

**UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS-ESPE SEDE  
SANTO DOMINGO**

**DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN - DCCO-SS  
CARRERA DE INGENIERÍA EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN**

**PERIODO** : Noviembre 2023 – Marzo 2024

**ASIGNATURA** : Met. Desarrollo de Software.

**TEMA** : Proyecto Manual Usuario

**NOMBRES** : Jennifer Torres,Kelvin Quezada

**SEMESTRE** : Tercero.

**DOCENTE** : Ing. Javier Cevallos Farías.

**FECHA DE ENTREGA** : 19/01/2024.

**SANTO DOMINGO - ECUADOR**

**2024**

## Manual usuario para el sistema de gestión de eventos deportivos de fútbol

### 1. Introducción

Bienvenidos al sistema de gestión de eventos deportivos de fútbol este manual tiene como objetivo principal guiar y detallar las diversas funcionalidades del sistema de eventos deportivos de fútbol para hacer las competiciones entre diferentes equipos y cuántos puntos tiene cada equipo y qué equipo va a descender de categoría.

### 2. Instalación y ejecución del sistema

Para ejecutar el sistema de gestión de eventos deportivos de fútbol hay que seguir los siguientes pasos:

- Asegúrate de tener el software de apache NetBeans en tu computadora.
- Descargar el archivo que proporcionó el administrador.
- Ingresa al software de Apache NetBeans y carga el proyecto
- Compila y ejecuta el programa para abrir nuestra interfaz del proyecto.

### 3. Interfaz principal

Una vez ingresado al sistema primeramente tendremos un login que nos permite ingresar el usuario y contraseña en caso contrario que el usuario no tenga usuario y contraseña puedan registrarse y generar una nueva contraseña y usuario y puede ingresar al login y así tener la interfaz principal del sistema de eventos deportivos de fútbol.

### 4. Funcionalidades

Las funcionalidades de nuestro programa te daremos a conocer continuación y estos son:

- **Registro del equipo:** Para registrar un equipo establecemos el nombre y el logo que representa dicho equipo y saber en qué zona va a representar ese equipo y daremos clic en el botón de registrar ya que se va almacenar en la base de datos llamado Mongo DB.
- **Registro de jugador:** Para registrar el registro de jugador el usuario va a elegir qué equipo va a representar y va a llenar sus datos personales y daremos click en el botón de registrar para que se pueda guardar esa información del equipo y el nombre del jugador que se registró.
- **Eventos de fútbol:** En esta área se va a crear una competencia entre diferentes equipos tanto local como visitante y daremos a conocer los resultados que

obtuvieron dicho equipo y daremos click en el botón de registrar para que se pueda guardar esa información donde se va a guardar el nombre del equipo y los puntos ya que si el equipo queda empate tendrá un punto y si el equipo queda ganador va a tener 3 puntos

- **Tablas de posiciones:** En esta sección se mostrará los resultados que obtuvieron los equipos y vamos a ver cuántos partidos han jugado, cuántos puntos han acumulado entre victorias, empates y pérdidas.

## **5. Conclusiones**

Este manual proporciona una visión general de las funcionalidades principales del sistema de eventos deportivos de fútbol para así obtener los resultados de los equipos que se enfrentaron y saber cuántos puntos han acumulado en las tablas de posiciones.