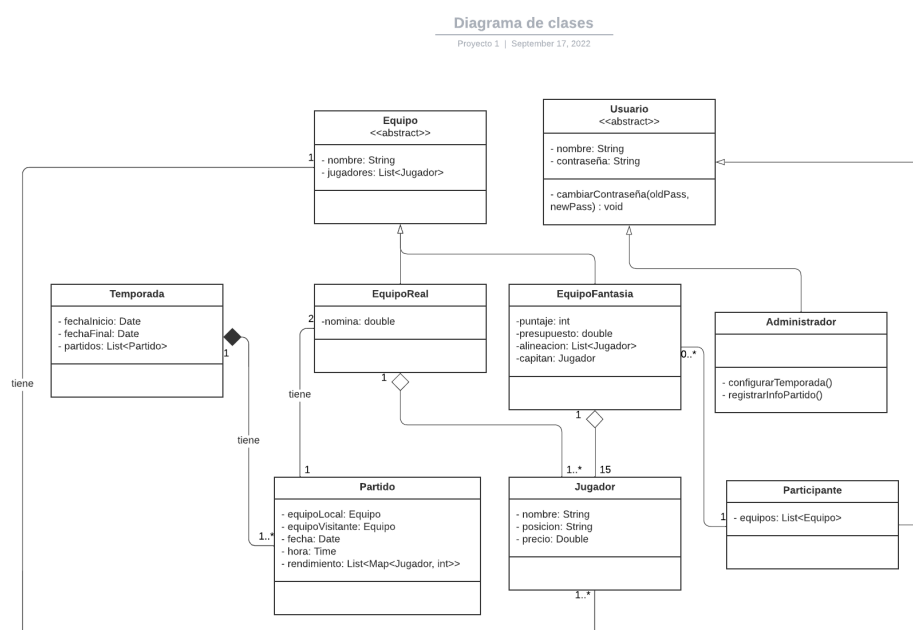


 <b>Universidad de los Andes</b> Colombia		<b>Documento de análisis</b>  Samuel Santa 202123685 Juana Morales 202021591 Miguel Gomez 202122562
---	--	---

# Proyecto 1 – Documento de análisis

## Modelo de dominio (diagrama de clases)



## Requerimientos funcionales

### Participante

- o Generar equipos de fantasía con un presupuesto inicial

El participante puede generar múltiples equipos de fantasía basados en su preferencia y en cualquier momento de la temporada.

- o Comprar y vender jugadores

El participante podrá comprar y vender jugadores para modificar cada uno de sus equipos sujeto a su restricción presupuestal

- o Configurar alineación de equipo de fantasía

--	--	--

 <b>Universidad de los Andes</b> Colombia		<b>Documento de análisis</b>  Samuel Santa 202123685 Juana Morales 202021591 Miguel Gomez 202122562
---	--	---

Antes de cada fecha el participante podrá elegir que alineación tendrá su equipo para los partidos que se llevarán a cabo.

- o Definir capitán de equipo de fantasía
  - o Por cada fecha el equipo de fantasía deberá tener un capitán el cual será definido por el participante.

### Administrador

- o Crear nueva temporada y configurar sus características

El administrador debe poder crear una temporada y definir las fechas en las que los partidos de la temporada ocurrirán.

- o Registrar información de partidos que ocurran

Por cada fecha de la temporada el administrador debe poder registrar información acerca del mismo como los resultados y eventos significativos.

- o Registrar desempeño de jugadores

Por cada fecha de la temporada el administrador debe poder registrar ciertos eventos de cada jugador que le asignaran un valor numérico de desempeño.

- o Registrar equipos reales y sus respectivas nominas

El administrador debe poder definir las nóminas de los equipos reales, así como la información del equipo mismo.

### Sistema

- o Crear usuarios de tipo participante y administrador

Se necesitan poder crear usuarios de tipo participante y administrador, cada uno con funciones diferentes dentro del sistema.

- o Iniciar sesión por medio de usuario y contraseña

Los usuarios independientemente de su rol deben poder autenticarse utilizando usuario y contraseña

- o Actualizar puntaje de equipos basado en resultados

El puntaje de los equipos debe ser automáticamente actualizado basado en los registros que el administrador defina por cada jugador

- o Definir el ganador de la temporada basado en su cantidad de puntos

Se debe poder definir el equipo con más puntos para ser clasificado como el ganador de la temporada

- o Generar estadísticas y ranking de los equipos en la temporada

--	--	--

 <b>Universidad de los Andes</b> Colombia		<b>Documento de análisis</b>  Samuel Santa 202123685 Juana Morales 202021591 Miguel Gomez 202122562
---	--	---

Por cada equipo de fantasía y participante se deben generar unas estadísticas básicas para ser mostradas a los usuarios.

## Restricciones del proyecto

- Restringir acceso al sistema a usuarios con correos electrónicos y contraseñas incorrectas.
- Limitar la cantidad de fechas y partidos dentro de cada temporada.
- El equipo de fantasía debe estar completo por exactamente 15 jugadores distribuidos en todo momento de la siguiente manera: 15 jugadores: 2 arqueros, 5 defensores, 5 mediocampistas y 3 delanteros (todos deben ser jugadores de la liga real)..
- El dueño del equipo de fantasía no puede sobrepasar sus compras del presupuesto asignado a su equipo.
- Dos equipos de fantasía pueden incluir al mismo jugador real en su nómina.
- Antes de cada fecha del campeonato, los dueños de los equipo de fantasía deberán configurar su alineación para la fecha: seleccionará a los 11 titulares (1 arquero, 4 defensores, 4 mediocampistas y 2 delanteros) y designará a uno de estos 11 como capitán del equipo. La configuración de un equipo se podrá realizar hasta la media noche anterior al inicio del primer partido de la fecha. La idea de tener jugadores suplentes es cubrir el riesgo de que algunos de los jugadores seleccionados para un equipo no jueguen ni siquiera un minuto en los partidos de la fecha
- Si un jugador no configura la alineación de su equipo para una fecha, se asume que usará la misma configuración de la fecha anterior.
- Para actualizar los puntajes de los equipos, sólo se deberían tener en cuenta los jugadores que hayan sido designados como titulares para la fecha, a menos que el jugador no haya jugado ni siquiera un minuto en esa fecha. En esos casos, serán reemplazados automáticamente por el suplente correspondiente (el arquero por el arquero, el defensa por el defensa, etc.).
- Si llega a ocurrir que más de uno de los jugadores titulares que ocupan la misma posición se quedan sin jugar, sólo uno será sustituido por el suplente.
- Recuerde que estos puntos sólo pueden ser aplicados a jugadores que hayan jugado al menos un minuto en la fecha.
- Los puntos se aplicarán sólo a los jugadores que hayan sido designados como titulares por el dueño del equipo (o a los suplentes que hayan tenido que jugar porque el titular correspondiente no hubiera jugado).

--	--	--

 <b>Universidad de los Andes</b> Colombia		<b>Documento de análisis</b>  Samuel Santa 202123685 Juana Morales 202021591 Miguel Gomez 202122562
---	--	---

### Restricciones técnicas del proyecto:

- Toda la información debe ser persistente (las listas de equipos y jugadores, la conformación de los equipos de fantasía, los resultados de los partidos, el desempeño de los jugadores, los puntos asignados a cada equipo, etc.).
- La información debe almacenarse en archivos de texto dentro de una carpeta que se comparta a través de GIT con todas las personas que estén participando en el juego.
- La carpeta no puede ser la misma carpeta donde se encuentre el código fuente de la aplicación.
- La sincronización usando GIT no tiene que hacerse desde la aplicación: los usuarios deben encargarse de sincronizar la carpeta usando algún cliente de GIT. La persistencia no necesariamente debe hacerse en un solo archivo: diseñe con cuidado cuántos archivos habrá y cómo van a estar estructurados para disminuir la posibilidad de conflictos.
- Tanto el administrador como los usuarios “normales” del sistema deben usar la misma aplicación: dependiendo del tipo de usuario, las opciones que se muestren deben ser diferentes. Se sugiere que para configurar una nueva temporada el administrador pueda cargar un archivo JSON o CSV con la información de los jugadores y equipos.
- Para reportar el resultado de los partidos y el desempeño de los jugadores el administrador también debería cargar un archivo por partido 1 .
- Para fines de auditoría, debe ser posible reconstruir todo lo sucedido durante el campeonato (qué equipos de fantasía había, qué alineaciones tenían, etc. ).
- Las fechas y horas no necesariamente tienen que tener en cuenta la zona horaria (ej. GMT -5).
- La aplicación debe estar hecha en Java y la interfaz debe estar basada en consola. No es necesario que se soporten funcionalidades que no hayan sido mencionadas, pero se pueden incluir funcionalidades adicionales si facilitan el trabajo.

--	--	--