

# MANUAL DE ADMINISTRADOR



# ÍNDICE

[INTRODUCCIÓN](#)

[REQUISITOS](#)

[VENTANA DE LOGIN](#)

[VENTANA DE ADMINISTRADOR](#)

[GESTIÓN DE PERFILES](#)

[GESTIÓN DE EQUIPOS](#)

[GESTIÓN DE JEFES](#)

[GESTIÓN DE JUGADORES](#)

[GESTIÓN DE TORNEOS](#)

[INSERTAR DATOS JORNADA](#)

[JORNADAS RANDOM](#)

[FINALIZAR TORNEO RANDOM](#)

[IMPRIMIR TODAS LAS JORNADAS](#)

[IMPRIMIR CLASIFICACIÓN GENERAL](#)

[SALIR DEL PROGRAMA](#)

# INTRODUCCIÓN

Este programa se ha diseñado para su uso como aplicación de gestión de torneos para el videojuego Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) por el Grupo 2 de la clase 1GDAW, compuesto por Luis Henrique Alves de Sousa, Roberto Cerdán y Aitor Molano. Ha sido programado en Java y funciona mediante una conexión SQL.

Para lanzar el programa basta con accionar el archivo ejecutable *ejecutable*, que arrancará el programa mostrando la primera ventana del interfaz gráfico (*Imagen 1*).

The image shows a login window titled "LOGIN" in a bold, white font on an orange background. Below the title, there are two input fields: "Usuario" (Username) and "Contraseña" (Password), both with orange labels and white text. The "Contraseña" field is masked with a grey bar. Below the input fields, there is a red error message: "\*Usuario y/o contraseña incorrecta." At the bottom of the window is an orange button with the text "ACEPTAR" in white. The entire window is set against a light orange background.

*Imagen 1 - Login*

# REQUISITOS

La aplicación no requiere de un software específico para poder funcionar pero es necesario 1.2Gb de espacio libre en el disco para la descarga del ejecutable.

## VENTANA DE LOGIN

La ventana de login (*Imagen 1*) es la primera ventana que muestra el interfaz gráfico al ejecutar el programa. En esta ventana el usuario puede acceder a cuentas con privilegios de administrador o de usuario corriente. Para ello deberá introducir su nombre de usuario y contraseña en el campo indicado y confirmar mediante el botón *Aceptar*.

Si ha introducido sus datos de usuario con privilegios de administrador correctamente, esta ventana se cerrará y se mostrará la ventana principal de administrador (*Imagen 2*). Si por el contrario ha introducido algún dato incorrecto la ventana se lo hará saber mediante un mensaje de error.

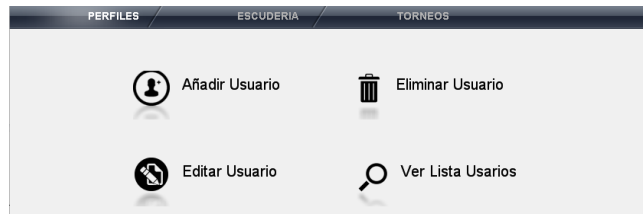


## VENTANA DE ADMINISTRADOR

La interfaz del programa ofrece al usuario administrador un menú de opciones con el que poder acceder a las diversas funcionalidades, además de una serie de botones para cometidos más específicos.

El mencionado menú de opciones permite acceder a los métodos de creación, modificación, eliminación y visualización total de los perfiles (*Imagen 2.1*), equipos (*Imagen 2.2*), jefes (*Imagen 2.3*), jugadores (*Imagen 2.4*) y torneos (*Imagen 2.5*), tal y como se ve en la siguiente *Tabla 1*.

TABLA 1		
Opción	Menú	Funcionalidad
Añadir Usuario	PERFILES	Permite crear un nuevo perfil. Se abrirá una nueva ventana en la que el usuario introducirá los datos correspondientes.
Eliminar Usuario	PERFILES	Permite eliminar un perfil.
Editar Usuario	PERFILES	Permite modificar un perfil existente. Se abrirá una nueva ventana en la que el usuario modificará los datos correspondientes.
Ver Lista Usuario	PERFILES	Abre una nueva ventana en la que se muestran todos los perfiles registrados en la base de datos.




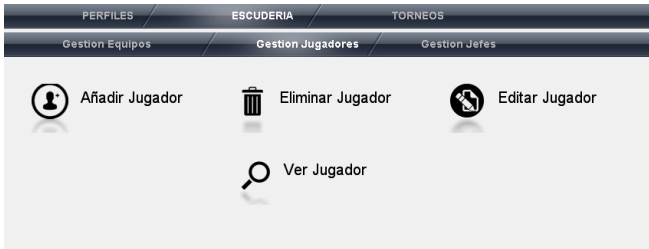

*Imagen 2.1 - CRUD Perfiles*

Añadir Equipo	ESCUDERÍA / Gestión Equipos	Permite crear un nuevo equipo. Se abrirá una nueva ventana en la que el usuario introducirá los datos correspondientes.
Eliminar Equipo	ESCUDERÍA / Gestión Equipos	Permite eliminar un equipo.
Editar Equipo	ESCUDERÍA / Gestión Equipos	Permite modificar un equipo existente. Se abrirá una nueva ventana en la que el usuario modificará los datos correspondientes.
Ver Lista Equipos	ESCUDERÍA / Gestión Equipos	Abre una nueva ventana en la que se muestran todos los equipos registrados en la base de datos.
Ver Trabajadores	ESCUDERÍA / Gestión Equipos	Abre una nueva ventana en la que se muestran los entrenadores, preparadores y trabajadores del sistema.



*Imagen 2.2 - CRUD Equipos*

Añadir Jefe	ESCUDERIA / Gestión Jefes	Permite crear un nuevo jefe. Se abrirá una nueva ventana en la que el usuario introducirá los datos correspondientes.
Eliminar Jefe	ESCUDERIA / Gestión Jefes	Permite eliminar un jefe.
Editar Jefe	ESCUDERIA / Gestión Jefes	Permite modificar un jefe existente. Se abrirá una nueva ventana en la que el usuario modificará los datos correspondientes.
Ver Lista Jefes	ESCUDERIA / Gestión Jefes	Abre una nueva ventana en la que se muestran todos los jefes registrados en la base de datos.
 <p><i>Imagen 2.3 - CRUD Jefes</i></p>		
Añadir Jugador	ESCUDERIA / Gestión Jugadores	Permite crear un nuevo jugador. Se abrirá una nueva ventana en la que el usuario introducirá los datos correspondientes.
Eliminar Jugador	ESCUDERIA / Gestión Jugadores	Permite eliminar un jugador.
Editar Jugador	ESCUDERIA / Gestión Jugadores	Permite modificar un jugador existente. Se abrirá una nueva ventana en la que el usuario modificará los

		datos correspondientes.
Ver Lista Jugadores	ESCUDERIA / Gestión Jugadores	Abre una nueva ventana en la que se muestran todos los jugadores registrados en la base de datos.
 <p><i>Imagen 2.4 - CRUD Jugadores</i></p>		
Iniciar Torneo	TORNEOS	Permite crear un nuevo torneo.
Eliminar Torneo	TORNEOS	Permite desechar un torneo.
Administrar Torneo	TORNEOS	Permite administrar un torneo. Se abrirá una nueva ventana en la que el usuario podrá cambiar el estado de los torneos.
Ver Torneos	TORNEOS	Abre una nueva ventana en la que se muestran todos los torneos registrados en la base de datos.
 <p><i>Imagen 2.5 - CRUD Torneos</i></p>		



Los botones a los que tienen acceso los usuarios con privilegios de administrador (*Imagen 2.6*) permiten acceso a funcionalidades únicas, se listan en la siguiente *Tabla 2*.

<b>TABLA 2</b>	
<b>Botón</b>	<b>Funcionalidad</b>
Imprimir todas las jornadas	Genera un fichero XML donde quedan registrados los partidos jugados en todas las jornadas celebradas de un torneo específico.
Imprimir clasificación general	Genera un fichero XML donde queda registrada la clasificación general de los equipos participantes y sus jugadores en un torneo específico.
Insertar resultados jornada	Abre una ventana en la que el usuario puede introducir manualmente la puntuación de los partidos celebrados durante la jornada que desee.
Jornadas random	Activa un método que introduce automáticamente una puntuación aleatoria a los partidos celebrados durante la última jornada.
Finalizar torneo random	Activa un método que introduce automáticamente una puntuación aleatoria a todos los partidos de todas las jornadas y finaliza el torneo.



*Imagen 2.6 - Acciones Generales Admin*

# GESTIÓN DE PERFILES

- Añadir Usuario

Al pulsar este botón se abrirá una nueva ventana (*Imagen 3*) en la que podrá crear un nuevo perfil con privilegios de usuario corriente o administrador, un nombre de usuario y una contraseña.

A screenshot of a web application window titled "Formulario nuevo Perfil". The window has a light orange background. It contains three input fields stacked vertically, each with a label to its left: "Usuario", "Contraseña", and "Privilegio". The "Privilegio" field is a dropdown menu. At the bottom right of the form is a dark blue button with the text "Añadir" in white.

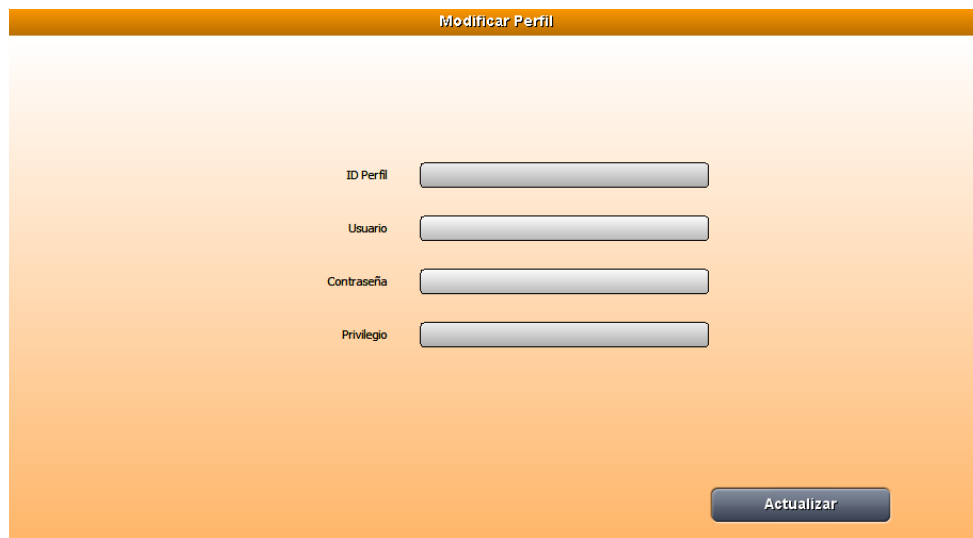
*Imagen 3 - Crear usuario*

- Eliminar Usuario

Al pulsar este botón se le pedirá al usuario el perfil que desea eliminar y acto seguido lo retirará de la base de datos.

- Editar Usuario

Al pulsar este botón se abrirá una nueva ventana (*Imagen 3.1*) en la que podrá editar un perfil existente, la cual permitirá cambiar los privilegios, el nombre de usuario o la contraseña y guardar los cambios en la base de datos.



Modificar Perfil

ID Perfil

Usuario

Contraseña

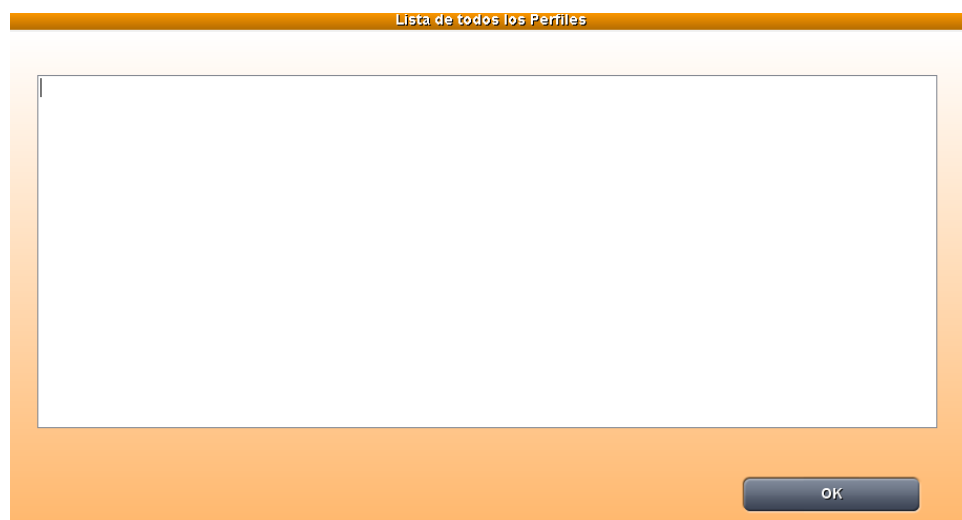
Privilegio

Actualizar

*Imagen 3.1 - Modificar usuario*

· Ver Lista Usuarios

Al pulsar este botón se abrirá una nueva ventana (*Imagen 3.2*) en la que se desplegarán todos los usuarios registrados en la base de datos y su información.



Lista de todos los Perfiles

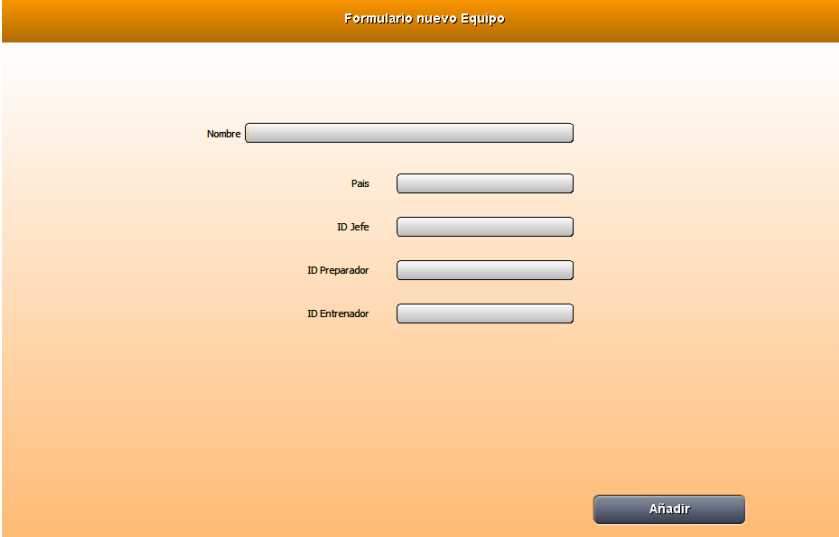
OK

*Imagen 3.2 - Visualizar usuarios*

# GESTIÓN DE EQUIPOS

## · Añadir Equipo

Al pulsar este botón se abrirá una nueva ventana (*Imagen 4*) en la que podrá crear un nuevo equipo con su nombre y país.



Formulario nuevo Equipo

Nombre

País

ID Jefe

ID Preparador

ID Entrenador

*Imagen 4 - Crear equipo*

## · Eliminar Equipo

Al pulsar este botón se le pedirá al usuario el equipo que desea eliminar y acto seguido lo retirará de la base de datos.

## · Editar Equipo

Al pulsar este botón se abrirá una nueva ventana (*Imagen 4.1*) en la que podrá editar un equipo existente, la cual permitirá cambiar el nombre o el país y guardar los cambios en la base de datos.

The image shows a web form titled "Modificar Equipo" (Modify Team). It features six input fields arranged vertically, each with a label to its left: "Nombre" (Name), "ID Equipo" (Team ID), "Pais" (Country), "ID Jefe" (Manager ID), "ID Preparador" (Coach ID), and "ID Entrenador" (Trainer ID). At the bottom right of the form is a button labeled "Actualizar" (Update).

*Imagen 4.1 - Modificar equipo*

· Ver Datos Equipos

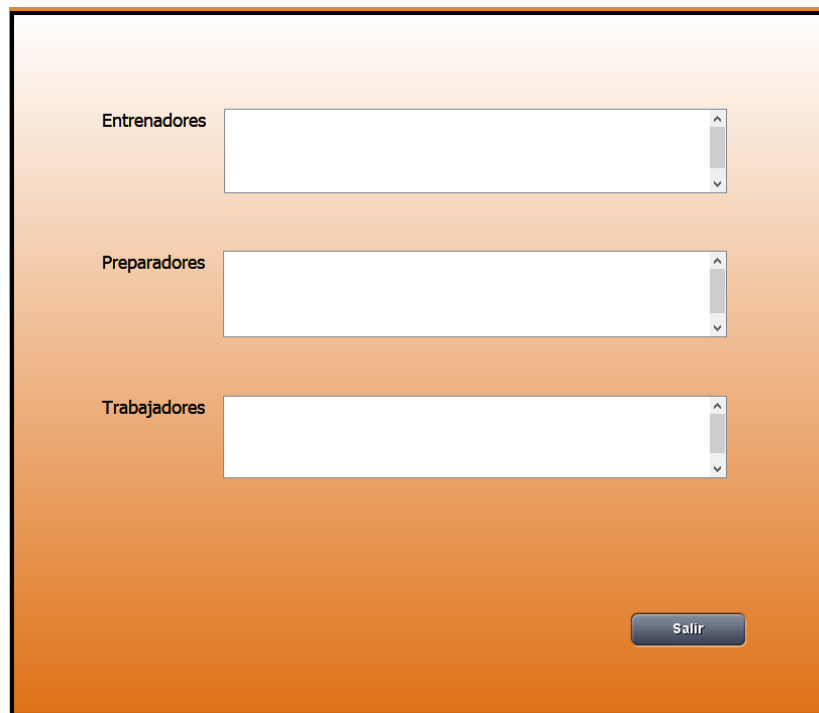
Al pulsar este botón se abrirá una nueva ventana (*Imagen 4.2*) en la que se desplegarán todos los equipos registrados en la base de datos y su información.

The image shows a web form titled "Lista de todos los equipos" (List of all teams). It features a large, empty rectangular box intended for displaying a list of teams. At the bottom right of the form is a button labeled "OK".

*Imagen 4.2 - Visualizar equipos*

## · Ver Trabajadores

Al pulsar este botón se abrirá una nueva ventana (*Imagen 4.3*) en la que se desplegarán todos los entrenadores, preparadores y trabajadores registrados en la base de datos y su información.



Entrenadores

Preparadores

Trabajadores


Salir

*Imagen 4.3 - Ver trabajadores*

# GESTIÓN DE JEFES

## · Añadir Jefe

Al pulsar este botón se abrirá una nueva ventana (*Imagen 5*) en la que podrá crear un nuevo jefe con su nombre, dni, apellido, fecha de nacimiento, sueldo, teléfono, fecha de inicio de contrato, fecha de fin de contrato y nacionalidad.

A screenshot of a web form titled "Formulario nuevo jefe" with an orange header. The form is set against a light orange background and contains several input fields arranged in two columns. The left column includes fields for "DNI:", "Apellido:", "Sueldo:", "Fecha Contrato:", and "Nacionalidad:". The right column includes fields for "Nombre:", "Fecha Nacimiento:", "Telefono:", and "Fecha Fin Contrato:". The "Fecha Nacimiento:", "Fecha Contrato:", and "Fecha Fin Contrato:" fields are accompanied by small calendar icons. At the bottom center of the form is a dark blue button labeled "Guardar".

*Imagen 5 - Crear jefe*

## · Eliminar Jefe

Al pulsar este botón se le pedirá al usuario el jefe que desea eliminar y acto seguido lo retirará de la base de datos.

## · Editar Jefe

Al pulsar este botón se abrirá una nueva ventana (*Imagen 5.1*) en la que podrá editar un jefe existente, y permitirá cambiar su nombre, dni, apellido, fecha de nacimiento, sueldo, teléfono, fecha de inicio de contrato, fecha de fin de contrato y nacionalidad y guardar los cambios en la base de datos.



Formulario editar datos jefe

DNI:  Nombre:

Apellido:  Fecha Nacimiento:  ...

Sueldo:  Telefono:

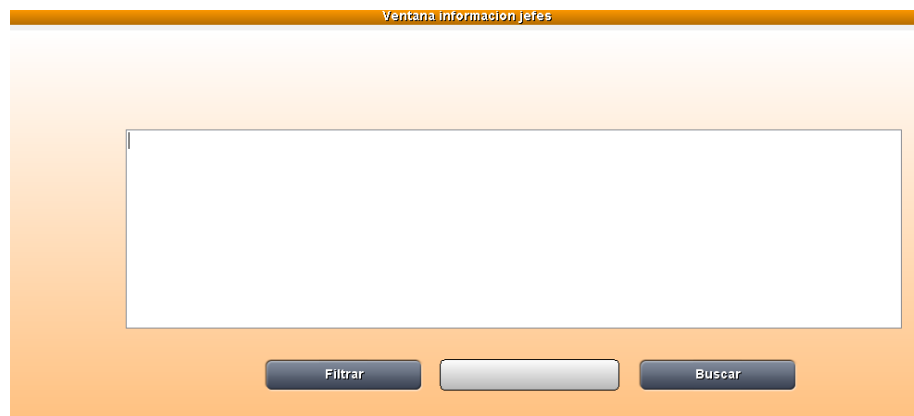
Fecha Contrato:  ... Fecha Fin Contrato:  ...

Nacionalidad:

*Imagen 5.1 - Modificar jefe*

· Ver Lista Jefes

Al pulsar este botón se abrirá una nueva ventana (*Imagen 5.2*) en la que se desplegarán todos los jefes registrados en la base de datos y su información.



Ventana informacion jefes

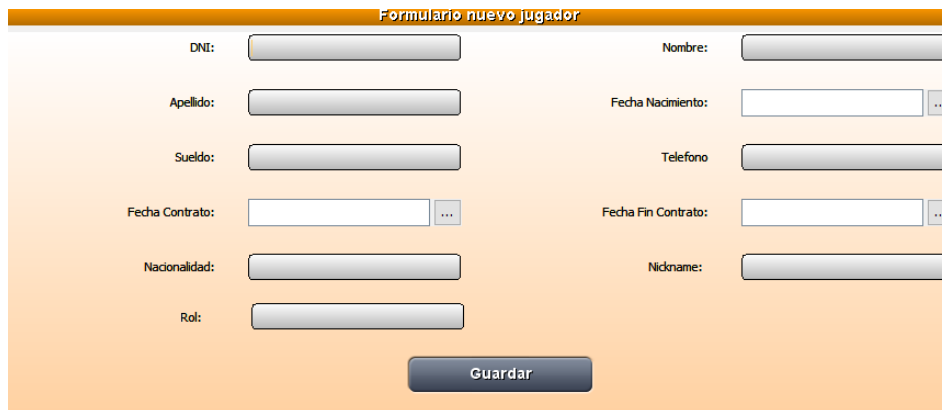
*Imagen 5.2 - Visualizar jefes*



# GESTIÓN DE JUGADORES

## · Añadir Jugador

Al pulsar este botón se abrirá una nueva ventana (*Imagen 6*) en la que podrá crear un nuevo jugador con su nombre, dni, apellido, fecha de nacimiento, sueldo, teléfono, fecha de inicio de contrato, fecha de fin de contrato, nacionalidad, nickname y rol.

A screenshot of a web form titled "Formulario nuevo jugador" with an orange header. The form has a light orange background and contains several input fields arranged in two columns. The left column includes fields for "DNI:", "Apellido:", "Sueldo:", "Fecha Contrato:", "Nacionalidad:", and "Rol:". The right column includes fields for "Nombre:", "Fecha Nacimiento:", "Telefono", "Fecha Fin Contrato:", and "Nickname:". The "Fecha Nacimiento:" and "Fecha Fin Contrato:" fields have small calendar icons to their right. At the bottom center of the form is a dark blue button labeled "Guardar".

*Imagen 6 - Crear jugador*

## · Eliminar Jugador

Al pulsar este botón se le pedirá al usuario el jugador que desea eliminar y acto seguido lo retirará de la base de datos.

## · Editar Jugador

Al pulsar este botón se abrirá una nueva ventana (*Imagen 6.1*) en la que podrá editar un jugador existente, y permitirá cambiar su nombre, dni, apellido, fecha de nacimiento, sueldo, teléfono, fecha de inicio de contrato, fecha de fin de contrato, nacionalidad, nickname y rol y guardar los cambios en la base de datos.



Formulario editar datos jugador

DNI:  Nombre:

Apellido:  Fecha Nacimiento:  ...

Sueldo:  Telefono:

Fecha Contrato:  ... Fecha Fin Contrato:  ...

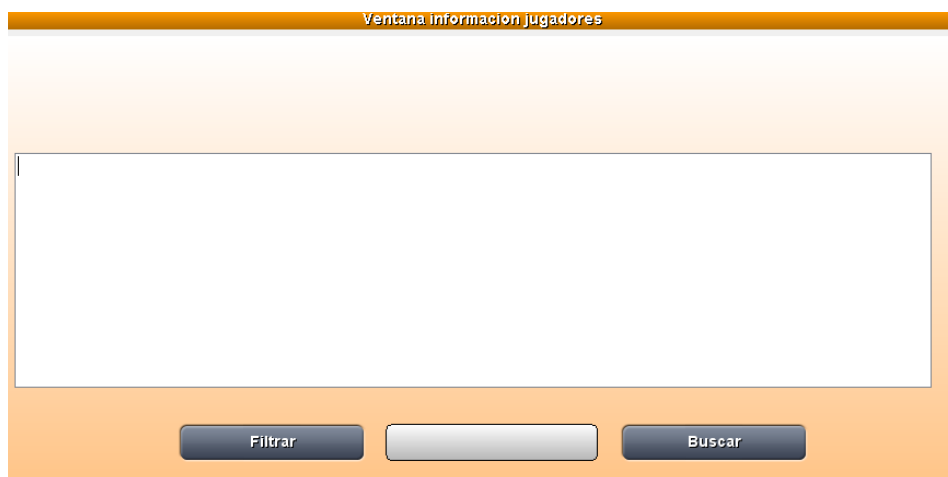
Nacionalidad:  Nickname:

Rol:

*Imagen 6.1 - Modificar jugador*

· Ver Lista Jugadores

Al pulsar este botón se abrirá una nueva ventana (*Imagen 6.2*) en la que se desplegarán todos los jugadores registrados en la base de datos y su información.



Ventana informacion jugadores

*Imagen 6.2 - Visualizar jugadores*

# GESTIÓN DE TORNEOS

- Iniciar Torneo

Al pulsar este botón se creará un nuevo torneo con el estado *abierto*.

- Eliminar Torneo

Al pulsar este botón se le pedirá al usuario el torneo que desea eliminar y acto seguido lo retirará de la base de datos.

- Administrar Torneo

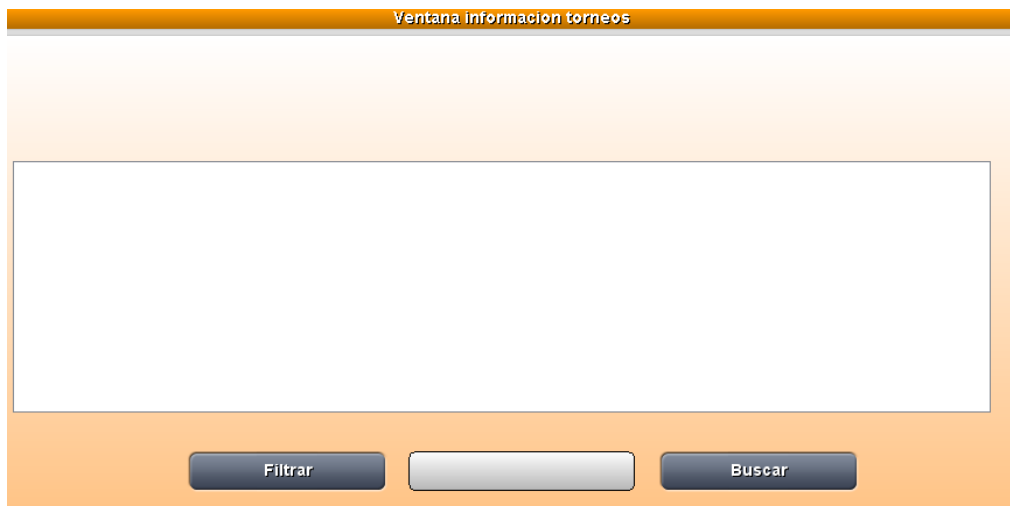
Al pulsar este botón se abrirá una nueva ventana (*Imagen 7*) en la que podrá editar un torneo existente, y permitirá cambiar el estado de *abierto* a *cerrado* e impedir modificaciones o inserciones sobre este mismo. Cuando un torneo pase a *cerrado* se dará por comenzado y se generará el emparejamiento automático de partidos por jornadas.

La imagen muestra una ventana de software con un título naranja que dice "Cambiar estado torneo". El fondo de la ventana es un degradado naranja claro. En el centro, hay dos etiquetas: "Torneo:" y "Estado:". Cada una está seguida de un menú desplegable. El menú desplegable de "Torneo:" tiene una barra azul y un triángulo hacia abajo. El menú desplegable de "Estado:" es blanco y también tiene un triángulo hacia abajo. Debajo de estos dos campos, hay un botón gris con el texto "Aplicar" en blanco.

*Imagen 7 - Administrar torneo*

- Ver Torneos

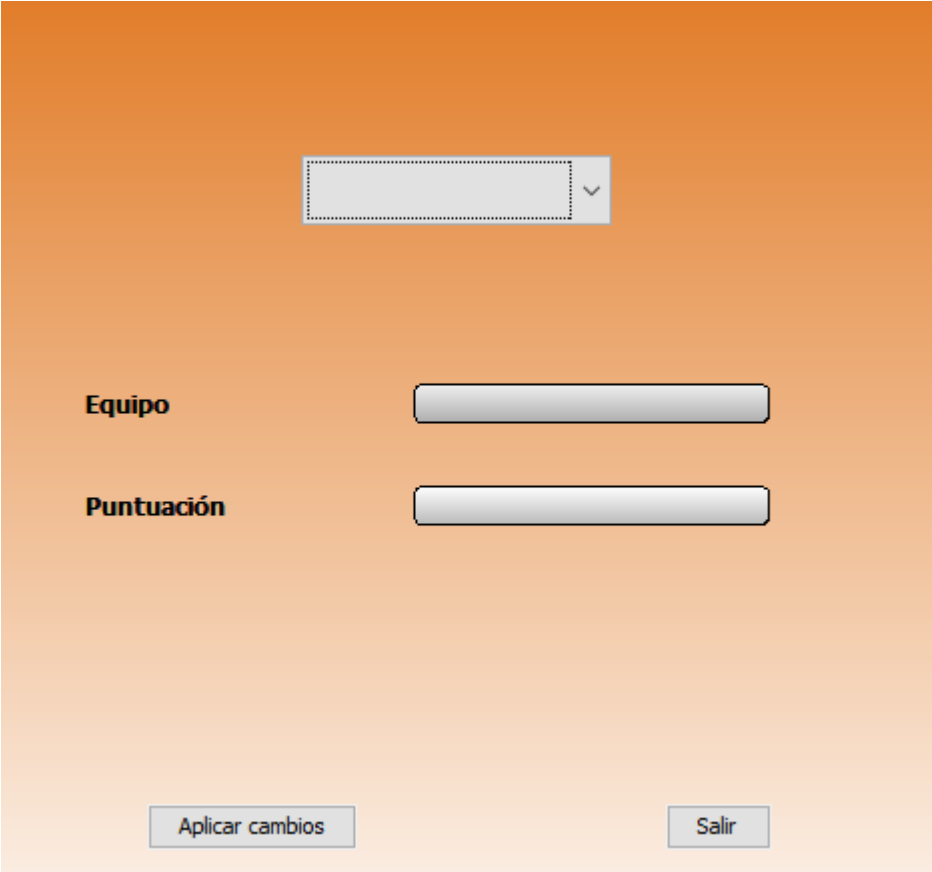
Al pulsar este botón se abrirá una nueva ventana (*Imagen 7.1*) en la que se desplegarán todos los torneos registrados en la base de datos y su información.



*Imagen 7.1 - Visualizar torneos*

## INSERTAR DATOS JORNADA

Al pulsar este botón se abrirá una nueva ventana (*Imagen 8*) en la que el usuario administrador podrá introducir la puntuación de cada equipo en la última jornada jugada del torneo que se desee. Al pulsar el botón *Aplicar cambios*, se asignará la puntuación introducida a ese equipo y la ventana repetirá este proceso hasta que se haya finalizado con todos los participantes de esta jornada. Una vez introducida la puntuación de todos los equipos se guardará la información como los resultados de la última jornada.

El formulario tiene un fondo naranja claro. En la parte superior hay un menú desplegable con una flecha hacia abajo. Debajo, hay dos filas de entrada de datos. La primera fila tiene el label 'Equipo' a la izquierda y un campo de texto gris a la derecha. La segunda fila tiene el label 'Puntuación' a la izquierda y un campo de texto gris a la derecha. En la parte inferior, hay dos botones: 'Aplicar cambios' a la izquierda y 'Salir' a la derecha.

*Imagen 8 - Introducir resultados*

## JORNADAS RANDOM

Al activar el botón *Jornadas Random* se ejecutará un método para generar de forma automática y aleatoria un registro de puntuación para todos los partidos jugados de una jornada y guardará la información en la base de datos.

## FINALIZAR TORNEO RANDOM

Al activar el botón *Finalizar Torneo Random* se ejecutará un método para generar de forma automática y aleatoria un registro de puntuación para todos los partidos jugados de todas las jornadas de un torneo al completo, guardará la información en la base de datos y el programa dará por finalizado el susodicho torneo.

## IMPRIMIR TODAS LAS JORNADAS

Al activar el botón *Imprimir todas las jornadas* se genera un fichero XML en la base de datos en el que quedan registrados los partidos jugados en todas las jornadas celebradas de un torneo especificado por el usuario.

## IMPRIMIR CLASIFICACIÓN GENERAL

Al activar el botón *Imprimir clasificación general* se genera un fichero XML en la base de datos en el que queda registrada la clasificación general de los equipos participantes y sus jugadores de un torneo especificado por el usuario.

.

# **SALIR DEL PROGRAMA**

Para terminar la ejecución del programa y salir de él basta con cerrar la ventana principal de la aplicación.