

En este ejercicio, estoy diseñando una aplicación para gestionar jugadores para un sistema de egames. He creado varios diagramas, incluido un diagrama de casos de uso y un diagrama de clases, para representar y organizar mejor el proyecto. El diagrama de casos de uso muestra los conceptos básicos de la creación de un perfil de usuario y la creación de un equipo. Tienes la opción de crear su propio equipo o simplemente encontrar un equipo abierto para ser colocado en. He elegido estos diseños porque son fáciles de entender y facilitan mucho la visualización del sistema.

Las entidades para esta fase del diseño se han limitado a jugadores y equipos. Los equipos están formados por uno o varios jugadores y, por tanto, tienen una cardinalidad de 1 a muchos. Se han omitido las interfaces, ya que sólo tenemos un tipo de usuario. Sin embargo, en futuras revisiones, una interfaz de usuario podría ser implementada e incluir personas como directores de torneos, entrenadores, árbitros, etc. dependiendo de si esos tipos de usuarios son requeridos o deseados por el cliente.

En conclusión, estos diagramas, junto con las recomendaciones de preguntas en las que pensar antes de abordar esta tarea, han sido extremadamente útiles. El uso de estas herramientas y procesos de reflexión puede y ha ayudado mucho a organizar y estructurar proyectos. Estas herramientas deberían estar siempre en los bolsillos de los buenos desarrolladores.