

1. Introducción

Se busca crear una aplicación para la gestión de las relaciones en una empresa de e-sports que tiene jugadores, equipos y características propias del deporte en sí.

En este documento haremos una descripción de los requisitos que debe implementar el sistema, llamado ATA-Esports.

2. Alcance del sistema

Las funciones del sistema ATA-Esports serán proporcionar formas de gestionar a los jugadores asociados a los distintos equipos, siendo capaz de filtrar por roles, campeones, ...

Se dará prioridad a una correcta relación entre los jugadores y sus equipos asegurando una correcta verificación e identificación de sus códigos.

Toda la manipulación del sistema se hará mediante la aplicación principal utilizando un menú para ello con opciones de visualización y modificación de datos.

3. Requisitos específicos

- Gestión del sistema

El administrador del sistema que accede mediante un sistema de sistema de login tendrá la capacidad de asignar tier, penalizar y premiar a los distintos equipos del sistema sabiendo que tendrá una capacidad máxima de 16 equipos.

Los equipos serán almacenados en un archivo de texto y el gestor será capaz de actualizar el contenido de dicho archivo según los cambios.

Las penalizaciones también serán almacenadas en formato de texto.

Formatos:

- Equipos:
Equipo(ID): [tier, penalización_id, personal_id]
- Penalización:
 - Penalización(ID): [lista de penalizaciones]
- Personal:
 - Tipo(Jugador|Coach|Staff): [ID, FreeAgent_boolean]

Todos los datos disponibles son modificables por el administrador mediante los métodos del gestor que son accesibles desde el menú de la clase principal, por lo tanto existen métodos de agregar equipo a la liga, eliminarlo, modificar su personal, registrar personal en liga, aplicar penalización, eliminar penalización y actualizar registro. Este último método será ejecutado al cargar la aplicación leyendo desde los archivos de texto todos los datos disponibles y será usado para la carga de datos a la hora de crear los usuarios

4. Diagrama de clases

