



MANUAL TÉCNICO

**JULIANA DEANTONIO CASTAÑO
CATALINA RIAÑO TORRES**

**PROYECTO DE SOFTWARE
JOSE CASTRO**

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA
PROGRAMA DE INGENIERÍA DE SOFTWARE
FACULTAD DE INGENIERÍA**

2024

1. Introducción

1.1 Objetivo del Sistema

El Sistema de Gestión de Torneos de Tenis busca facilitar la organización y seguimiento de torneos, proporcionando herramientas eficientes para la gestión de participantes, programación de partidos y registro de resultados.

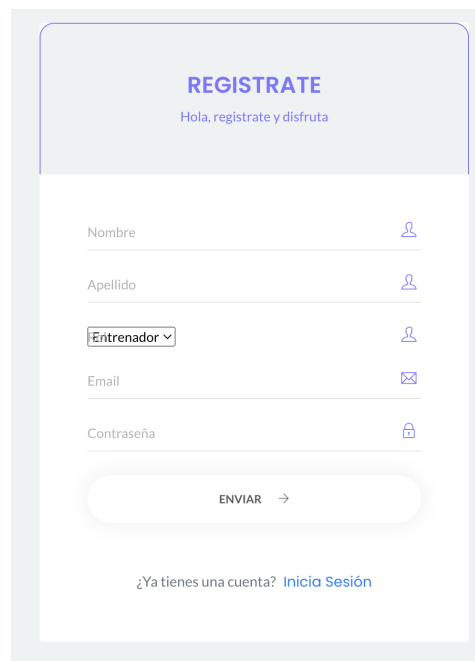
1.2 Alcance del Manual

Este manual está diseñado para orientar a los usuarios sobre el uso efectivo del sistema. Incluye instrucciones detalladas sobre la navegación, funciones y características clave.

2. Acceso al Sistema

2.1 Registro de Usuario

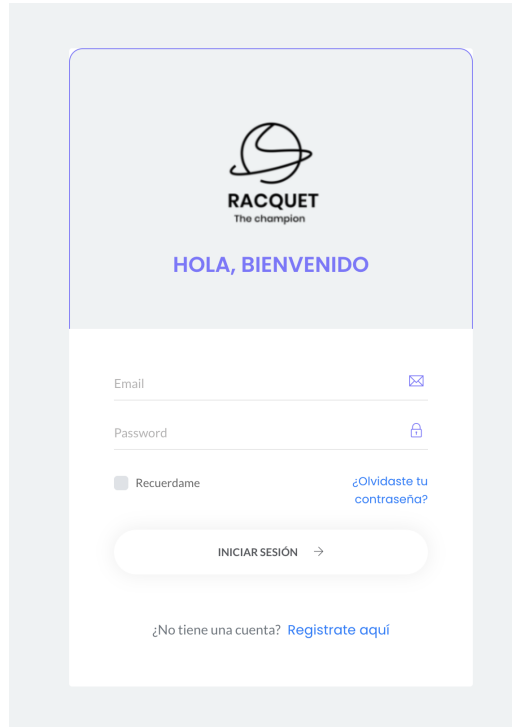
Antes de utilizar el sistema, el usuario debe registrarse proporcionando la información requerida. Para registrarse debe ingresar nombre, apellido, tipo (entrenador, jugador, director), email que usará para iniciar sesión y contraseña.



The image shows a mobile app registration screen. At the top, there's a header with the word "REGISTRATE" in blue and the text "Hola, regístrate y disfruta" below it. The main form area contains five input fields, each with a label and an icon: "Nombre" (person icon), "Apellido" (person icon), "Entrenador" (person icon with a dropdown arrow), "Email" (envelope icon), and "Contraseña" (lock icon). Below these fields is a large button labeled "ENVIAR" with a right-pointing arrow. At the bottom, there's a link that says "¿Ya tienes una cuenta? [Inicia Sesión](#)".

2.2 Inicio de Sesión

Para iniciar sesión se debe ingresar usuario y contraseña. El usuario de prueba es **juli@yopmail.com** contraseña **Juli2023***



The image shows a login interface for 'RACQUET The champion'. At the top, there is a logo consisting of a stylized 'S' inside a circle, with the text 'RACQUET' and 'The champion' below it. Below the logo, the text 'HOLA, BIENVENIDO' is displayed in blue. The login form itself is white and contains the following elements: an 'Email' input field with an envelope icon, a 'Password' input field with a lock icon, a 'Recuerdame' checkbox, a link '¿Olvidaste tu contraseña?' in blue, a large 'INICIAR SESIÓN' button with a right arrow, and a link '¿No tiene una cuenta? Regístrate aquí' in blue at the bottom.

3. Interfaz Principal

3.1 Panel de Control

Descripción de las secciones y widgets disponibles en el panel de control principal.


Gráficas estadísticas por jugador



Información de próximos partidos

Próximos partidos

Juan VS Felipe

	Juan U. Bolivariana	 
	Felipe U. Nacional	 

Estadísticas globales y lugares de próximos juegos

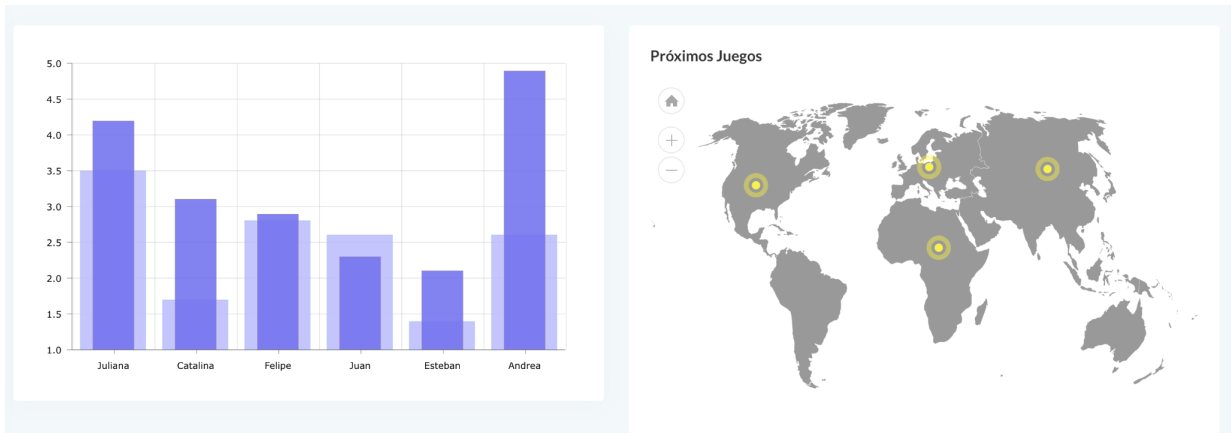


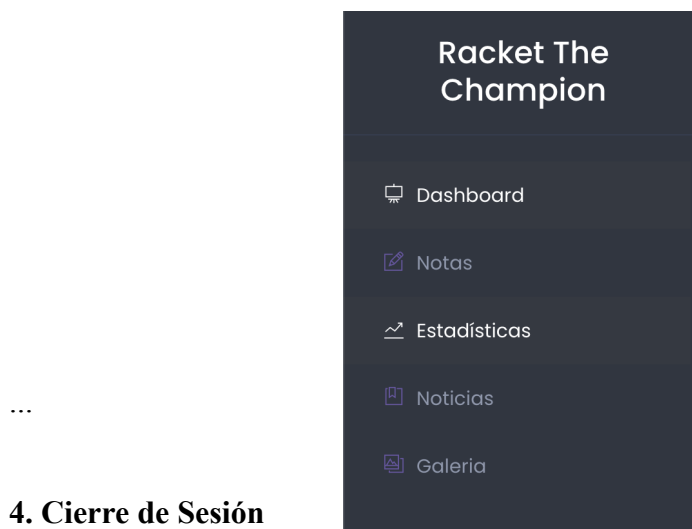
Tabla de posiciones

ID	JUGADOR	FECHA	PROGRESO	ESTADO	ACCION
1	Mark	09 / 07 / 2018	<div><div></div></div>	Pendiente	✎ ✖
2	Mark	09 / 07 / 2018	<div><div></div></div>	Pendiente	✎ ✖
3	Mark	09 / 07 / 2018	<div><div></div></div>	Completo	✎ ✖
4	Mark	09 / 07 / 2018	<div><div></div></div>	Pendiente	✎ ✖

3.2 Menús y Navegación

En el menu de navegación encontramos los siguientes items:

Dashboard, notas (los usuarios pueden escribir su propias notas), estadísticas, noticias y galeria de fotos



4. Cierre de Sesión

Para cerrar sesión ir al nombre del usuario y dar click al botón de cerrar sesión.

