

AD-3.



HOROIU SILVIAN VIRGIL

# ENUNCIADO

En esta actividad, diseñarás y desarrollarás un sistema de gestión de torneos de eSports, aplicando Programación Orientada a Objetos (POO) y utilizando diagramas UML para modelar su estructura y funcionalidad.

Para ello, trabajarás en dos aspectos clave del análisis y diseño de software:

## 1. Modelado de funcionalidad con diagramas de casos de uso

- Representarás las principales interacciones entre los usuarios y el sistema.
- Identificarás los actores (administradores, jugadores y sistema) y sus casos de uso.
- Definirás relaciones como inclusión (<>) y extensión (<>) en los casos de uso cuando sea necesario.

## 2. Modelado estructural con diagramas de clases

- Diseñarás la estructura del sistema definiendo las clases principales y sus relaciones.
- Diferenciarás los tipos de clases en Entidad, Control e Interfaz.
- Establecerás atributos, métodos y asociaciones entre clases.

## PASOS A SEGUIR PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD

Para completar esta actividad de manera estructurada y eficiente, sigue estos pasos en orden secuencial.

1. Análisis del problema y requisitos del sistema antes de modelar, es fundamental comprender qué hace el sistema y qué se espera de él.

Lee atentamente los requisitos y responde estas preguntas clave:

- ¿Quiénes son los actores que interactúan con el sistema?
- ¿Cuáles son las acciones que cada actor puede realizar?
- ¿Cómo se relacionan entre sí las entidades del sistema?

2. Identificación de los casos de uso y elaboración del diagrama.

Ahora, debes definir qué interacciones existen entre los actores y el sistema.

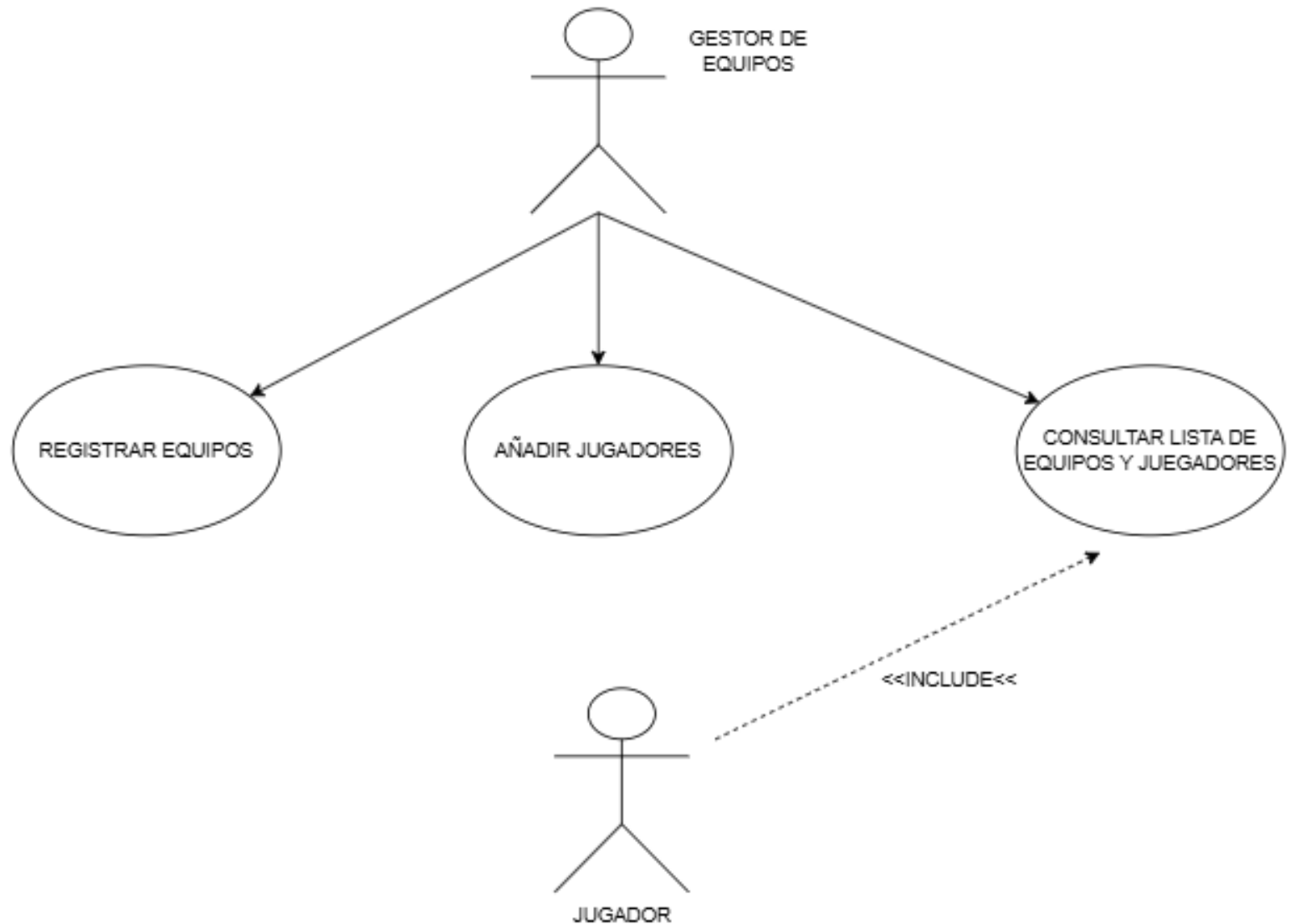
Debes elaborar los correspondientes a la Gestión de equipos y jugadores.

Registrar equipo.

Añadir jugadores a un equipo.

Consultar lista de equipos y jugadores.

## DIAGRAMA DE CASOS DE USO



Explicación:

Representé el diagrama de casos de uso con un actor "Gestor de equipos" que ejecuta los 3 casos de uso y he añadido otro actor "Jugador" porque pensé que una vez añadido a un equipo tendrá el acceso para ver en qué equipo está y que jugadores tiene como compañeros.

# DIAGRAMA DE CLASES

