

**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 : Tarea 2 U2.

NOMBRES : Jennifer Torres,Kelvin Quezada

SEMESTRE : Tercero.

DOCENTE : Ing. Javier Cevallos Farías.

FECHA DE ENTREGA : 19/01/2024.

SANTO DOMINGO - ECUADOR

2024

Propuesta para el Sistema de eventos deportivos de fútbol.

1. Tema

El tema de esta propuesta es desarrollar e implementar un sistema para los eventos deportivos de fútbol tiene como objetivo principal guiar y detallarlas 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. Herramientas y tecnologías utilizadas

Para el desarrollo de este sistema se utilizaron herramientas tecnológicas que ayude a la creación de este programa y estas son:

- El lenguaje de programación en Java
- En torno de desarrollo
- Base de datos
- Framework de interfaz gráfica: Java Swing

Esta herramienta ha sido seleccionada por su flexibilidad y amplio soporte que nos ayuda mucho al desarrollo del software ya que es eficiente para nuestro sistema.

3. Estructura del Sistema

El Sistema de Gestión para Laboratorios de Computación seguirá una estructura modular y escalable, dividida en las siguientes partes principales:

- **Capa de Presentación:** Responsable de la interfaz de usuario, incluyendo ventanas, paneles y componentes de Java Swing para interactuar con los usuarios.
- **Capa de Lógica de Negocio:** Encargada de la implementación de la lógica de procesamiento del sistema de los eventos deportivos de fútbol.
- **Capa de Acceso a Datos:** Es la que se encarga de interactuar con la base de datos del sistema utilizando base de datos.

4. Arquitectura del Sistema

El sistema seguirá una arquitectura de 3 capas que incluye la capa de presentación la capa de la lógica de negocio y la capa de acceso de datos, proporciona la arquitectura ,responsabilidades claras, facilita la modularidad y la estabilidad del sistema.

5. Conexión a la Base de Datos

Para la conexión de la base de datos Mongo Bebés un API de estándar de Java que permite los programas interactuar con la base de datos relacionados ya que

proporciona un conjunto de clases e interfaces que facilitan la comunicación entre la base de datos.

6. Conclusiones

El desarrollador e implementación del sistema de eventos deportivos de fútbol representa un evento deportivo entre competencia de diferentes equipos donde cada partido tendrá su puntuación de puntos que se acumuló en el partido al concluir este proyecto se puede destacar los siguientes puntos que se desarrolló este programa se ha creado un sistema robusto y escalable utilizando las tecnologías estándares industriales como el Java Base de datos mongoDB.