

# unir

LA UNIVERSIDAD  
EN INTERNET

Asignatura: Entornos de desarrollo

Proyecto: Diagramas UML

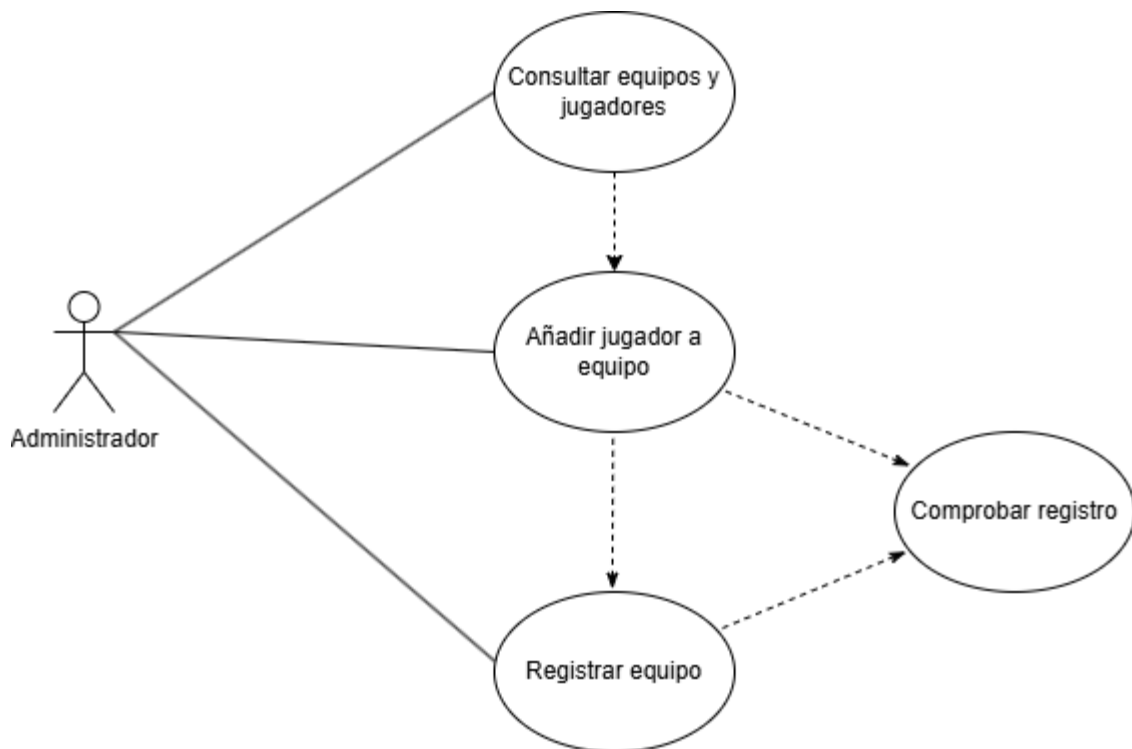
Nombre del profesor: Luis García

Alumno: David Gómez Moreno

Enlace repositorio: <https://github.com/Morenok19/Torneo-esports-uml.git>

## 1. Diagrama de casos de uso

- Gestión de equipos y jugadores
  - Registrar equipo.
  - Añadir jugadores a un equipo.
  - Consultar lista de equipos y jugadores.



## 2. Definición de casos de uso

- Registrar equipo: Caso de uso que utilizaremos para crear un equipo nuevo. Incluye el caso de uso de comprobar registro que Nos permitirá no crear el mismo equipo varias veces.
- Añadir jugador a equipo: Con este caso de uso añadimos un jugador a un equipo. Se incluye Comprobar Registro ya que, se tiene que verificar que el equipo al que se le quiere inscribir, está ya registrado.
- Consultar equipos y jugadores: Podemos ver los equipos registrados y los jugadores inscritos en cada equipo.
- Comprobar registro: Caso de uso específico de verificación. Podría ser utilizado también para verificar si el jugador ya ha sido inscrito en el equipo además de comprobar si el equipo ya ha sido registrado.

## 3. Identificación de clases y relaciones

Según este diagrama, se concluye que se trabajarán con dos clases: Equipo y Jugador

- Equipo:
  - private int idEquipo;
  - private String nombreEquipo;
  - private List<Jugador> jugadores;

Equipo debería tener el método “Añadir jugador” como método propio. También vemos una clara relación de agregación entre estas clases, ya que los jugadores pueden existir independientemente de si están inscritos en un equipo o no.

- Jugador:
  - private int idJugador;
  - private String nombreJugador;
  - private String apellidoJugador;
  - private Equipo equipo; (puede ser null)

