



DOCUMENTO DE DISEÑO

Proyecto:

FÚTBOL DE FANTASÍA

Participantes:

Samuel Santa 202123685

Juana Morales 202021591

Miguel Gómez 202122562

**Universidad de Los Andes
2022**

Proyecto 3 - Entrega 1:

Nuevos equipos de fantasía por usuario

Ahora el mismo usuario puede tener varios equipos de fantasía en la misma liga, una vez esté logueado con su usuario y contraseña. La única diferencia es que los nuevos equipos deben tener nombres diferentes y son independientes (tienen sus propios jugadores, presupuesto, puntos, etc.).

A nivel técnico, cada usuario deberá tener una lista de equipos, en vez de un único equipo. esto para lograr que cada uno sea independiente.

Cambios en la puntuación

Se realizarán los siguientes cambios en el sistema de puntuación, para ello debemos añadir nuevas funcionalidades a la clase de jugador y equipo, donde se deben añadir las variables de puntuación.

Cada función deberá cumplir con las siguientes funcionalidades

- -1 punto por hacer mano
- 1 punto por cobrar un tiro libre
- 2 puntos por hacer gol de tiro libre (adicionales a los puntos por el gol) • 10 puntos por hacer gol en tres partidos seguidos. Estos se aplican al tercer partido. Si el jugador anota un gol en el siguiente partido, se vuelven a asignar los puntos en el cuarto partido, y así sucesivamente.
- 5 puntos por jugar más de 60 minutos en tres partidos seguidos.
- 10 puntos en la última fecha si su equipo quedó campeón de la liga.
- 7 puntos en la última fecha si su equipo quedó subcampeón de la liga.
- 5 puntos en la última fecha si su equipo quedó tercero en la liga. Adicionalmente, ahora habrá unos puntos que se asignarán colectivamente al equipo en cada fecha:
- 10 puntos si ninguno de los jugadores del equipo perdió en su partido real.
- 15 puntos si todos los jugadores del equipo ganaron su partido real. • 5 puntos si todos los jugadores titulares jugaron al menos 60 minutos en su partido real.
- 10 puntos adicionales para el mejor equipo de la liga de fantasía en cada fecha.

Reportes y gráficas

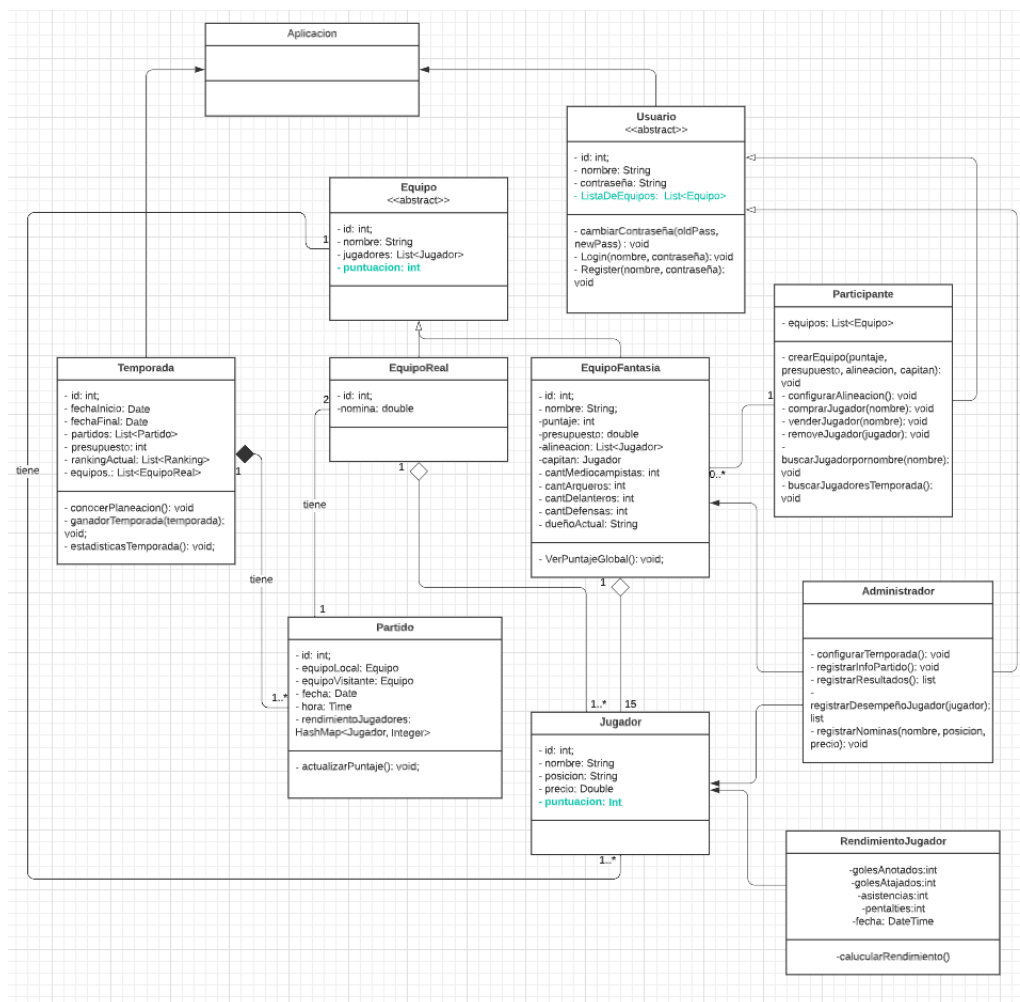
Nuestra aplicación mostrará tanto al usuario como administrador las siguientes gráficas y reportes que podrá descargar en tiempo real

- Progreso comparativo de los equipos y jugadores. En este aspecto es importante cómo han avanzado cada uno de los equipos de fantasía, comparándolos entre ellos. Igualmente se deben poder comparar los jugadores. Dentro de los aspectos para comparar están los puntos acumulados totales y por fecha, y los costos de cada plantilla.

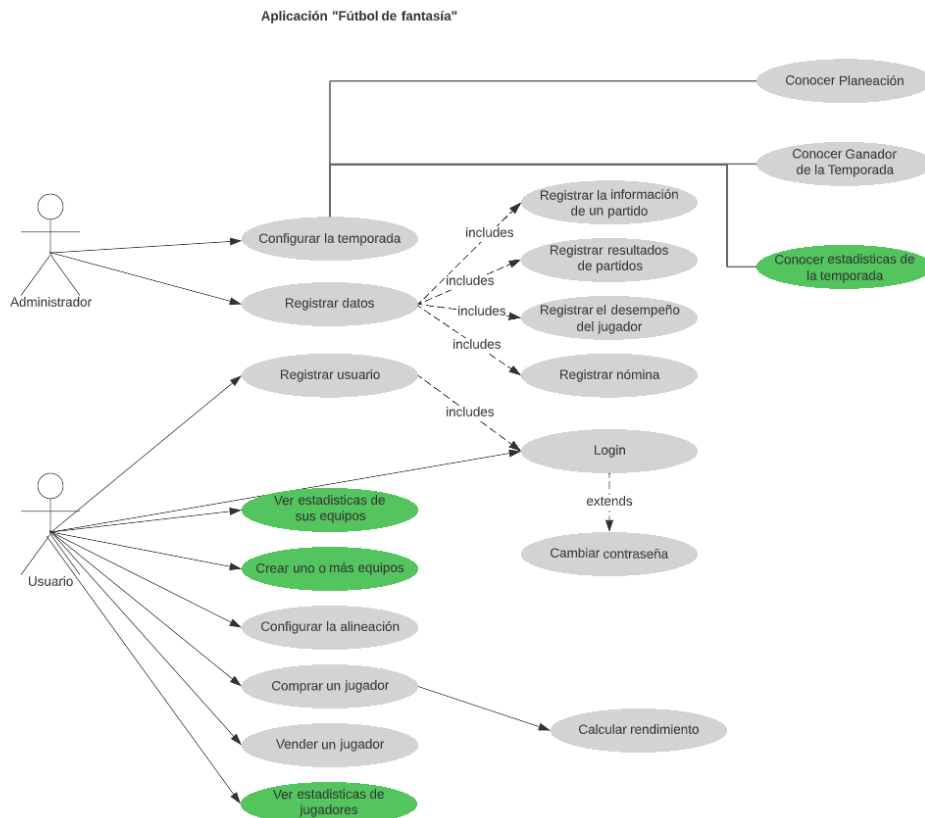
- Progreso por equipo. En este aspecto se debe poder ver cuáles son las principales fuentes de puntos para los equipos a lo largo de las diferentes fechas.
- Desempeño comparativo de los jugadores. En este aspecto se debe poder ver cómo han ido ganando puntos cada uno de los jugadores del equipo a lo largo de las fechas.
- Mercado de compra y venta de jugadores.

DIAGRAMAS ACTUALIZADOS

UML Completo



Diagramas de casos de uso



Manejo de errores:

Se plantea presentar al usuario el siguiente mensaje una vez se detecte algún error en el uso de la aplicación.

El mensaje de error se vería de esta manera:



Estos errores pueden ocurrir debido a los siguientes aspectos:

- **Falta de datos para mostrar estadísticas de la temporada/equipo/jugador:** para su corrección, es necesario que haya un historial de jugadas para que así se reflejen sus resultados tanto actuales como pasados.
- **Credenciales incorrectas:** para su solución, se creará un mejor código de programación para el cálculo correcto de la puntuación dada al usuario

(donde se tenga en cuenta los puntos exactos de acuerdo la acción ejecutada).

- **Acción inválida en el uso de la aplicación:** Para su corrección se anula el proceso que desea realizar el usuario y se le lleva a un lugar seguro (página anterior, por ejemplo)
- **Errores en el envío de formularios:** Para su solución se le notifica al usuario que tiene algún fallo en el envío de su formulario y se bloquea el botón de enviar. Para que él mismo pueda solucionarlos y una vez hecho esto, enviarlo exitosamente.

A nivel técnico, cada error tendrá un código de identificación que corresponderá a una excepción diferente que se presente al ejecutar el código de la aplicación.

Además en la lista de detalles podremos conocer cuál es la excepción que fue ejecutada y saber exactamente en qué parte del programa se debe solucionar.

Los detalles podrán mostrarse en pantalla con este código:

```
import java.util.Scanner;
public class GetCircle
{
    public static void main(String []args)
    {
        Scanner input = new Scanner(System.in);
        int radius;
        do {
            System.out.print("Please enter size of radius (Must be integer): ");
            while (!input.hasNextInt()) {
                System.out.print("That is not a valid number, please try again :");
                input.next();
            }

            radius = input.nextInt();
        } while (radius < 0);

        System.out.println("The radius is: " + radius);
    }
}
```

Finalmente, para el usuario se anulará la acción que desea ejecutar, y podrá seguir usando la aplicación una vez elimine la alerta de su pantalla.

Una vez terminado el desarrollo de la aplicación, se realizará un arduo proceso de testings para verificar que todas las funciones se ejecuten correctamente y la aplicación funcione sin ningún problema.

Además aplicaremos test unitarios para probar la aplicación en diferentes casos de uso y así simular la interacción de la misma con el usuario.