

**“Instituto Tecnológico de Tepic”**

**Ingeniería en Sistemas Computacionales**

**Laboratorio de Aplicaciones para Dispositivos Móviles**

**Manual de la Aplicación:**

**Estadísticas Chivas F.C.**

**Presenta: Ramírez Fletes Braylosky**

**Numero de Control: 16400980**

**Semestre: 8vo**

**Unidad: 4**

**Docente: Sergio Benigno Castillo**

**Fecha: 30-05-2020**

La aplicación consiste en que se puede consultar las estadísticas generales de los jugadores del plantel del club de futbol Guadalajara (Las Chivas), estas estadísticas son Precio del jugador y las ultimas Lesiones que ha sufrido dicho jugador. Esta Aplicación le sirve tanto a la afición que desee conocer las estadísticas de sus ídolos o para los directivos de otros equipos que quieran conocer tanto el precio como las lesiones recientes de un jugador en específico, pero evitando una conversación directa con los directivos del Guadalajara.

Para el usuario de la aplicación le resultará muy fácil utilizarla ya que solo deberá ingresar los detalles de cada jugador del plantel los cuales se especifican en los campos de la interfaz de la misma aplicación.

Nombre y Apellido Paterno (Todo Junto sin espacio)

Posición en a que se desempeña el jugador, la posición se deberá escribir con 3 caracteres a continuación se describen las posiciones con sus abreviaturas:

Portero (POR)

DEFENSA CENTRAL (DFC)

DEFENSA LATERAL POR IZQUIERDA (DFI)

DEFENSA LATERAL POR DERECHA (DFD)

MEDIOCAMPISTA DEFENSIVO (MCD)

MEDIOCAMPISTA OFENSIVO (MCO)

MEDIOCAMPISTA LATERAL POR IZQUIERDA (MCI)

MEDIOCAMPISTA LATERAL POR DERECHA (MDD)

DELANTERO (DEL)

Precio que cuesta en el mercado de transferencias y está dado en Millones de dólares solo será necesario introducir un carácter o 2 dependiendo su valor (1, 11, 8, 25 etc.).

Lesiones que ha tenido el jugador recientemente.

Al finalizar de rellanar los campos se deberá pulsar el botón de guardar para tener la información de cada jugador en una base de datos.

En la parte inferior de la interfaz se mostrará a quien se le ha mandado el último mensaje sobre información de un jugador del plantel, dando detalles del número a quien se lo envió y la consulta que se hizo.

Para poder utilizar la aplicación de manera que no sea el usuario de la aplicación se tendría que mandar un mensaje (TODO EN MAYUSCULAS), donde se especifique el nombre y apellido del jugador, la posición y las palabras clave “PRECIO” y” LESION” todos estos aspectos seguidos por un guion y con el siguiente orden que se da en el ejemplo “PRECIO-ALEXISVEGA-DEL-LESION”. Una vez andado el mensaje se le devolverá automáticamente el mensaje con la información del jugador que se quiere conocer.

Si se llegara a mandar el mensaje con la sintaxis equivocada la aplicación devolverá un mensaje con un ejemplo de cómo se debe mandar el mensaje, pero también existirá la posibilidad de que el jugador buscado no se encuentre en la base de datos por lo que la aplicación mandara un mensaje especificando que el jugador que se desea conocer su información no está registrado en el plantel o la posición es incorrecta.

***#NoMeRepruebesBenigno***