



UNAH

UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE HONDURAS

DEPARTAMENTO DE
INGENIERÍA EN SISTEMAS

**Programación Orientada a
Objetos**

Proyecto Liga deportiva

Catedrático: Miguel Saucedo



UNAH

UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE HONDURAS

Programación Orientada a Objetos Primer Periodo 2019

Elaborado por:

20151003025 **Emerson Ochoa Hernandez**
20151002863 **Jordan Steven Martinez**
20141001408 **Odin Dariel Juarez**

Catedrático: Ing. Miguel Saucedo



Contenido

Contenido	2
Introducción	3
Liga Deportiva	Error! Bookmark not defined.
MockUps	6
Tecnologías Investigadas	10
Glosario	10



UNAH

UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE HONDURAS

DEPARTAMENTO DE
INGENIERÍA EN SISTEMAS

**Programación Orientada a
Objetos**

Proyecto Liga deportiva

Catedrático: Miguel Saucedo

Introducción

El presente informe pretende dar a conocer los principios de la creación de un Programa que instancie el uso de Objetos y Clases mediante la Programación Orientada a Objetos, el uso de una base de datos para guardar la información que el programa genere mediante el ingreso de información de un usuario. utilizando los principales lenguajes de programación mejorando su utilización con el usuario e implementando formar más eficaces de utilización mejorando estéticamente el programa para una mejor visualización del usuario y personal de trabajo

Objetivo Principal

Realizar la simulación de un encuentro deportivo entre dos equipos, ambos con un número igual de jugadores, mostrar los resultados y datos almacenados en una base de datos.

Añadir, eliminar y modificar equipos; Añadir, eliminar y modificar jugadores.



Simulación de una Liga Deportiva

Descripción

El proyecto a desarrollar consiste en simular el sistema de una liga de deporte para administrar los eventos deportivos entre sus participantes y la información que ellos suministran a la liga.

Uno de las mayores dificultades es generar los calendarios de encuentros entre sus participantes, así como poder mantener información actualizada de los miembros de cada equipo y así poder seleccionar a los ganadores de premios comunes en los campeonatos como el jugador más valioso, el jugador revelación entre otros premios que dependerán de la liga.

También se requiere conocer datos administrativos de los equipos, nombre de los entrenadores, de los directivos, ciudad entre otros.

Algunas características generales del comportamiento de la liga:

1. El total de sus miembros son pares.
2. Todos los equipos juegan en jornadas semanales, en horarios diferenciados o los mismos.
3. El calendario de juegos lo debe generar la computadora al inicio de cada torneo.
4. Los torneos durarán las jornadas que correspondan al campeonato, es decir pueden haber campeonatos que duren menos jornadas.
5. Se deben anotar las estadísticas de los jugadores después de cada partido y así tener un histórico tanto de los equipos como de sus jugadores.
6. Antes de cada campeonato se pueden agregar nuevos jugadores, directivos, cuerpo técnico a cada equipo y también hacer transferencias entre equipos.



Algunas características técnicas:

1. La base de datos debe ser exclusivamente PostgreSQL.
2. Se debe de poder usar el programa desde varias computadoras a la vez.
3. Las acciones que cada usuario puede realizar se deben controlar vía el mismo programa.
4. Se debe tener un histórico de cambios en la información y de accesos al programa.
5. Se debe usar un lenguaje de programación orientado a objetos y explotar esta técnica de programación.
6. Manuales de usuario y técnicos en línea.

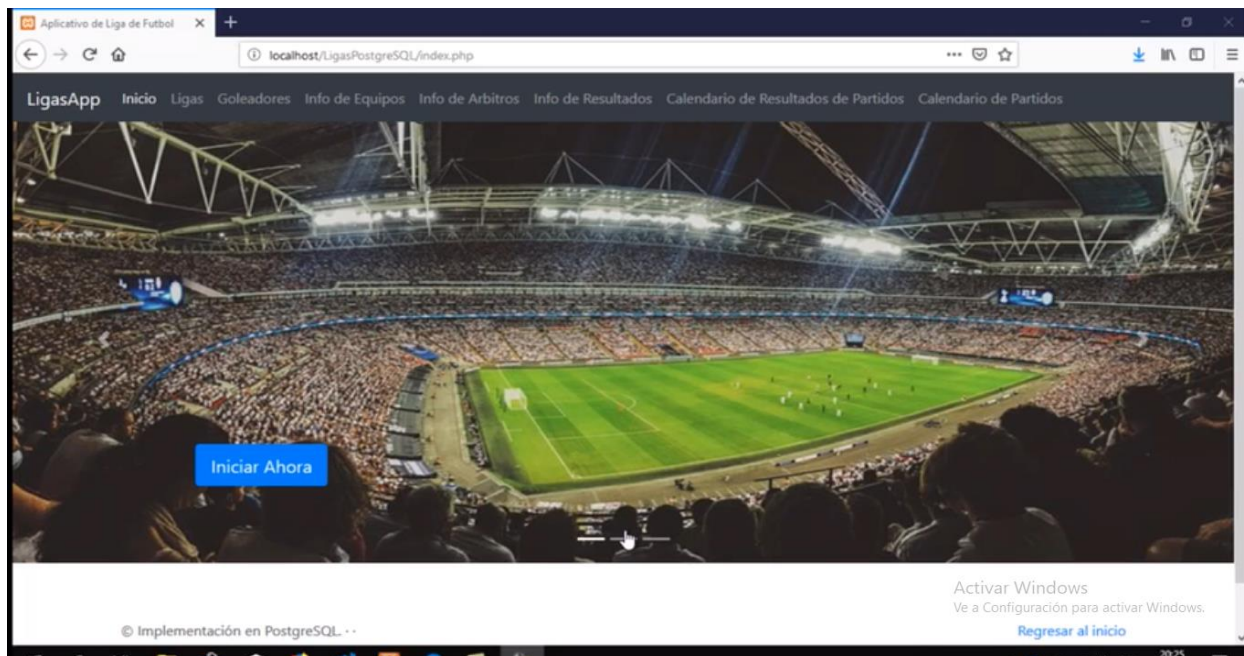
FUNCIONALIDAD PRINCIPAL:

- El programa tiene la función principal de simular un encuentro entre 2 equipos y 11 jugadores
- Se puede crear, modificar, editar equipos.
- Este guarda los datos de los equipos, sus estadios, fecha de fundación
- Se puede añadir, eliminar y editar jugadores
- Nos muestra los jugadores con más goles acumulados en la jornada deportiva.
- Se muestra los árbitros disponibles para cada encuentro.
- Muestra los resultados con goles de los partidos disputados.

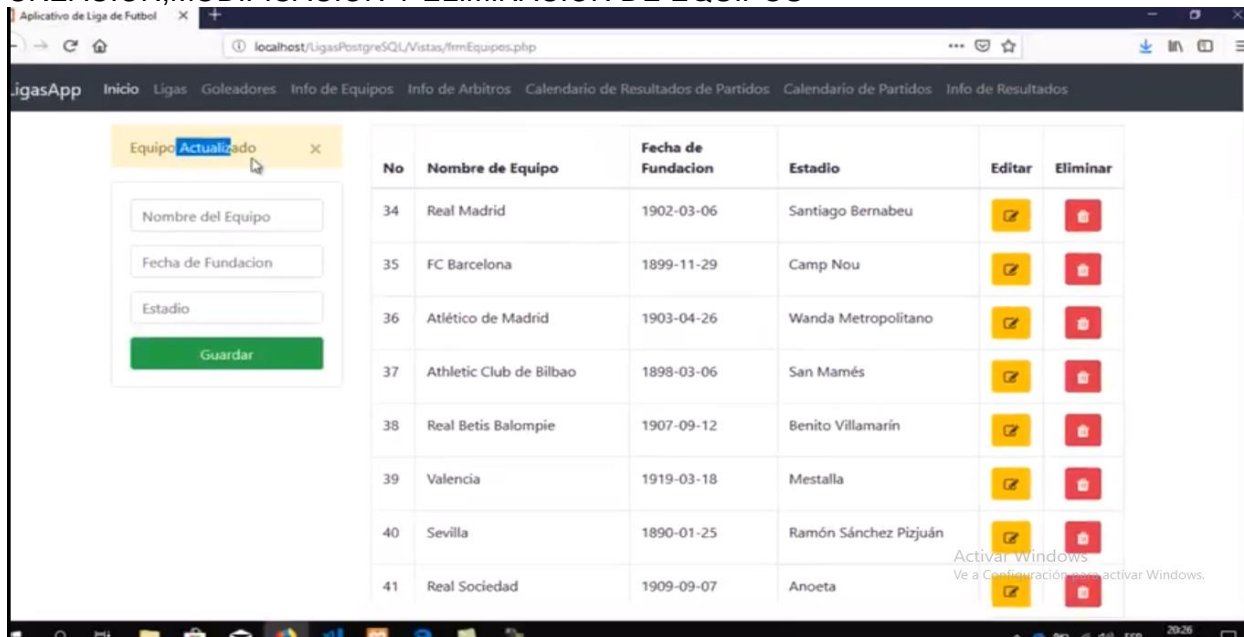


MockUps

MENU PRINCIPAL



CREACIÓN, MODIFICACIÓN Y ELIMINACIÓN DE EQUIPOS





LIGAS AFILIADAS

Nombre de la Liga	Equipos más ganadores
Liga Española	Real Madrid
Liga inglesa	Manchester united
Nombre de la Liga	Equipos mas ganadores

TABLA DE GOLEADORES

Nombre del Jugador	Posicion	Numero de
Dani Carvajal	Defensa	8
Sergio Ramos	Defensa	104
Cristiano Ronaldo	Delantero	450



INFORMACIÓN HISTORICA DE EQUIPOS AFILIADOS Y SUS ESTADIOS

Aplicativo de Liga de Fútbol

localhost/LigasPostgreSQL/Vistas/vistaEquipos.php

LigasApp Inicio Ligas Goleadores Info de Equipos Info de Arbitros Calendario de Resultados de Partidos Calendario de Partidos Info de Resultados

Información de los equipos afiliados

No	Nombre del Equipo	Fecha de Fundacion	Estadio
34	Real Madrid	1902-03-06	Santiago Bernabeu
35	FC Barcelona	1899-11-29	Camp Nou
36	Atlético de Madrid	1903-04-26	Wanda Metropolitano
37	Athletic Club de Bilbao	1898-03-06	San Mamés
38	Real Betis Balompie	1907-09-12	Benito Villamarín
39	Valencia	1919-03-18	Mestalla
40	Sevilla	1890-01-25	Ramón Sánchez Pizjuán
41	Real Sociedad	1909-09-07	Anoeta
42	Malaga	1994-06-29	La Rosaleda
43	Celta de Vigo	1923-08-23	El Molinón

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

INFORMACIÓN DE ARBITROS

Aplicativo de Liga de Fútbol

localhost/LigasPostgreSQL/Vistas/vistaArbitros.php

LigasApp Inicio Ligas Goleadores Info de Equipos Info de Arbitros Calendario de Resultados de Partidos Calendario de Partidos Info de Resultados

Información de los Arbitros

No	Experiencia	Edad	Nombre
11	118 partidos	35	Jesus Gil Manzano
12	77 partidos	35	Mario Melero López
13	37 partidos	35	José Luis Munuera Montero
14	137 partidos	43	Carlos del Cerro Grande
15	160 partidos	41	Deniz Aytekin
16	344 partidos	46	Alberto Undiano Mallenco
17	230 partidos	34	Michael Oliver
18	151 partidos	38	Felix Zwayer
19	262 partidos	44	Dr. Felix Brych
20	244 partidos	46	Gianluca Rocchi

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.



SIMULACIÓN DEL CALENDARIO PARA LOS ENCUENTROS POR EQUIPO

No	Fecha del Partido	Equipo Local	Equipo Visitante	Resultado	Estadio
1	2017-08-27	Real Madrid	Valencia	2-2	Santiago Bernabeu
2	2017-08-26	FC Barcelona	Girona	2-0	Camp Nou
3	2017-08-27	Atlético de Madrid	Real Sociedad	4-2	Wanda Metropolitano
4	2017-08-26	Athletic Club de Bilbao	Sevilla	3-1	San Mamés
5	2017-08-27	Real Betis Balompie	Malaga	1-0	Benito Villamarín
6	2017-08-27	Valencia	Villareal	1-2	Mestalla
7	2017-08-13	Manchester united	West Ham	4-0	Old Trafford
8	2017-08-12	Liverpool	Sunderland	1-0	Anfield
9	2017-08-13	Tottenham	NewCastle	1-1	Tottenham Hotspur Stadium

RESULTADOS DE PARTIDOS

No	Fecha del Partido	Equipo Local	Equipo Visitante	Resultado
1	2017-08-27	Real Madrid	Valencia	2-2
2	2017-08-26	FC Barcelona	Girona	2-0
3	2017-08-27	Atlético de Madrid	Real Sociedad	4-2
4	2017-08-26	Athletic Club de Bilbao	Sevilla	3-1
5	2017-08-27	Real Betis Balompie	Malaga	1-0
6	2017-08-27	Valencia	Villareal	1-2
7	2017-08-13	Manchester united	West Ham	4-0
8	2017-08-12	Liverpool	Sunderland	1-0
9	2017-08-13	Tottenham	NewCastle	1-1



Tecnologías Investigadas

PHP y acceso a una base de Datos

Objetivos:

- Aprender a administrar una base de datos.
- Conocer algunas herramientas que ayudan a administrar una base de datos.
- Aprender a acceder a una base de datos desde PHP.
- Aprender a realizar una consulta SELECT y mostrar el resultado en una página web.

Glosario

HyperText Markup Language (HTML):

Se utiliza para definir la estructura de una página web.

ASP(Active Server page):

Es un lenguaje de programación del cual es Microsoft propietario. ASP suele ser usado para combinar HTML con bases de datos y generar páginas web dinámicas.

Mock Ups:

son fotomontajes que permiten a los diseñadores gráficos y web mostrar al cliente cómo quedarán sus diseños.

Bootstrap:

es un framework desarrollado y liberado por Twitter que tiene como objetivo facilitar el diseño web. Permite crear de forma sencilla webs de diseño adaptable, es decir, que se ajusten a cualquier dispositivo y tamaño de pantalla y siempre se vean igual de bien.

Xtensible Markup Language(XML):



Lenguaje para almacenar y transportar datos.

Cascading Style Sheets(CSS):

Lenguaje para aplicar estilos a la estructura html.

Banner (anuncio):

Son llamados banners a unas pequeña imágenes o textos publicitarios, que aparecen en las páginas web.

Código fuente:

conjunto de instrucciones que forman un programa o subprograma informático.

Javascript:

Lenguaje de programación para dar dinamismo a una página web del lado del cliente.

Front-end: es la parte del software que interactúa con los usuarios

Back-end: es la parte que procesa la entrada desde el **front-end**.

Cookie:

se denominan cookies a pequeños datos que se almacena en el disco duro o en la memoria temporal del ordenador cuando un usuario accede a las páginas web. Estas cookies pueden llegar a ser un peligro para la intimidad de los usuarios.

Etiqueta (tag):

instrucción mediante la cual podemos realizar páginas HTML. Un ejemplo es que no permite poner en negrita las letras que están englobadas por medio de esta etiqueta. Estas etiquetas son interpretadas por los navegadores a la hora de reproducir las páginas HTML.

Servidor:

(host) Ordenador conectado a Internet capaz de prestar uno o más servicios a otros ordenadores llamados "clientes". Ejemplos de servicios: conexión, cuenta de correo, sitio web, ftp, news, etc.

URL (Localizador Uniforme de Recursos):

Sistema unificado de identificación de recursos en la red. Ejemplos de URL



son :<http://www.pcweb.es>, ref.="imágenes/dibujo.jpg"

Dominio:

Es como el alias que se le da a una IP publica.

Direcciones IP:

Sirven para identificar un equipo en una red privada o en internet.

Enlace al video

<https://app.slidepresenter.com/play?id=62f26ad1-56d6-435b-8aee-3d8f546e67fe&lang=de>