatch()
RF5 - Generación del calendario de partidos	TournamentController	generateFixture()
	Match	createMatchSchedule()
	Team	getTeamSchedule()
	TournamentController	showStatistics(Match : Match)

RF6 - Mostrar estadísticas de partido	Match	getMatchStatistics()
RF7 - Mostrar el equipo con mejor conducta (Fair Play)	TournamentController	showFairPlayTeam(team : Team)
	Team	calculateFairPlayScore()
RF8 - Mostrar el jugador con más goles	TournamentController	showTopScore(player : Player, goal : Goal)
	Player	getGoalCount()
	Goals	calculateTopScore()
RF9 - Cálculo de eficiencia de un equipo	TournamentController	calculateTeamEfficiency(team : Team)
	Team	calculateEfficiency()
	Match	getMatchPerformance()
RF10 - Cálculo de eficiencia jugador	TournamentController	calculatePlayerEfficiency(player : Player, match : Match)
	Player	calculatePlayerPerformance()
	Match	getPlayerStats()

RF11 - Cálculo del índice de tarjetas asignadas por un árbitro	TournamentController	calculateRefereeCardIndex(referee : Referee, match : Match)
	Referee	getCardStats()
	Match	getCardCount()
RF12 - Obtener la lista de equipos del torneo	Group	getTeams()
	Team	getTeamList()
	Roster	getPlayers()
RF14 - Obtener el equipo que anotó más goles	Group	getTopScorer()
	Team	calculateTotalGoals()
RF15 - Registrar tarjeta a jugador	Card	setYellowCard(YellowCard : boolean)
	Referee	assignCard()
	Player	addCardToRecord()
RF16 - Registrar goles de un equipo	Goals	setTeam1Score(team1Score : int), setTeam2Score(team2Score : int)
	Team	updateScore()
	TournamentController	updateMatchResult(Match : int)

RF17 - Actualizar resultado de un partido		
	Match	updateScore()
RF18 - Iniciar el torneo	TournamentController	startTournament()
RF19 - Finalizar el torneo	TournamentController	endTournament()