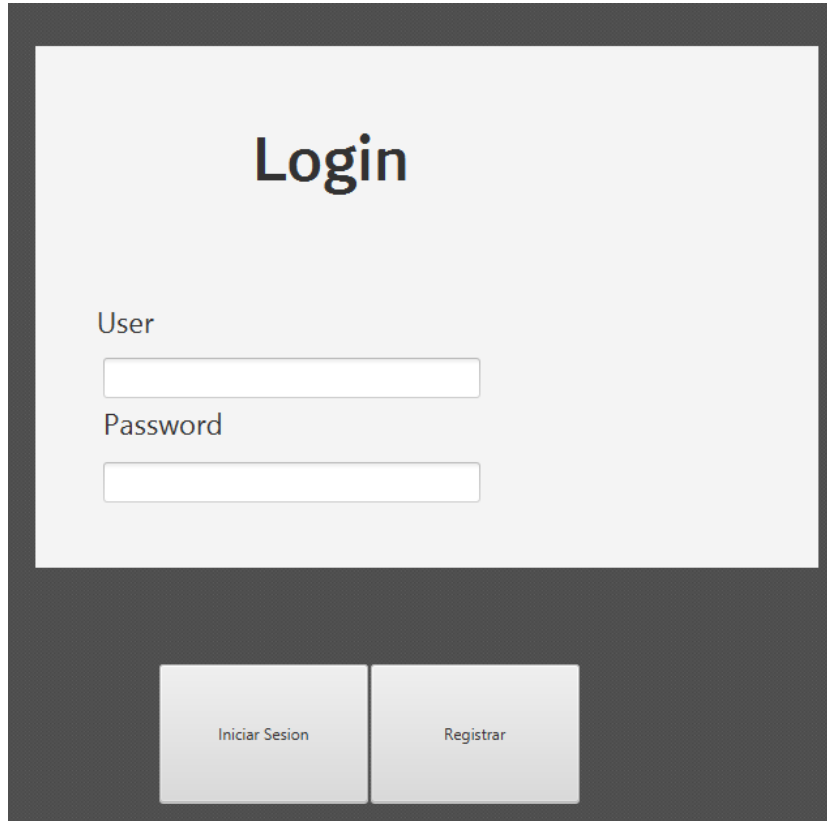


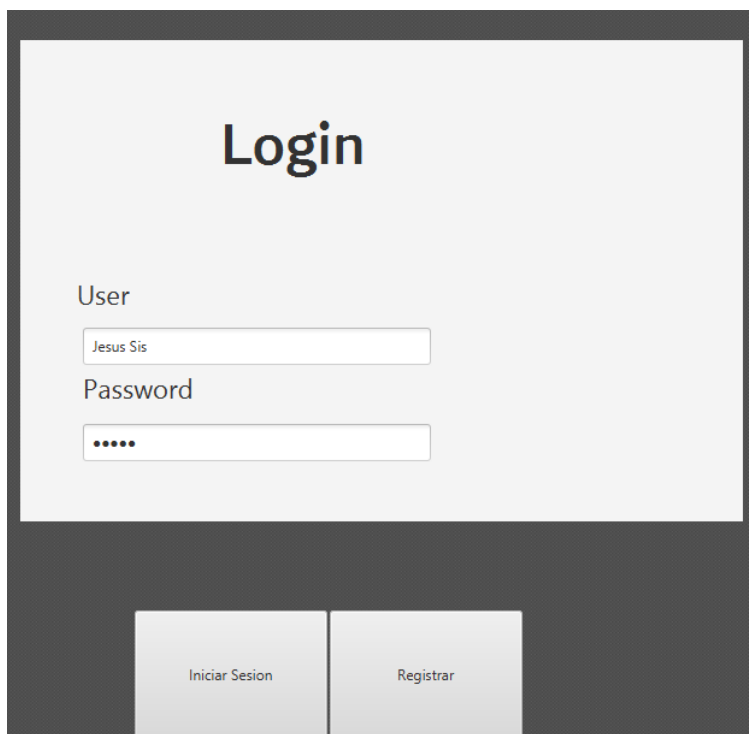
Manual Liga de futbol IN5CM

Login:



A login form interface with a light gray background and a dark gray border. The title "Login" is centered at the top in a large, bold, black font. Below the title, the label "User" is positioned above a white text input field. Underneath the "User" field, the label "Password" is positioned above another white text input field. At the bottom of the form, there are two light gray rectangular buttons with dark gray text: "Iniciar Sesion" on the left and "Registrar" on the right.

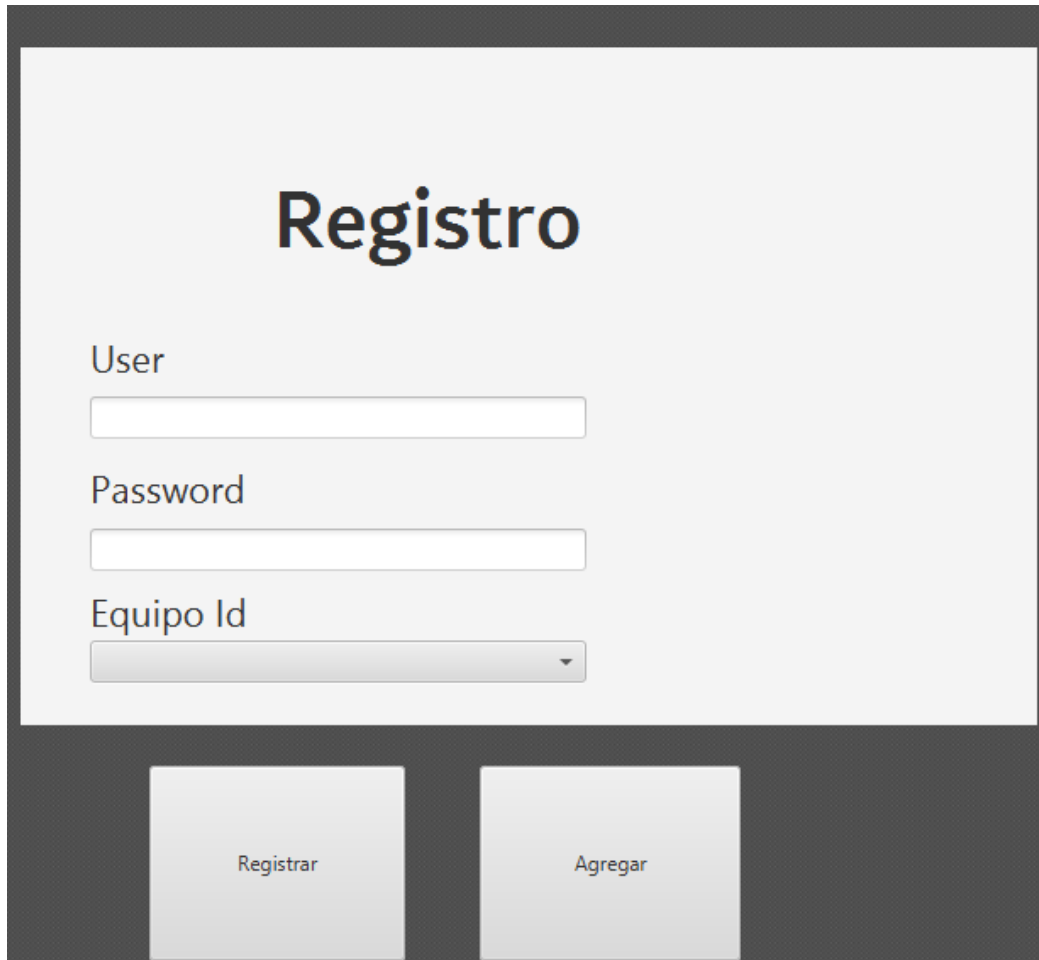
Debe ingresar el nombre del equipo y la contraseña para ingresar en caso de que se tuviera ya se hubiera registrado el equipo.



A login form interface, identical in layout to the one above, but with sample data entered. The title "Login" is centered at the top. The "User" input field now contains the text "Jesus Sis". The "Password" input field contains five dots, indicating a masked password. The "Iniciar Sesion" and "Registrar" buttons remain at the bottom.

Luego deberá ir en Iniciar Sesión, en caso de que el equipo no estuviera registrado hacer clic en registrar.

Registro:

A registration form titled "Registro" in a large, bold, black font. Below the title are three input fields: "User" (a text box), "Password" (a text box), and "Equipo Id" (a dropdown menu). At the bottom of the form are two buttons: "Registrar" and "Agregar". The form is set against a light gray background with a dark gray border.

Registro

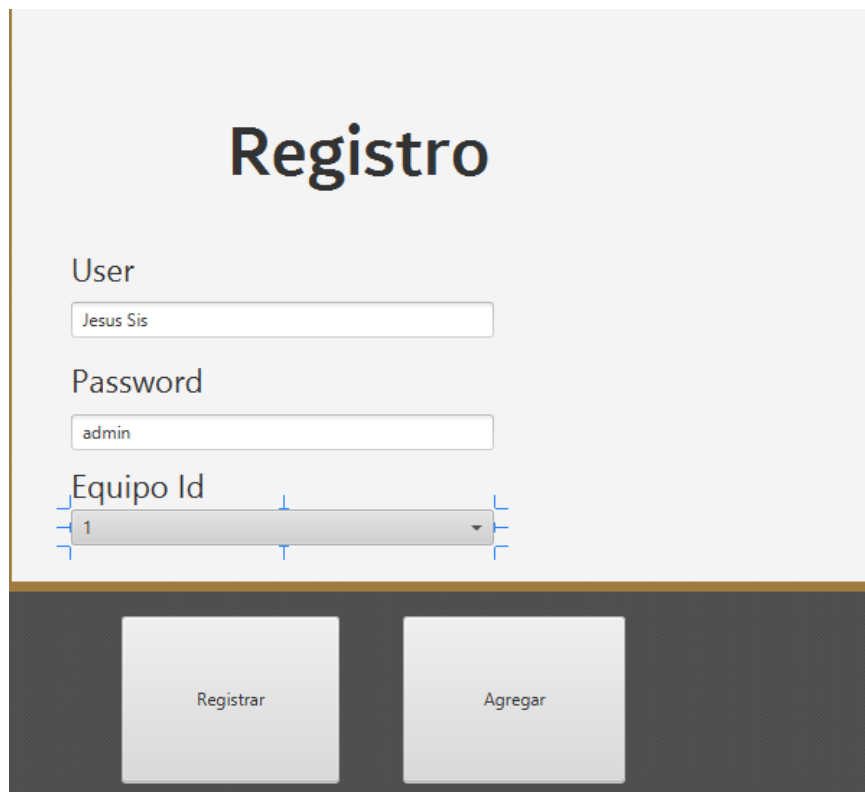
User

Password

Equipo Id

Registrar Agregar

Si el equipo no estuviera registrado y le dio a registrarse, hay que poner el nombre del equipo que representará en la liga y la contraseña y el id pueden ser de cualquiera.



A registration form titled "Registro" with a light gray background. It contains three input fields: "User" with the text "Jesus Sis", "Password" with the text "admin", and "Equipo Id" with a dropdown menu showing "1". Below the fields are two buttons: "Registrar" and "Agregar".

Registro

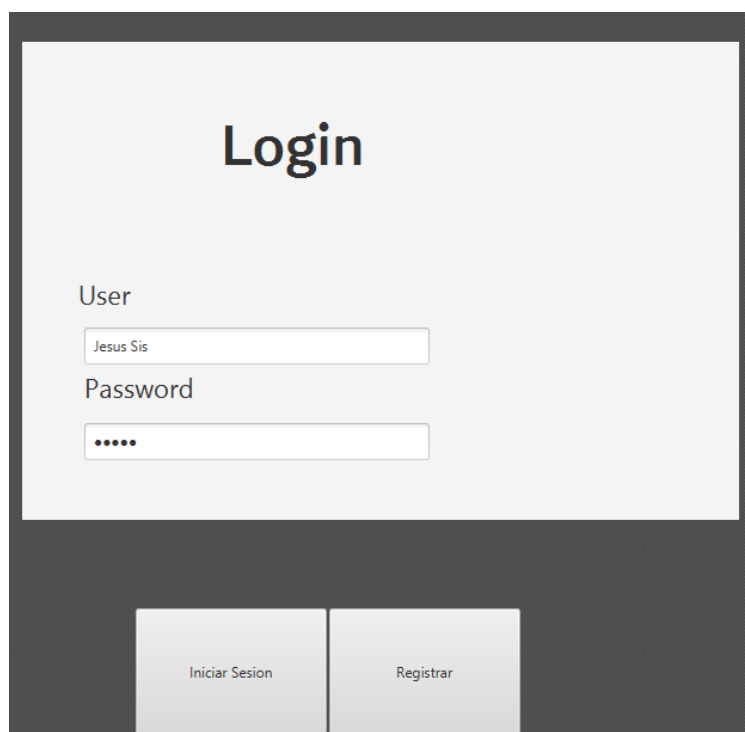
User

Password

Equipo Id

Registrar Agregar

Luego debería de agregarlo el nombre del equipo en el boton de agregar para que se guarde y luego se ira en Registrar que lo debería llevar otra vez al apartado de Login donde debera rellanarlo con los datos que ingreso anteriormente y tendra acceso a la pagina de la liga de futbol, enviandolo al menu.



A login form titled "Login" with a light gray background. It contains two input fields: "User" with the text "Jesus Sis" and "Password" with masked text ".....". Below the fields are two buttons: "Iniciar Sesion" and "Registrar".

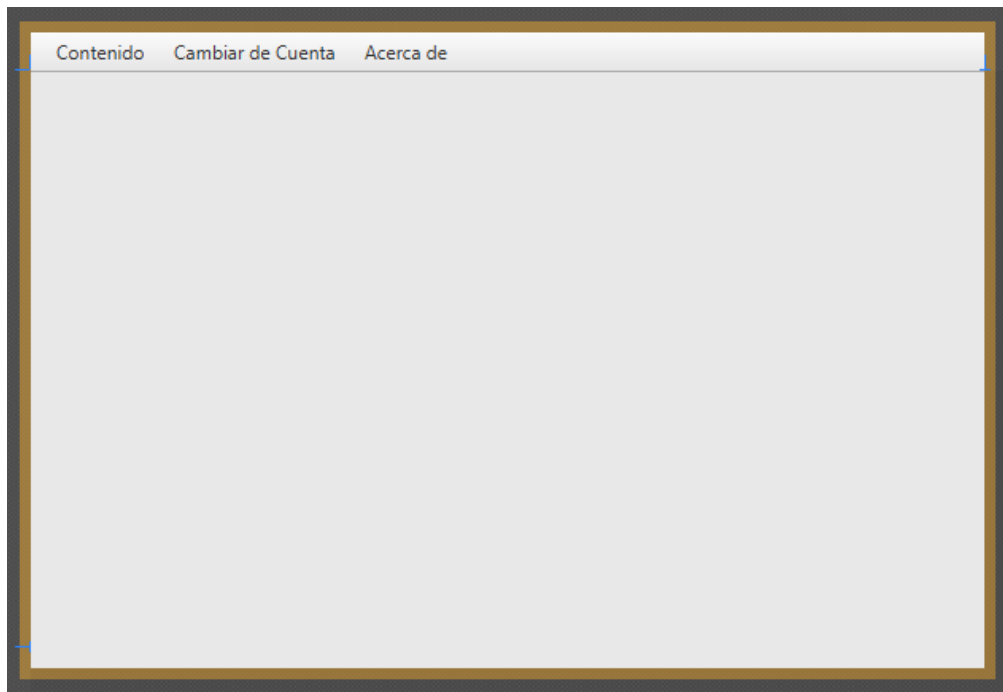
Login

User


Password

Iniciar Sesion Registrar

Menu:



Aqui en el menu donde se puede ver esta le escena donde se mostrará lo que escoga en la parte superior llamada ventana la zona que está arriba.

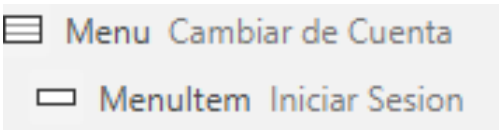
Ventana: 

Contenido: asi es donde se encuentran el contenido que quiere ver, en este listado se encuentran lo siguiente:

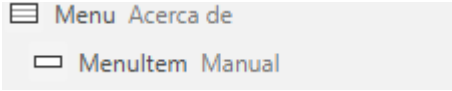
El equipamiento, Equipo, Gol, Jugador, Partido y Patrocinador, donde solo tiene que hacer click en el contenido que desea ver agregar o modificar o en otro caso eliminar y elegir (imagen de referencia).



Cambiar de cuenta: En este apartado lo que hace es enviarle de nuevo en el apartado login por si quiere registrarse con otro equipo.



Acerca de: En este apartado lo que le hace es enviarle a un manual sobre cómo funciona el programa ayudándole si tiene alguna duda.



Equipamiento:

FORMULARIO EQUIPAMIENTO

ID

Equipo

Patrocinador

Escudo

Color

Guardar

Eliminar

Vaciar

ID	Color	Escudo	Patrocinador	Equipo
Tabla sin contenido				

Regresar

En este apartado de la ventana se le mostrara el equipamiento del equipo, tanto como el nombre del equipo, el patrocinador de este mismo, escudo del equipo la representación del equipo, el color característico del equipo.

Guardar: como se ve hay 3 botones abajo del color, en este caso el guardar es cuando se rellenan los apartados anteriores y se le da en guardar lo que pasa es que los datos se guardarán en el sistema y aparecerán en la escena del lado derecha con sus respectivos datos.

Aparte, este botón tiene otra función, sirve como el editar, en otras palabras, cambiar los datos ya puestos, aunque ya se hubieran registrado ya datos antes se puede volver a cambiar o actualizarse los datos como el equipo o el patrocinador o el escudo o lo que se tenga que cambiar de último momento o se haya puesto mal todos menos el id.

Eliminar: Si se selecciona una fila de datos de la escena este boton lo que va a hacer es eliminar los datos de esa fila

Vaciar: Lo que hace este botón es vaciar todas las filas que esten en la escena borrando todos los datos de los equipos

Buscador: Ahora si ve bien arriba, de la escena donde van los datos hay una barrita de buscador el cual si pone el id, equipo, patrocinador, escudo o color y le da en la lupa es buscar el equipo con esos datos

Equipo:

FORMULARIO EQUIPO

ID

Nombre Equipo

Estadio Equipo

Ciudad Equipo

Aforo Equipo

Guardar

Eliminar

Vaciar

ID	Nombre	Estadio	Ciudad	Aforo
Tabla sin contenido				

Regresar

En este apartado es casi similar al anterior, de hecho, debería ir antes porque en este apartado lo que hace es poner los datos de los equipos, ya sea el id, el nombre, la ciudad de origen, y el aforo del equipo, como el caso anterior abajo hay 3 opciones, guardar, eliminar y vaciar

Guardar: el guardar cuando se rellenan los apartados anteriores con los datos solicitados y se hace click en este mismo, pasa que los datos se guardarán y aparecerán en la escena del lado derecha con sus respectivos datos del equipo que puso

Este botón tiene otra función, sirve como editar, en otras palabras, cambiar los datos ya puestos, aunque ya se hubieran registrado ya datos antes se puede volver a cambiar o actualizarse como el equipo o el patrocinador o el escudo o lo que se tenga que cambiar de último momento o se haya puesto mal claramente sin contar los id que esos no se pueden cambiar.

Eliminar: Si se selecciona una fila de datos de la escena este boton lo que va a hacer es eliminar los datos de esa fila

Vaciar: Lo que hace este botón es vaciar todas las filas que estén en la escena borrando todos los datos del equipo

Buscador: Y por ultimo, arriba de la escena donde van los datos hay una barrita de buscador el cual si cualquiera de los datos solicitados guardados y se le da click en la lupa buscara la fila con esos datos solicitados que desea

Gol:

FORMULARIO GOL

ID

Jugador

Descripción

Minuto

Guardar

Eliminar

Vaciar

ID

Descripción

Minuto

Jugador

Tabla sin contenido

Regresar

En este apartado se guardarán los goles hechos en el partido como su id (identificador), el jugador que hizo el gol, la descripción del gol, como por ejemplo si se hizo con la cabeza, con un tiro libre etc y por último el minuto en el que se realizó el gol en medio del partido

Guardar: al rellenar los apartados anteriores con los datos solicitados y se hace click, lo que pasa es que los datos se guardarán y aparecerán en la escena del lado derecha con sus los datos que puso anteriormente sobre el gol

Aparte que guardar tiene otra función, sirve como editar del apartado, poder cambiar los datos ya puestos, aunque ya se hubieran registrado ya datos antes menos el id, ese no se puede editar, se puede volver a cambiar o actualizarse como el equipo o el patrocinador o el escudo o lo que se tenga que cambiar de último momento o se haya puesto mal.

Eliminar: Si se selecciona una fila de datos de la escena este botón lo que va a hacer es eliminar los datos de esa fila

Vaciar: Lo que hace este botón es vaciar todas las filas que estén en la escena borrando todos los datos del equipo

Buscador: Arriba de la escena donde van los datos hay una barrita de buscador el cual si cualquiera de los datos solicitados guardados y se le da click en la lupa buscara la fila con esos datos solicitados que desea

Partido:

FORMULARIO PARTIDO

ID

Equipo

Gol Local

Gol Visitante

Fecha

Guardar

Eliminar

Vaciar

ID	Gol Local	Gol Visitante	Fecha	Equipo
Tabla sin contenido				

Regresar

Este apartado es uno de los más importantes ya que se guardaran el registro de

los partidos donde los equipos jueguen y en donde se juegue la liga que ayudara para la organización de esta misma, se guardara y se le pondra un id al partido para identificarlo luego los equipos que jugaron y luego el Gol local de cuantos goles hace el equipo anfitrión en el partido y cuantos goles hace el equipo invitado estos últimos se guardaran en el apartado goles, y de ultimo la fecha en que se hace el partido

Guardar: al rellenar las filas anteriores con los datos solicitados como el id, equipo, gol, etc etc y se hace click, lo que pasa es que los datos se guardarán y aparecerán en la escena del lado derecha con sus los datos que puso anteriormente del partido

El botón de guardar sirve como editar también en este apartado, en otras palabras, cambiar los datos ya puestos, aunque ya se hubieran registrado ya datos antes se puede volver a cambiar o actualizarse como el equipo o el patrocinador o el escudo todos menos el Id, eso es permanente pero lo demas que se tenga que cambiar de último momento o se haya puesto mal.

Eliminar: Si se selecciona una fila de datos de la escena este botón lo que va a hacer es eliminar los datos de esa fila

Vaciar: Lo que hace este botón es vaciar todas las filas que estén en la escena borrando todos los datos del equipo

Buscador: Y para terminar, arriba de la escena donde van los datos hay una barrita de buscador el cual si cualquiera de los datos solicitados guardados y se le da click en la lupa buscara la fila con esos datos solicitados que desea apareciera los datos del partido.

Patrocinador:

FORMULARIO PATROCINADOR

ID

Equipo

Nombre

Logo

Guardar

Eliminar

Vaciar

Id	Nombre	Logo	Equipo
Tabla sin contenido			

Regresar

Y por ultimo en este apartado se encuentra los patrocinadores los cuales ayudan monetariamente a la realización de la liga y que los equipos jueguen en este apartado se otorgara un Id al patrocinador y tambien al equipo que patrocina, luego su nombre ya sea Coca cola o Mc donalds, y por ultimo se pone el Logo de la empresa

Guardar: al rellenar las filas anteriores con los datos solicitados como el id, equipo o el nombre del patrocinador, lo que pasa es que los datos se guardarán en el sistema de la página y aparecerán en la escena del lado derecha con sus los datos que puso anteriormente del partido

Sirve como editar el botón de guardar tambien, en otras palabras, cambiar los datos ya puestos, aunque ya se hubieran registrado ya datos antes se puede volver a cambiar o actualizarse como el equipo o el patrocinador o el escudo o lo que se tenga que cambiar de último momento o se haya puesto mal claramente sin contar el id.

Eliminar: Si se selecciona una fila de datos de la escena este botón lo que va a hacer es eliminar los datos de esa fila

Vaciar: Lo que hace este botón es vaciar todas las filas que estén en la escena borrando todos los datos del equipo

Buscador: Arriba de la escena donde van los datos hay una barrita de buscador el cual si cualquiera de los datos solicitados guardados y se le da click en la lupa buscará en la fila con esos datos solicitados que desea aparecerá los datos del patrocinador.