

S.I.G.D.

Programación III

Panthercode

Rol	Apellido	Nombre	C.I	Email	Tel/Cel.
Coordinador	Irigoin	Juan Pedro	5.423.370-8	pedroirigoin@gmail.com	092292101
Sub-Coordinador	Pacheco	Nicolás	5.387.574-3	nicolaspacheco1a@gmail.com	095258122
Integrante 1	Cardozo	Santiago	5.476.192-5	santicar041@gmail.com	094650373
Integrante 2	Ramos	Rainer	6.351.063-4	rainerizasiga@gmail.com	097133432

Docente: Carámbula, Leonardo

Fecha de culminación:

19/07/2022

PRIMERA ENTREGA

I.S.B.O.

3°BC



ÍNDICE

ÍNDICE	1
1- INTRODUCCIÓN:	2
2- PRESENTACIÓN DEL SIGD:	3
2.1- MENÚ PRINCIPAL:	3
2.2- PANEL DE INGRESO:	3
2.3- PANEL DE JUGADORES:	4
2.4- PANEL DE EQUIPO:	5
2.5- FIXTURES	5



1- INTRODUCCIÓN:

El objetivo de Panthercode en este proyecto es el desarrollo de un sistema que permita la gestión de todo a lo que refiere la realización de actividades deportivas con énfasis en Fútbol, Basquetbol y Handball, pero permitiendo su uso en otros deportes desde un punto de vista administrativo. El nombre de este sistema es Sistema Informático de Gestión Deportiva o S.I.G.D por sus siglas.

El enfoque de este desarrollo sería la creación de múltiples herramientas contenidas en una sola aplicación para su uso en la educación media, como ayuda a la organización en los cursos de deporte de UTU, tanto como en su potencial uso en clubes deportivos. Estas herramientas proporcionarán la capacidad para:

- Visualizar y registrar partidos con sus estadísticas.
- Crear y administrar equipos de forma exhaustiva, con la capacidad de controlar cada detalle que hace al equipo deportivo, incluyendo:
 - o Manejo de jugadores y sus estadísticas.
 - o Estadísticas generales del equipo (partidos ganados, perdidos, jugados, etc.)

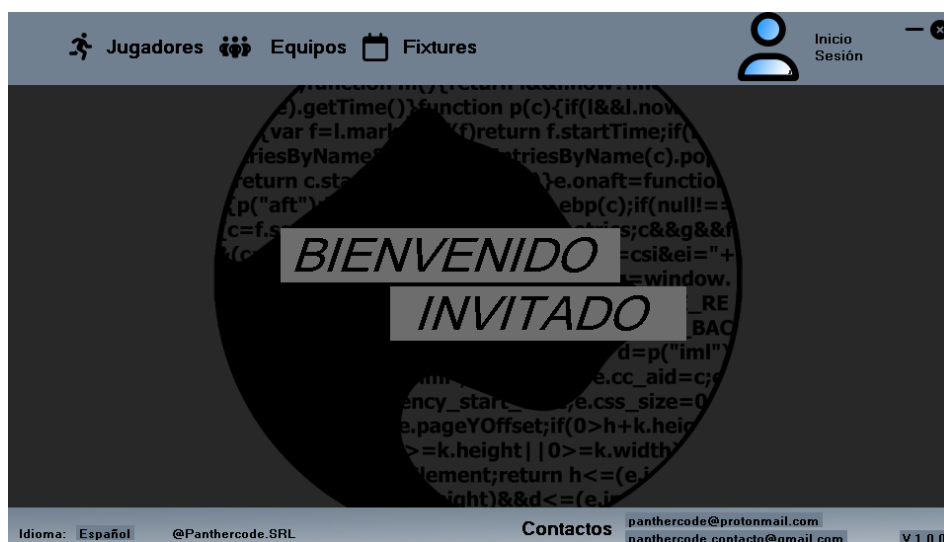
Este documento busca desarrollar presentar, para la primera entrega, las distintas ventanas que serán funcionales terminado el proyecto.



2- PRESENTACIÓN DEL SIGD:

2.1- MENÚ PRINCIPAL:

El menú principal da acceso a todos los sitios de la aplicación mediante los botones superiores, enseña información como el contacto de la empresa o la versión y brinda la opción de iniciar sesión.



2.2- PANEL DE INGRESO:

Permitirá al usuario ingresar al sistema, recuperar su contraseña con una confirmación de sus datos o de lo contrario continuar navegando en modo invitado.



2.3- PANEL DE JUGADORES:

Permitirá al usuario realizar consultas y filtrar sus búsquedas para llegar al perfil del jugador que quiera buscar.

Menú

Principal

Equipos

Búsqueda de jugadores

Filtrar por:

Nombres:

Altura:

Peso:

Edad:

Deporte:

Apellidos:

Equipo:

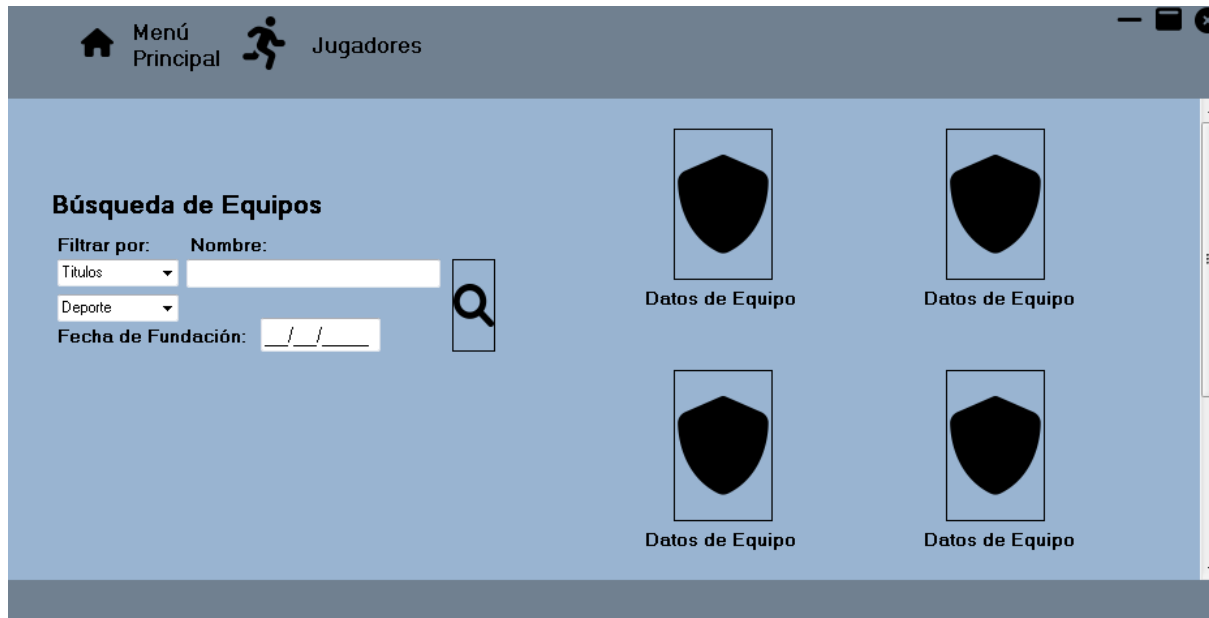
Cl:

Fecha de nacimiento:



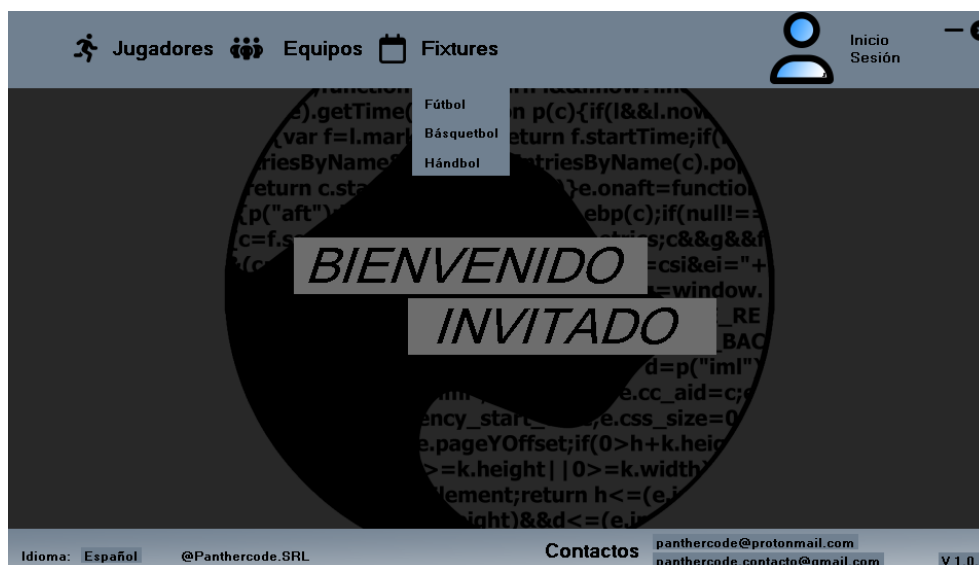
2.4- PANEL DE EQUIPO:

Permitirá al usuario realizar consultas y filtrarlas para encontrar al equipo que busque.



2.5- FIXTURES

El menú principal tiene un botón de “Fixtures” que desprende un panel el cual muestra tres opciones de deporte.





Estas mismas te llevarán a pantallas de estilo similar, mostrarán las “Fixtures” de cada deporte.



A su vez, contendrán paneles en el sector izquierdo que mostrarán los resultados de los partidos anteriores.

