

Aplicación: Ultimate Soccer Fantasy

Grupo de trabajo 5

Guía para comprender y probar la aplicación construida

A continuación, se presentan descripciones y explicaciones del proyecto presentado, con la finalidad de que cualquier persona pueda probar y entender la versión que se alcanzó a construir.

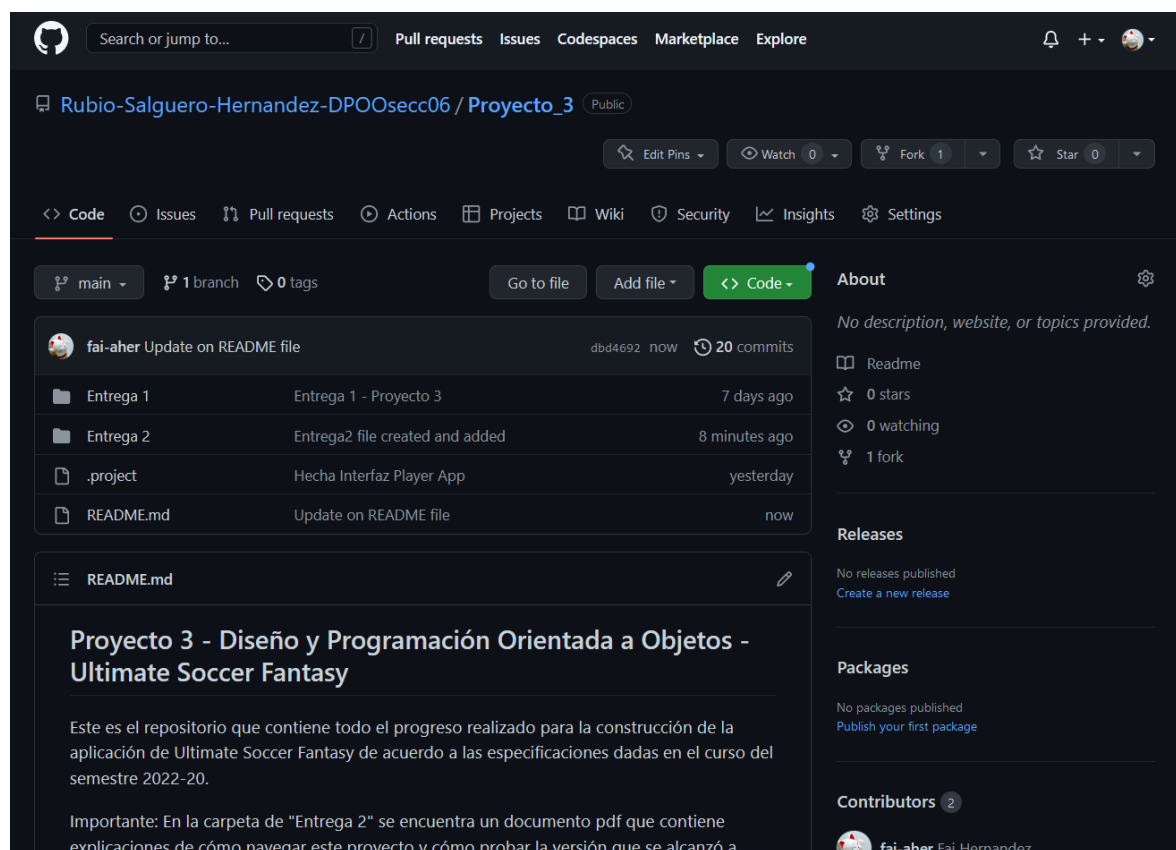


Figura 1. Imagen general del repositorio donde se encuentra el proyecto.

El proyecto 3 se encuentra contenido en el siguiente repositorio de GitHub:

https://github.com/Rubio-Salguero-Hernandez-DPOOsecc06/Proyecto_3, el cual es de visibilidad pública dentro de la organización creada por el grupo.

Las carpetas correspondientes a las dos entregas del proyecto 3 son respectivamente "Entrega 1" y "Entrega 2". En la carpeta de Entrega 2 se puede encontrar el proyecto de java que contiene la aplicación de Ultimate Soccer Fantasy.

1. Archivos y documentos

Carpeta Entrega 1:

Contiene los siguientes elementos:

- Diagrama de clases correspondiente al mundo del problema
- Diagrama de clases del mundo del problema de alto nivel
- Documento de diseño que explica decisiones tomadas para resolver el problema y para entender la solución construida.

Carpeta Entrega 2:

Contiene los siguientes elementos:

- Diagrama de clases correspondiente al mundo del problema
- Diagrama de clases del mundo del problema de alto nivel
- Documento de diseño que explica decisiones tomadas para resolver el problema y para entender la solución construida.
- Documento de análisis del proceso llevado a cabo para los proyectos del curso y los resultados observados.
- Documento guía para entender el proyecto (documento actual).
- Carpeta llamada “Proyecto 3”, donde está el proyecto java que contiene la implementación de la versión construida de la aplicación.

Carpeta Entrega 2 / Proyecto 3:

Aquí se encuentra el proyecto que contiene la aplicación construida.

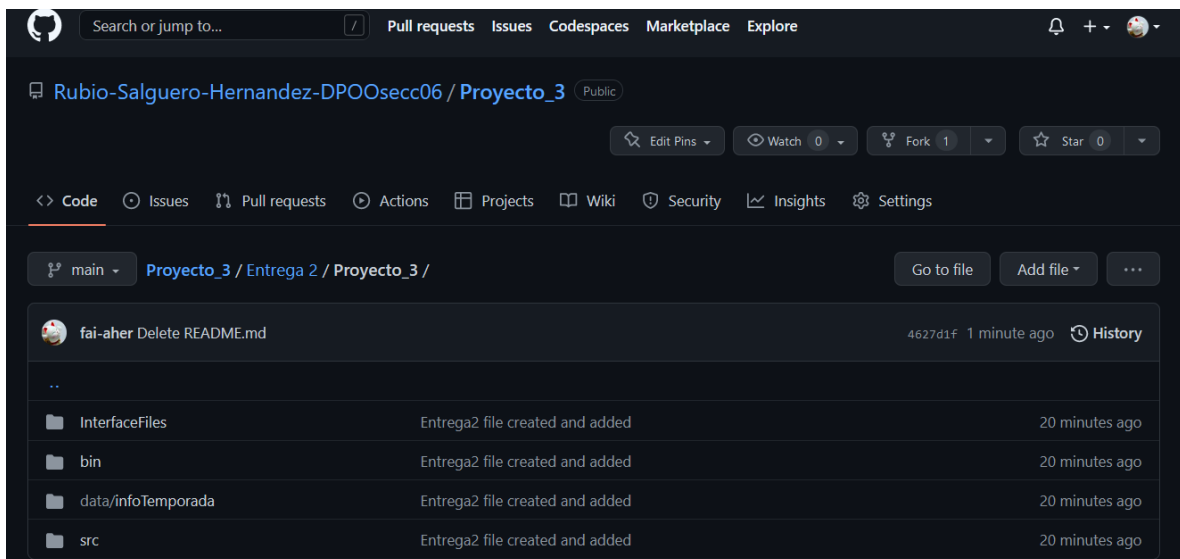


Figura 2. Carpeta “Proyecto_3” contenida dentro de la carpeta “Entrega 2”

Como se puede ver en la figura 2, posee 4 carpetas, pero una quinta carpeta se crea una vez se comienza a utilizar la aplicación, con la finalidad de asegurar la persistencia de datos.

La carpeta más importante aquí es “src”. Cuando se clone el proyecto, es la que se debe abrir para ver la división de clases.

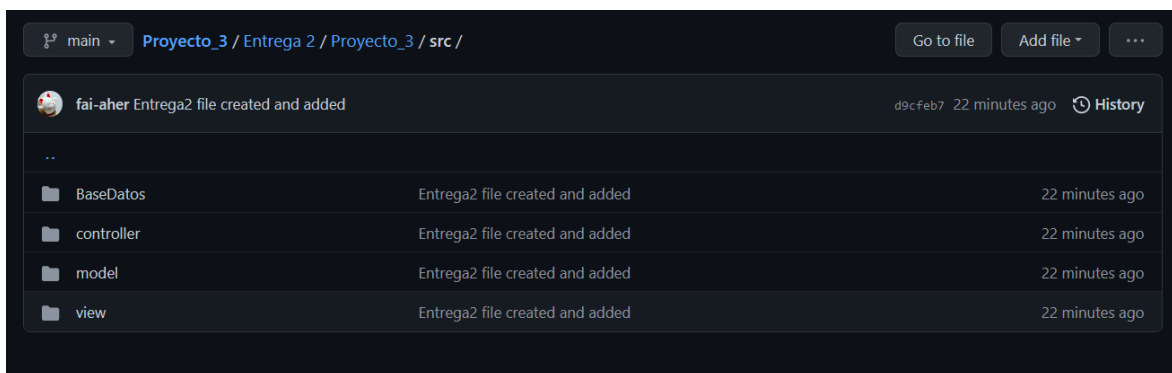


Figura 3. División de paquetes dentro de “src”

En la figura 3 se puede evidenciar la división MVC realizada para el proyecto junto a un paquete designado a la base de datos.

Al clonar el proyecto y tenerlo en un IDE, se debe dirigirse a la carpeta src/view y ejecutar la clase llamada Runner.java

2. Puesta a prueba de la aplicación

Para probar la aplicación, se deben tener en cuenta estos documentos, donde están los datos que se le van a solicitar al administrador para iniciar una temporada o subir resultados de partidos reales:



Estos se encuentran en la carpeta data/infoTemporada.

Ejecución:

Al ejecutar la aplicación aparecerá esta ventana:



A partir de este punto, es bastante intuitivo navegar por la aplicación.

Iniciar sesión como administrador

Se deben usar las credenciales: usuario: admin y clave: admin

Cargar una temporada como administrador

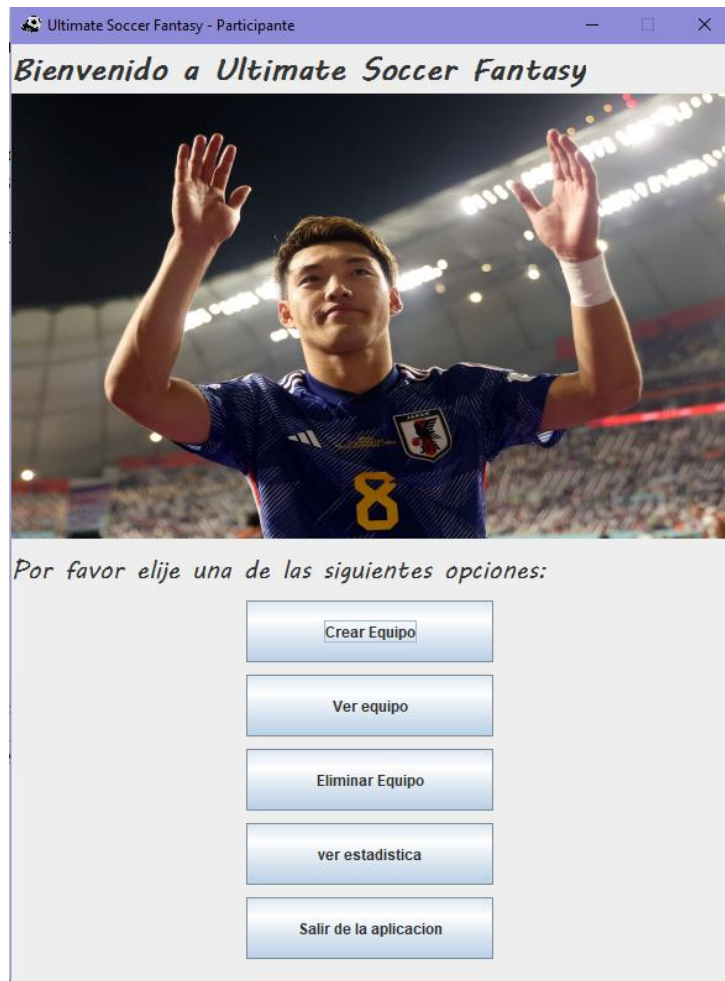


Al querer cargar una temporada como Administrador, se comenzará a pedir que ingreses los nombres de archivos, estos son intuitivos y corresponden a lo que se pide en cada ventana emergente.



Al final aparecerá una notificación que confirma que la temporada fue creada y se identifica con un número.

Navegación de un participante:



Esta imagen muestra cómo es el menú de un participante, lo que inicialmente se debe hacer es presionar “Crear Equipo” y seguir las instrucciones allí presentes.