



UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA

FACULTAD DE INGENIERÍA

Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas

**"Creación de una Aplicación Móvil para la Gestión de
Cuadros de Liga Deportivos con .NET MAUI."**

Curso: *"SOLUCIONES MÓVILES"*

Docente: *Ing. Patrick Cuadros Quiroga*

Integrantes:

- LUPACA MAMANI RONAL DANIEL 2020067146
- POMA MANCHEGO, RENE MANUEL 2017057491
- AGUILAR PINTO, VICTOR ELEAZAR 2017057405
- CHINO CONDE, OSWALDO JESUS 2017057434

**Tacna – Perú
2023**

CONTROL DE VERSIONES					
Versión	Hecha por	Revisada por	Aprobada por	Fecha	Motivo
1.0	Lupaca mamani ronal daniel, Poma manchego rene Manuel, Aguilar pinto victor Eleazar, chino conde oswaldo jesus			23/09/2023	Versión 1.0
1.5	Lupaca mamani ronal daniel, Poma manchego rene Manuel, Aguilar pinto victor Eleazar, chino conde oswaldo jesus			19/10/2023	Ajustes de la implementación del tema
2	Lupaca mamani ronal daniel, Poma manchego rene Manuel, Aguilar pinto victor Eleazar, chino conde oswaldo jesus			2/11/2023	Reflexión de impacto e ámbito legal y utilidad

**"Creación de una Aplicación Móvil para la Gestión de
Cuadros de Liga Deportivos con .NET MAUI."
Documento de Especificación de Requerimientos de Software**

Versión 1.0

CONTROL DE VERSIONES					
Versión	Hecha por	Revisada por	Aprobada por	Fecha	Motivo
1.0	Lupaca mamani ronal daniel, Poma manchego rene Manuel, Aguilar pinto victor Eleazar, chino conde oswaldo jesus			23/09/2023	Versión 1.0
1.5	Lupaca mamani ronal daniel, Poma manchego rene Manuel, Aguilar pinto victor Eleazar, chino conde oswaldo jesus			19/10/2023	Ajustes de la implementación del tema
2	Lupaca mamani ronal daniel, Poma manchego rene Manuel, Aguilar pinto victor Eleazar, chino conde oswaldo jesus			2/11/2023	Reflexión de impacto e ámbito legal y utilidad

INDICE GENERAL

INTRODUCCION

4

I. 5

1. 5

2. 5

3. 5

4. 5

II. 5

1. 5

2. 6

3. 6

4. 7

5. 7

6. 7

III. 8

a) 8

b) 8

IV. 8

- a) 8
- b) 8
- V. 9
 - 1. 9
 - 2. 9
 - a) 9
 - b) 11
 - c) 12
 - 3. ¡Error! Marcador no definido.
 - a) 17
 - b) 18

CONCLUSIONES

21

INTRODUCCION

Este documento representa la primera versión del proyecto de desarrollo de una aplicación móvil diseñada para la gestión de torneos deportivos utilizando .NET MAUI. El objetivo principal de esta iniciativa es proporcionar una plataforma tecnológica que facilite la organización, seguimiento y participación en torneos, mejorando la experiencia global de los usuarios.

Especificación de Requerimientos de Software (SRS)

Esta sección se centra en los requisitos esenciales para la implementación exitosa de la aplicación móvil. Incluye información sobre las necesidades específicas de los usuarios y los elementos clave que deben integrarse para garantizar un funcionamiento eficiente del sistema.

A lo largo del documento, se describen los aspectos generales de la empresa o entidad que utilizará la aplicación, se detalla la visión y los objetivos del proyecto, y se presentan las funcionalidades específicas que se esperan lograr con la aplicación móvil para la gestión de torneos deportivos.

I. Generalidades de la empresa

1. Nombre de la empresa

Universidad Privada de Tacna

2. Visión

La Universidad Privada de Tacna, fundada por inspiración cristiana, es una institución autónoma del más alto nivel académico; destinada a educar profesionales generadores de puestos de trabajo, con una formación integral humanística, científica y técnica; orientada hacia el liderazgo, cultura de calidad, respecto a la dignidad humana, protección del medio ambiente, aprecio de sus valores culturales y con una identificación total con su institución. Promueve la investigación y la proyección social comprometida con la transformación de la sociedad hacia una civilización superior

3. Misión

La Universidad Privada de Tacna está orientada a ser una de las mejores instituciones de educación superior en el país, mediante el desarrollo en la excelencia académica y logrando un liderazgo en la formación del potencial humano que contribuya al desarrollo de nuestra región y del país.

4. Organigrama



II. Visionamiento de la empresa

1. Descripción del problema

La ausencia de una herramienta digital eficiente ha generado obstáculos significativos en la gestión y participación de torneos deportivos, especialmente

en eventos deportivos de la Universidad Privada de Tacna. En la actualidad, los organizadores y participantes carecen de una plataforma centralizada que proporcione información clave sobre los eventos deportivos, como horarios, disponibilidad de equipos y detalles de las actividades programadas. Esta falta de acceso digital se traduce en complicaciones logísticas y administrativas, afectando negativamente la experiencia global de los usuarios.

Además, la incapacidad para realizar inscripciones, seguimientos y pagos en línea presenta desafíos considerables, especialmente para aquellos involucrados en torneos con agendas ajustadas o limitaciones de tiempo. Esta limitación no solo afecta a los participantes, sino que también puede disuadir a nuevos interesados en unirse a los torneos debido a la falta de comodidad y flexibilidad en la gestión de sus actividades deportivas.

La solución propuesta es el desarrollo de una aplicación móvil robusta, basada en .NET MAUI, que ofrezca a los usuarios acceso instantáneo y fácil a información crucial sobre torneos deportivos. La aplicación abordará la problemática central al proporcionar una plataforma digital integral que permita la inscripción en línea, el seguimiento de eventos, la disponibilidad de equipos y la realización de pagos, mejorando así la eficiencia y comodidad para organizadores y participantes por igual. La implementación de esta solución no solo optimizará la experiencia de los usuarios, sino que también contribuirá al crecimiento y desarrollo del ámbito deportivo, atrayendo a nuevos participantes y facilitando la gestión de eventos deportivos.

2. Objetivos de negocios



Mejora de la Experiencia del Usuario Crecimiento y Participación Eficiencia en la Comunicación



Simplificar y agilizar los
Eficiencia en la Comunicación

Garantizar un acceso fácil y rápido Generar una eficiencia en
Creación y Planificación

3. Objetivos de diseño

El diseño de nuestra aplicación tiene como objetivos fundamentales crear un entorno virtual que permita a los usuarios explorar y gestionar los detalles relacionados con torneos deportivos. Los objetivos de diseño específicos son los siguientes:

Interfaz Intuitiva: Desarrollar una interfaz fácil de usar que permita a los usuarios navegar sin esfuerzo por la aplicación y acceder a la información de manera intuitiva.

Visualización de Torneos: Proporcionar una plataforma visual que muestre de manera clara y atractiva los detalles de los torneos, incluyendo fechas, ubicaciones y participantes.

Planificación Personalizada: Permitir a los usuarios planificar su participación en torneos, seleccionar eventos específicos y conocer detalles sobre horarios y actividades planificadas.

4. Alcance de proyecto

El alcance del proyecto se centra en el desarrollo de un sistema que gestione eficientemente los procesos asociados con la organización de torneos deportivos. Incluirá:

Herramientas para la planificación y administración de eventos deportivos.

Un apartado dedicado a la visualización de rutinas y planificación personalizada para los participantes.

5. Viabilidad del sistema

Tras realizar un estudio de factibilidad "FD01", se confirma que el proyecto es viable en términos técnicos, económicos y operativos para lograr los objetivos establecidos.

6. Información Obtenida del levantamiento de la información

La aplicación está diseñada para satisfacer las necesidades de una organización que gestiona torneos deportivos. Esta organización cuenta con múltiples eventos, participantes y ubicaciones. Se busca mejorar la eficiencia en la administración de estos procesos, proporcionando una solución digital que optimice la generación de información relevante, como horarios, ubicaciones y participantes, contribuyendo así a una experiencia integral y satisfactoria para los usuarios.

III. Análisis de proceso

a) Diagrama del proceso actual – Diagrama de Actividades

No cuentan con un diagrama actual

b) Diagrama del proceso propuesto – Diagrama de Actividades inicial

IV. Especificación de requerimientos de software

a) Cuadro de requerimientos funcionales

Nro.	Requerimientos funcionales iniciales	Descripción
RF-01	Registrar Usuario	El usuario podrá registrar sus datos (DNI, nombre, dirección, teléfono, email).
RF-02	Iniciar sesión	El sistema permitirá iniciar sesión.
RF-03	Cerrar sesión	El usuario podrá modificar sus datos
RF-04	Visualizar perfil usuario	El sistema permitirá visualizar el perfil actual del usuario.
RF-05	Editar perfil	El sistema permitirá editar el perfil del usuario.
RF-06	Imagen de perfil	El sistema permitirá añadir una imagen de perfil al usuario.
RF-07	Visualizar lista de partidos	El sistema permitirá ver la lista de próximos partidos.
RF-04	Filtrar lista de partidos	El sistema permitirá aplicar diferentes filtros al listado de partidos.
RF-05	Inscribirse a un partido	El sistema permitirá a los usuarios inscribirse a los partidos.
RF-06	Abandonar partido	El sistema permitirá a los usuarios abandonar partidos.
RF-07	Visualizar jugadores	El sistema permitirá visualizar a los jugadores inscritos en un partido.
RF-08	Visualizar organizador	El sistema permitirá ver el perfil del organizador del partido.

b) Cuadro de requerimientos no funcionales

Nro.	Requerimientos no funcionales	Descripción
RNF01	Facilidad de instalación	La aplicación debe poder ser instalada por cualquier usuario a partir de un apk.
RNF02	SDK mínimo	La aplicación debe ser compatible con cualquier dispositivo con versión superior a la API 16 (98 % dispositivos).
RNF03	Solicitud de permisos	Para dispositivos con versiones superiores a la API 23.0, se solicitarán los permisos necesarios en tiempo de ejecución.
RNF04	Sistema de base de datos	El sistema utilizará ***** como base de datos no relacional.
RNF05	Gestión de sesiones	El sistema utilizará ***** como gestor de sesiones de usuario.
RNF06	Identificación mediante correo electrónico	El acceso será mediante correo electrónico y contraseña.
RNF07	Unicidad de correo electrónico	El correo electrónico utilizado para la identificación ha de ser único.
RNF08	Identificador único de usuarios	Se identificará a los usuarios por un identificador único generado por ****.
RNF09	Almacenamiento de imágenes de perfil	El sistema utilizará ***** como almacenamiento de imágenes de perfil.
RNF010	Tiempo de respuesta	La aplicación debe garantizar unos tiempos de respuesta no superiores a 10 segundos.

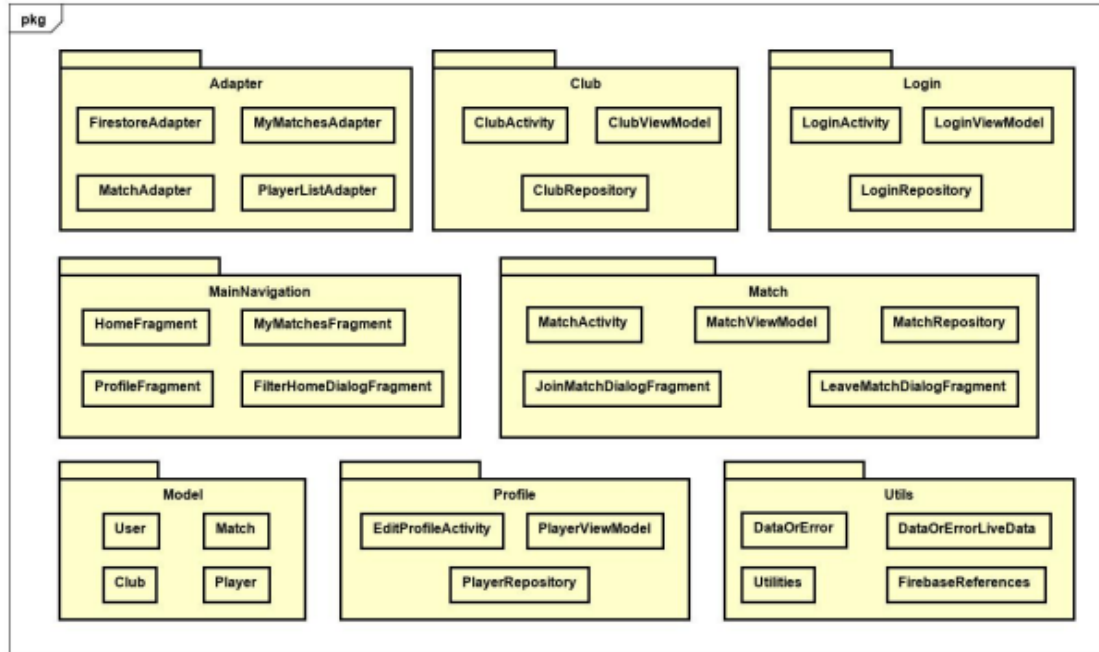
V. Fase de desarrollo

1. Perfiles de usuario

Usuario	Descripción
Administrador del Torneo (Organizador)	Posee derechos de administración completos sobre la aplicación móvil. Este perfil se encarga de gestionar y coordinar todas las actividades relacionadas con los torneos deportivos, incluyendo la creación y organización de eventos, asignación de equipos, y supervisión general del proceso.
Participante del Torneo (Usuario)	Este usuario representa a los jugadores y equipos que participan en los torneos. Su función principal es utilizar la aplicación para inscribirse en torneos, visualizar información relevante sobre los eventos, recibir actualizaciones y notificaciones, y proporcionar datos necesarios para el desarrollo de los torneos.

2. Modelo Conceptual

a) Diagrama de Paquetes

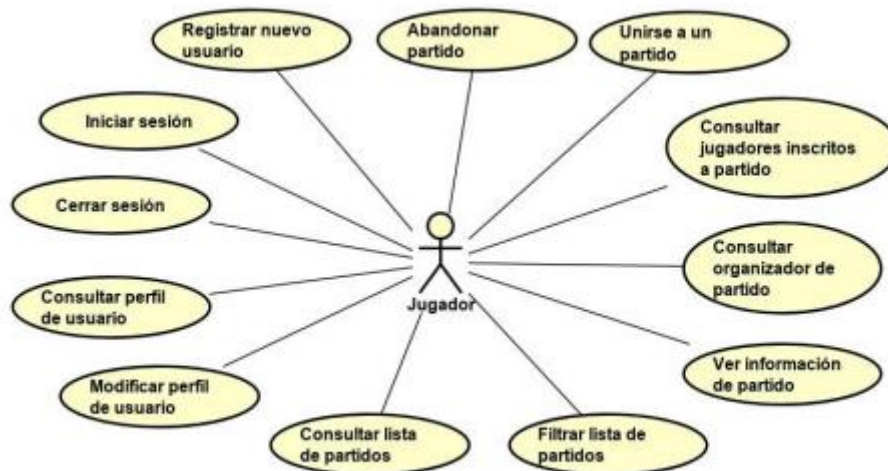


b) Diagrama de Casos de uso

Diagrama de casos de uso Jugador



Diagrama de casos de uso Organizador



c) Escenarios de Casos de uso (narrativa)

CU1: Iniciar sesión	
Actor:	Jugador
Descripción:	El usuario, en este caso, un jugador, tiene la intención de identificarse en la aplicación.
Precondición:	El usuario no está identificado en el sistema.
Flujo Normal:	1. El caso de uso comienza cuando el usuario selecciona 'Iniciar sesión'. 2. El sistema muestra la pantalla de identificación. 3. El usuario introduce sus credenciales. 4. El sistema verifica la corrección de las credenciales. 5. Si las credenciales son correctas, el sistema identifica al usuario y muestra su pantalla de inicio.
Postcondición:	El usuario queda identificado en el sistema.
Flujo Alternativo:	El usuario cancela, y el caso de uso queda sin efecto. El sistema no tiene conexión a internet para realizar la identificación. Se notifica y el caso de uso queda sin efecto. Las credenciales del usuario no son correctas. Se notifica y el caso de uso continúa en el paso 2.
Actor:	Jugador

CU2: Registrar Nuevo Usuario	
Actor:	Jugador
Descripción:	El usuario, en este caso, un jugador, desea registrarse en la aplicación.
Precondición:	El usuario no está identificado en el sistema.
Flujo Normal:	1. El caso de uso comienza cuando el usuario selecciona 'Registrarse'. 2. El sistema muestra la pantalla de registro. 3. El usuario introduce los datos para su registro. 4. El sistema verifica los datos y crea un nuevo usuario.
Postcondición:	Se crea una nueva cuenta de usuario.
Flujo Alternativo:	El usuario cancela, y el caso de uso queda sin efecto. El sistema no tiene conexión a internet para realizar el registro.
Actor:	Jugador

CU03: Consultar Perfil	
Actor:	Jugador
Descripción:	El usuario desea consultar su perfil.
Precondición:	El usuario está identificado en el sistema.
Flujo Normal:	1. El caso de uso comienza cuando el usuario selecciona 'Consultar perfil'. 2. El sistema muestra el perfil del usuario.
Postcondición:	Se muestra el perfil completo del usuario.
Flujo Alternativo:	El sistema no dispone de conexión a internet para realizar la consulta de perfil. Se notifica, y el caso de uso queda sin efecto.
Actor:	Jugador

CU04: Modificar Perfil de Usuario	
Actor:	Jugador
Descripción:	El usuario desea modificar su perfil.

Precondición:	El usuario está identificado en el sistema.
Flujo Normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El caso de uso comienza cuando el usuario selecciona 'Modificar perfil'. 2. El sistema muestra un formulario con los datos actualizables y sus valores actuales. 3. El usuario modifica los datos a su elección. 4. El sistema verifica los datos y actualiza el perfil.
Postcondición:	El perfil ha sido actualizado.
Flujo Alternativo:	Los datos introducidos por el usuario no son válidos.

CU05: Consultar Lista de Partidos	
Actor:	Jugador
Descripción:	El usuario desea ver la lista de partidos disponibles.
Precondición:	El usuario está identificado en el sistema.
Flujo Normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El caso de uso comienza cuando el usuario selecciona 'Mostrar partidos'. 2. El sistema muestra un listado con los partidos disponibles.
Postcondición:	Se muestra un listado con los partidos disponibles.
Flujo Alternativo:	El sistema no dispone de conexión a internet para actualizar los datos. Se notifica.
Actor:	Jugador

CU06: Filtrar Listado de Partidos	
Actor:	Jugador
Descripción:	El usuario desea filtrar los partidos para seleccionar el que corresponda a sus intereses.
Precondición:	El usuario está identificado en el sistema.
Flujo Normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El caso de uso comienza cuando el usuario selecciona 'Filtrar partidos'. 2. El sistema muestra diferentes filtros al usuario. 3. El usuario selecciona uno o varios filtros. 4. El sistema filtra la lista de partidos. 5. El sistema muestra un listado de partidos filtrados.
Postcondición:	Se muestra un listado de partidos filtrados.
Flujo Alternativo:	El usuario cancela.

CU07: Consultar Información de Partido	
Actor:	Jugador
Descripción:	El usuario desea filtrar los partidos para seleccionar el que corresponda a sus intereses.
Precondición:	El usuario está identificado en el sistema.
Flujo Normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El caso de uso comienza cuando el usuario selecciona 'Filtrar partidos'. 2. El sistema muestra diferentes filtros al usuario. 3. El usuario selecciona uno o varios filtros. 4. El sistema filtra la lista de partidos. 5. El sistema muestra un listado de partidos filtrados.
Postcondición:	Se muestra un listado de partidos filtrados.
Flujo Alternativo:	El usuario cancela.

CU08: Consultar Organizador de un Partido

Actor:	Jugador
Descripción:	El usuario desea ver la información completa del organizador de un partido.
Precondición:	El usuario está identificado en el sistema.
Flujo Normal:	1. El caso de uso comienza cuando el usuario selecciona 'Mostrar organizador' en la información de un partido. 2. El sistema muestra la información completa del organizador.
Postcondición:	Se muestra la información completa del organizador del partido.
Flujo Alternativo:	El sistema no dispone de conexión a internet.
Actor:	Jugador

CU09: Consultar Jugadores Inscritos a un Partido	
Actor:	Jugador y Organizador
Descripción:	El usuario desea ver todos los jugadores inscritos a un partido.
Precondición:	El usuario está identificado en el sistema.
Flujo Normal:	1. El caso de uso comienza cuando el usuario selecciona la opción de 'Mostrar jugadores inscritos' en la información de un partido. 2. El sistema muestra un listado completo de los jugadores inscritos. 3. Se muestra un listado con los jugadores inscritos.
Postcondición:	Se muestra un listado con los jugadores inscritos.
Flujo Alternativo:	El sistema no dispone de conexión a internet.
Actor:	Jugador y Organizador

CU10: Unirse a Partido	
Actor:	Jugador
Descripción:	El usuario desea unirse a un partido.
Precondición:	El usuario está identificado en el sistema y no está inscrito al partido.
Flujo Normal:	1. El caso de uso comienza cuando el usuario selecciona 'Unirse a partido' en la información de un partido. 2. El sistema muestra información relativa al partido. 3. El usuario acepta dicha información. 4. El sistema verifica si el jugador puede unirse al partido. 5. El sistema inscribe al jugador en el partido.
Postcondición:	El usuario aparece inscrito al partido.
Flujo Alternativo:	El usuario rechaza.
Actor:	Jugador

CU11: Abandonar Partido	
Actor:	Jugador
Descripción:	El usuario desea abandonar un partido.
Precondición:	El usuario está identificado en el sistema y aparece como inscrito al partido.
Flujo Normal:	1. El caso de uso comienza cuando el usuario selecciona 'Abandonar partido' en la información de un partido. 2. El sistema muestra información relativa al partido. 3. El usuario acepta dicha información. 4. El sistema elimina al jugador del partido.

Postcondición:	El usuario aparece como no inscrito al partido.
Flujo Alternativo:	El usuario cancela.
Actor:	Jugador

CU12: Cerrar Sesión	
Actor:	Jugador
Descripción:	El usuario desea cerrar sesión.
Precondición:	El usuario está identificado en el sistema.
Flujo Normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El caso de uso comienza cuando el usuario selecciona 'Cerrar sesión'. 2. El sistema cierra la sesión del usuario. 3. El sistema muestra la pantalla de identificación.
Postcondición:	El usuario aparece como no identificado en el sistema.
Flujo Alternativo:	Ninguno.
Actor:	Jugador

CU13: Iniciar Sesión como Organizador	
Actor:	Organizador
Descripción:	El usuario desea identificarse en la aplicación
Precondición:	El usuario no está identificado en el sistema.
Flujo Normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El caso de uso comienza cuando el usuario selecciona 'Iniciar sesión'. 2. El sistema muestra la pantalla de identificación. 3. El usuario introduce las credenciales. 4. El sistema verifica que las credenciales son correctas. 5. El sistema identifica al usuario y muestra su pantalla de inicio.
Postcondición:	El usuario aparece identificado en el sistema.
Flujo Alternativo:	El usuario cancela y el caso de uso queda sin efecto.
Actor:	Organizador

CU14: Consultar Perfil (Organizador)	
Actor:	Jugador
Descripción:	El usuario desea consultar su perfil.
Precondición:	El usuario está identificado en el sistema.
Flujo Normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El caso de uso comienza cuando el usuario selecciona 'Consultar perfil'. 2. El sistema muestra el perfil del usuario.
Postcondición:	Se muestra el perfil completo del usuario.
Flujo Alternativo:	El sistema no dispone de conexión a internet para realizar la consulta de perfil.

CU15: Modificar Perfil de Organizador	
Actor:	Organizador
Descripción:	El usuario desea modificar su perfil.
Precondición:	El usuario está identificado en el sistema.
Flujo Normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El caso de uso comienza cuando el usuario selecciona 'Modificar perfil'. 2. El sistema muestra un formulario con los datos actualizables y sus valores actuales.

	3. El usuario modifica los datos a su elección. 4. El sistema comprueba los datos y actualiza el perfil.
Postcondición:	El perfil ha sido actualizado.
Flujo Alternativo:	El usuario cancela y el caso de uso queda sin efecto.

CU16: Consultar Lista de Partidos Organizados	
Actor:	Organizador
Descripción:	El usuario desea ver la lista de partidos que ha organizado.
Precondición:	El usuario está identificado en el sistema.
Flujo Normal:	1. El caso de uso comienza cuando el usuario selecciona 'Mostrar partidos organizados'. 2. El sistema muestra un listado con los partidos que ha creado el propio organizador. 3. Se muestra un listado con los partidos organizados.
Postcondición:	Se muestra un listado con los partidos organizados.
Flujo Alternativo:	El sistema no dispone de conexión a internet para actualizar los datos.

CU17: Filtrar Listado de Partidos Organizados	
Actor:	Organizador
Descripción:	El usuario Organizador desea filtrar los partidos que ha organizado por estado de cada uno de ellos para acceder rápidamente a aquellos que tiene pendientes.
Precondición:	El usuario está identificado en el sistema.
Flujo Normal:	1. El caso de uso comienza cuando el usuario selecciona 'Filtrar partidos'. 2. El sistema muestra diferentes estados al usuario. 3. El usuario selecciona un estado. 4. El sistema filtra la lista de partidos. 5. El sistema muestra un listado con los partidos que se encuentran en ese estado.
Postcondición:	Se muestra un listado de partidos con el estado elegido.
Flujo Alternativo:	El usuario cancela

CU18: Consultar Información de Partido	
Actor:	Organizador
Descripción:	El usuario desea ver la información completa de un partido.
Precondición:	El usuario está identificado en el sistema.
Flujo Normal:	1. El caso de uso comienza cuando el usuario selecciona un partido del listado ofrecido por 'Mostrar partidos'. 2. El sistema muestra la información completa del partido.
Postcondición:	Se muestra la información completa del partido.
Flujo Alternativo:	Ninguno.

CU19: Consultar Jugadores Inscritos a un Partido	
Actor:	Organizador
Descripción:	El usuario desea ver todos los jugadores inscritos a un partido.
Precondición:	El usuario está identificado en el sistema.

Flujo Normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El caso de uso comienza cuando el usuario selecciona la opción de 'Mostrar jugadores inscritos' en la información de un partido. 2. El sistema muestra un listado completo de los jugadores inscritos. 3. Se muestra un listado con los jugadores inscritos.
Postcondición:	Se muestra un listado con los jugadores inscritos.
Flujo Alternativo:	El sistema no dispone de conexión a internet.

CU20: Cambiar Estado de Partido	
Actor:	Organizador
Descripción:	El usuario desea cambiar el estado de un partido.
Precondición:	El usuario está identificado en el sistema.
Flujo Normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El caso de uso comienza cuando el usuario selecciona 'Cambiar estado de partido' en la información de un partido. 2. El sistema muestra un listado de los posibles estados siguientes. 3. El usuario selecciona un estado. 4. El sistema cambia el estado del partido.
Postcondición:	El estado del partido cambia al elegido por el organizador.
Flujo Alternativo:	El usuario cancela y el caso de uso queda sin efecto

CU21: Crear Nuevo Partido	
Actor:	Organizador
Descripción:	El usuario desea crear un nuevo partido.
Precondición:	El usuario está identificado en el sistema.
Flujo Normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El caso de uso comienza cuando el usuario selecciona 'Crear nuevo partido'. 2. El sistema muestra un formulario con los datos requeridos para crear el partido. 3. El usuario introduce los datos. 4. El sistema comprueba los datos y crea el partido.
Postcondición:	Se crea un nuevo partido.
Flujo Alternativo:	El usuario cancela y el caso de uso queda sin efecto.

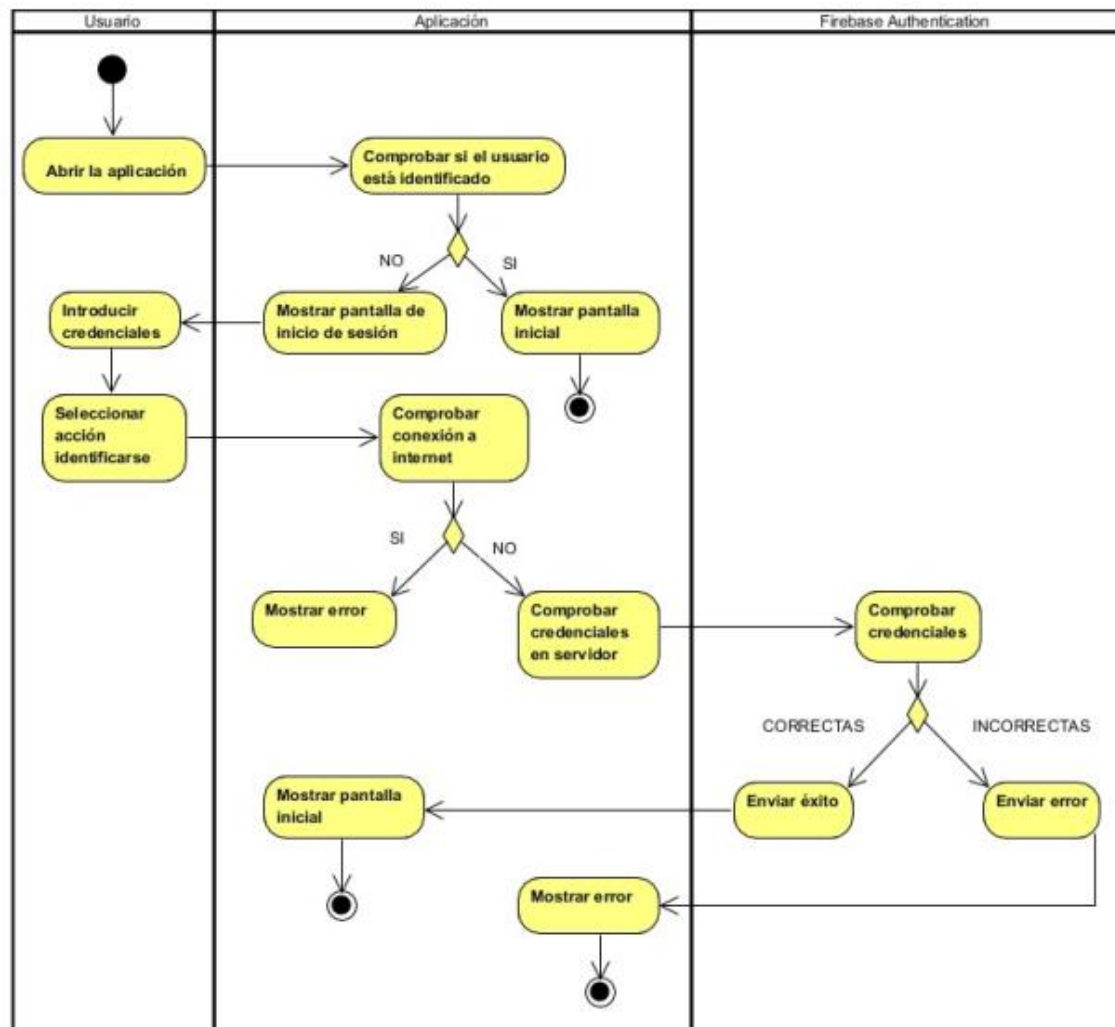
CU22: Cerrar Sesión de Organizador	
Actor:	Organizador
Actor:	Organizador
Descripción:	El usuario desea cerrar sesión.
Precondición:	El usuario está identificado en el sistema.
Flujo Normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El caso de uso comienza cuando el usuario selecciona 'Cerrar sesión'. 2. El sistema cierra la sesión del usuario. 3. El sistema muestra la pantalla de identificación.
Postcondición:	El usuario aparece como no identificado en el sistema.

3. Modelo Lógico

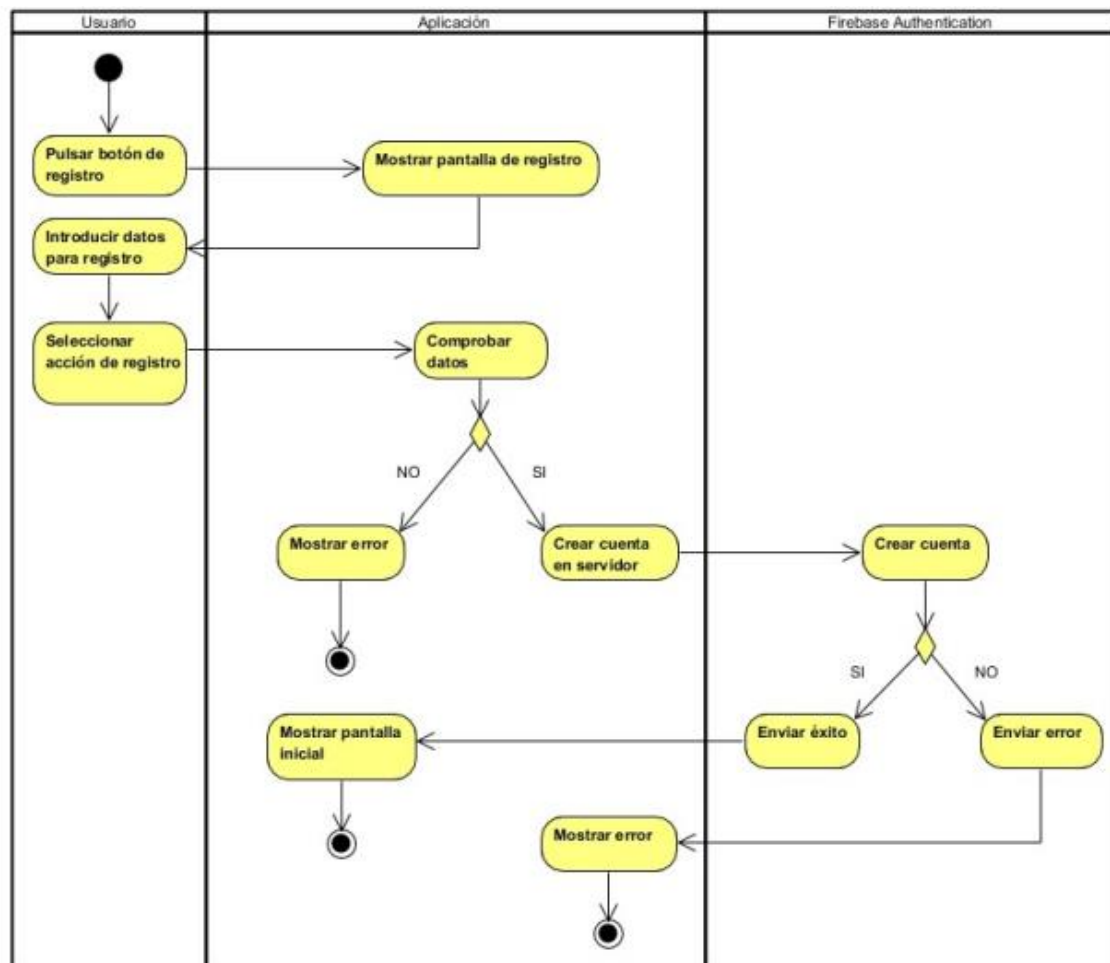
a) Análisis de Objetos

b) Diagrama de Secuencia de cada caso de Uso

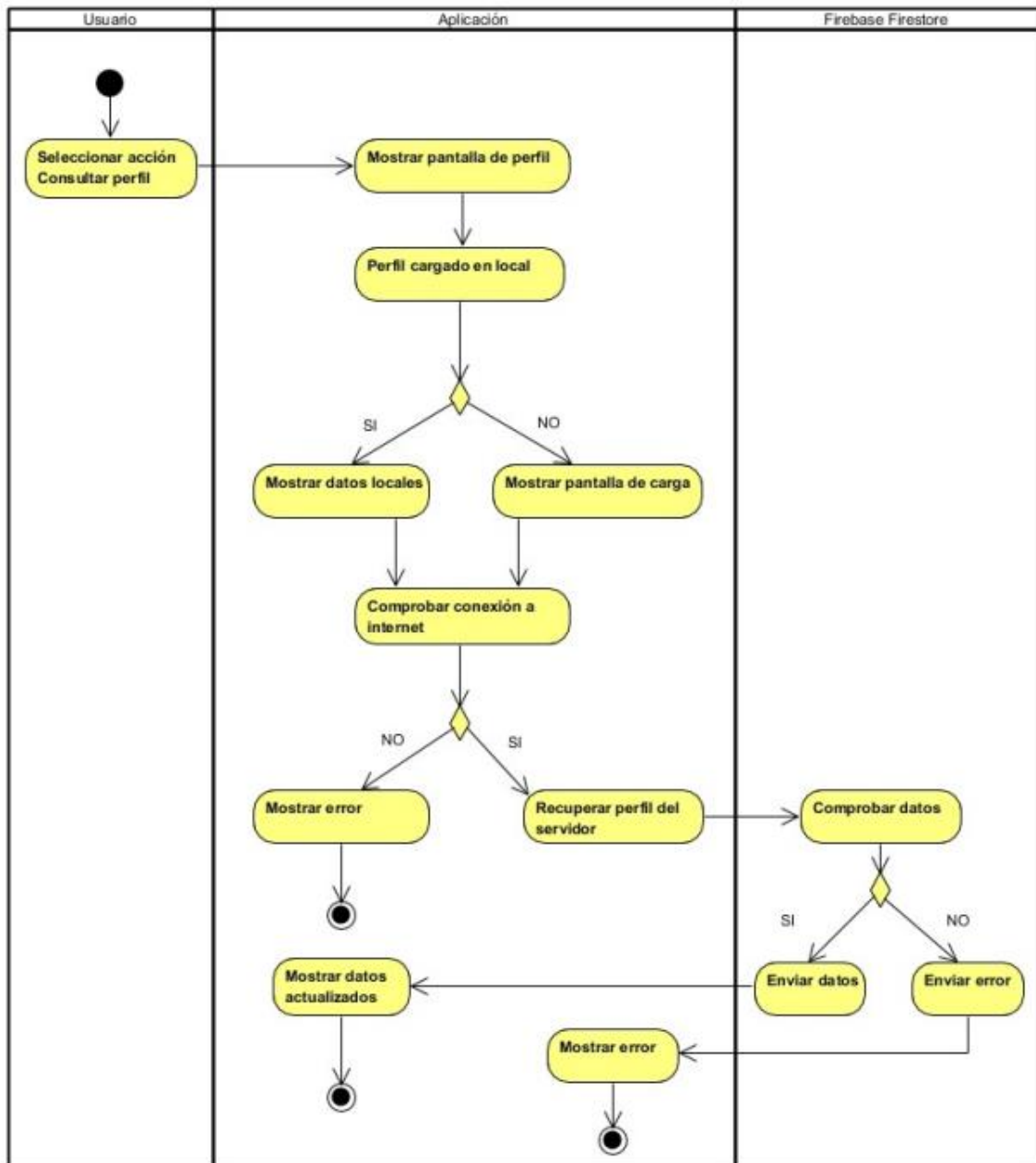
Iniciar sesión



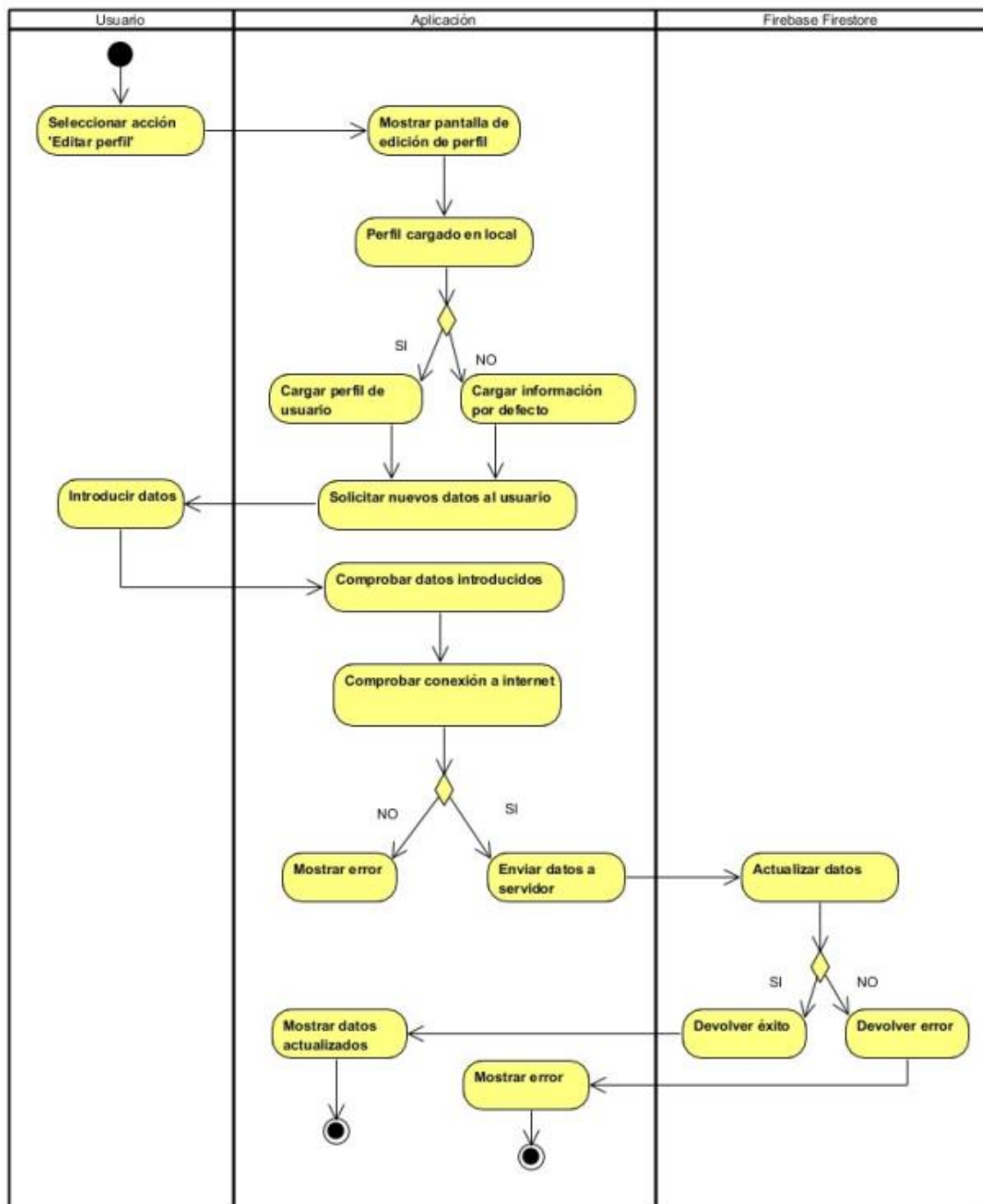
Registrarse



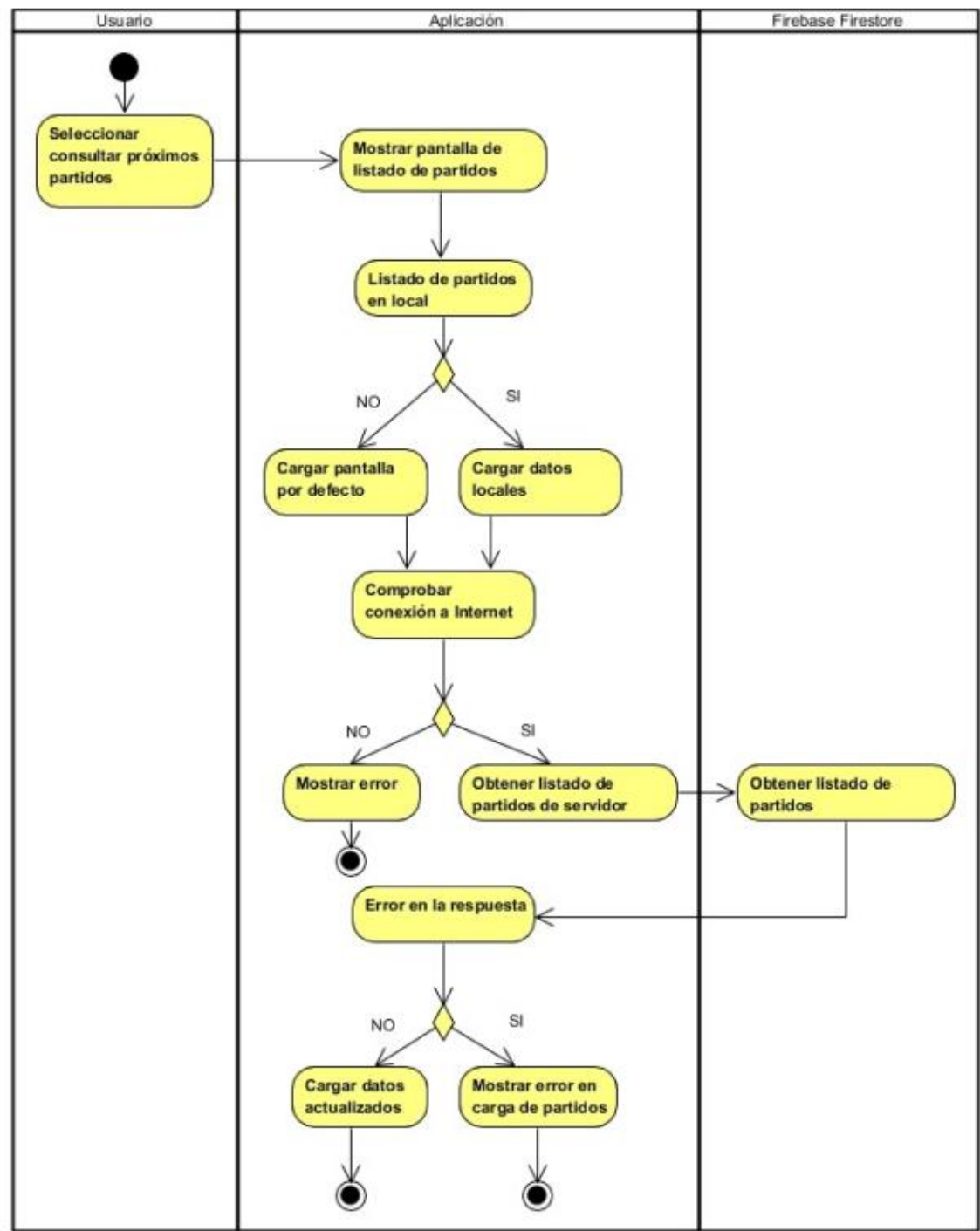
Consultar perfil



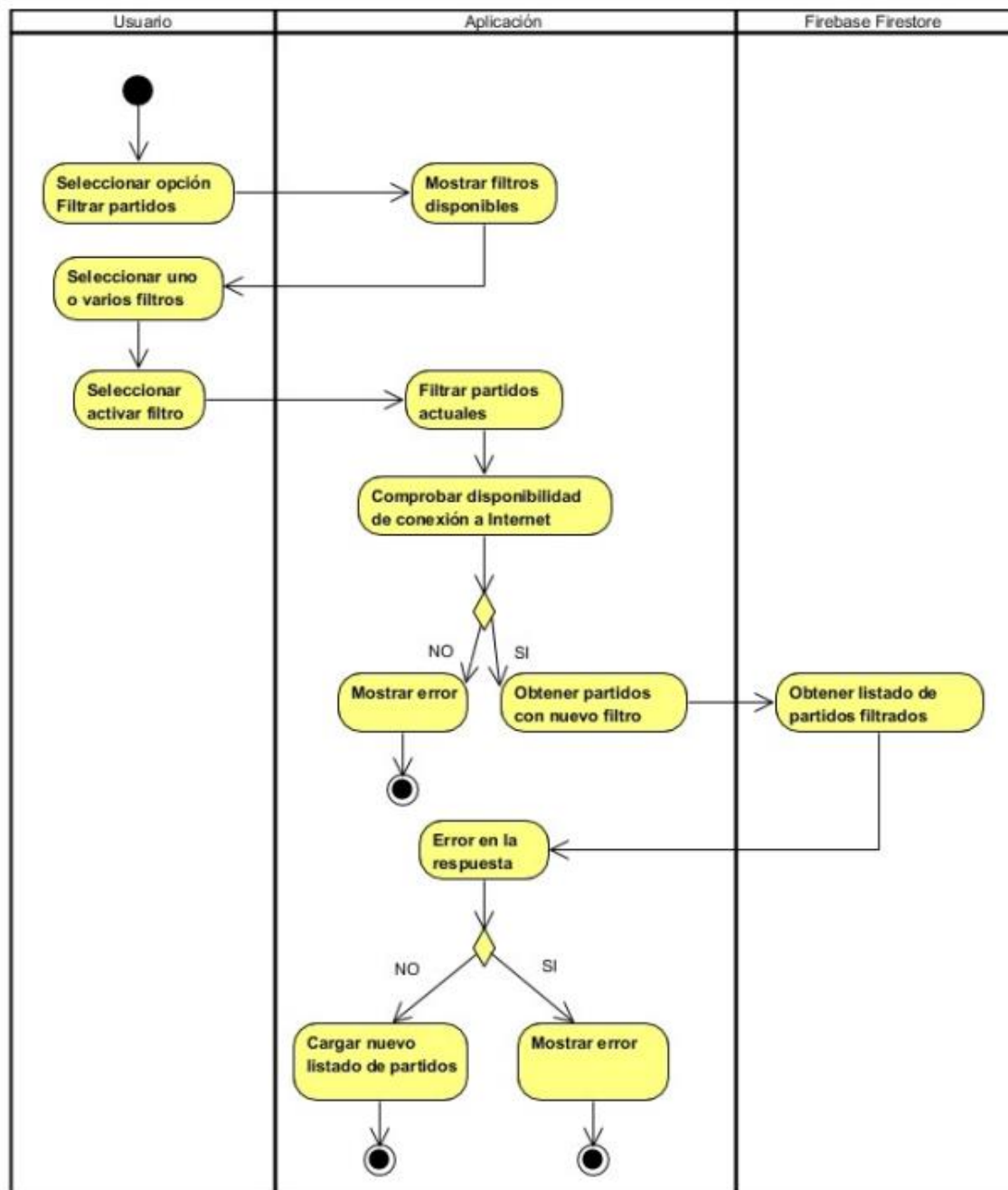
Modificar perfil



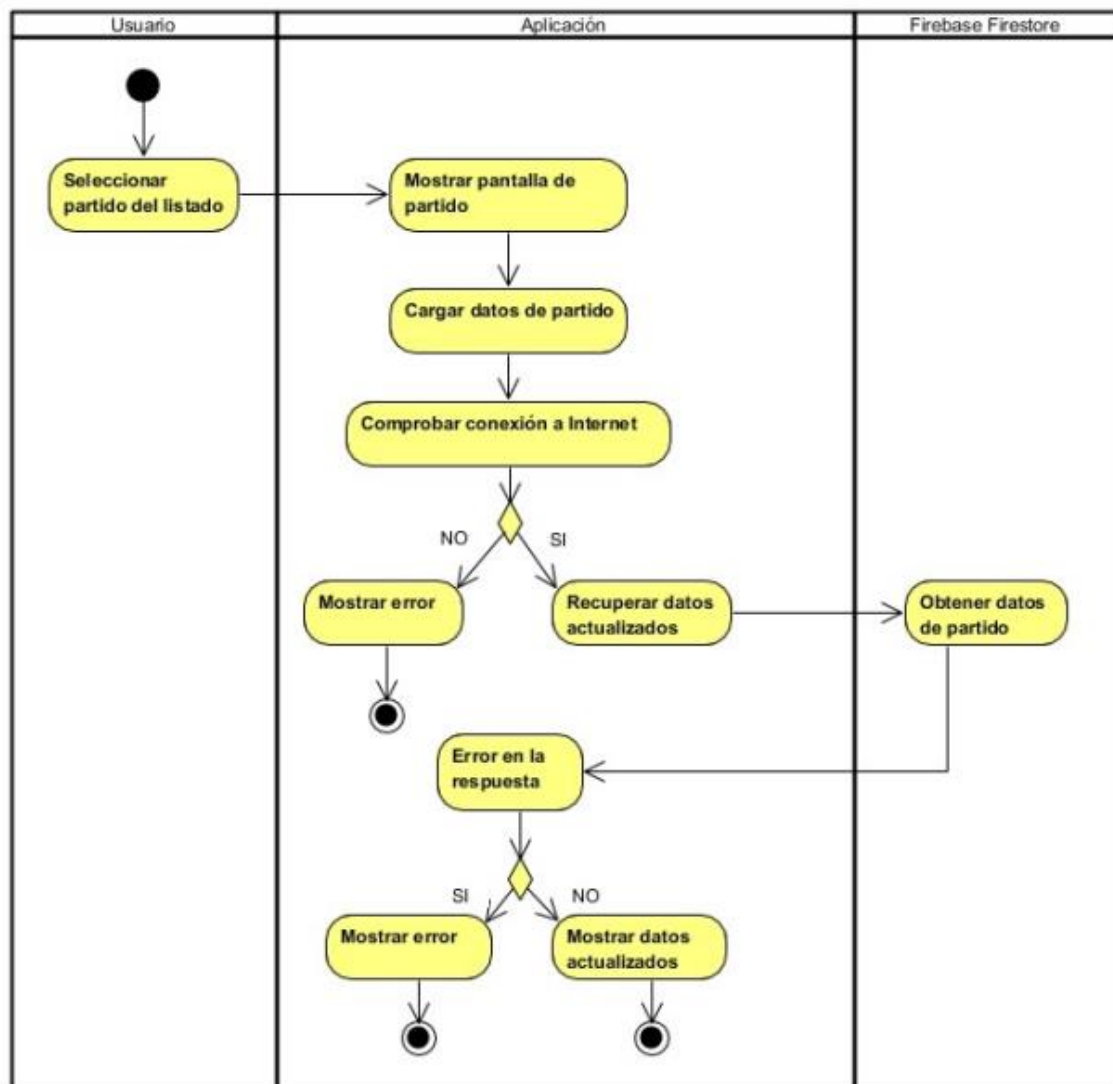
Consultar lista de partidos



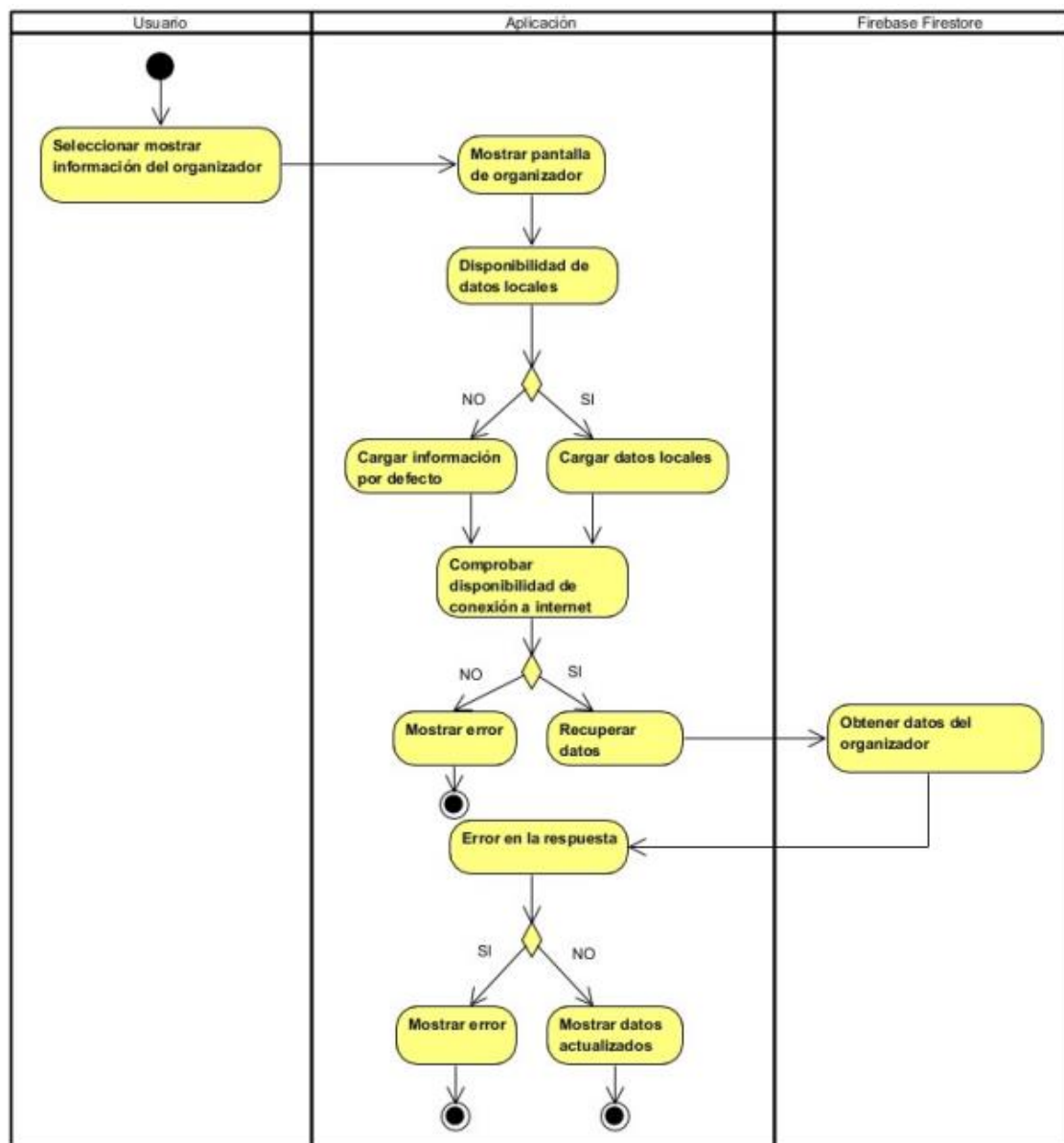
Filtrar lista de partidos



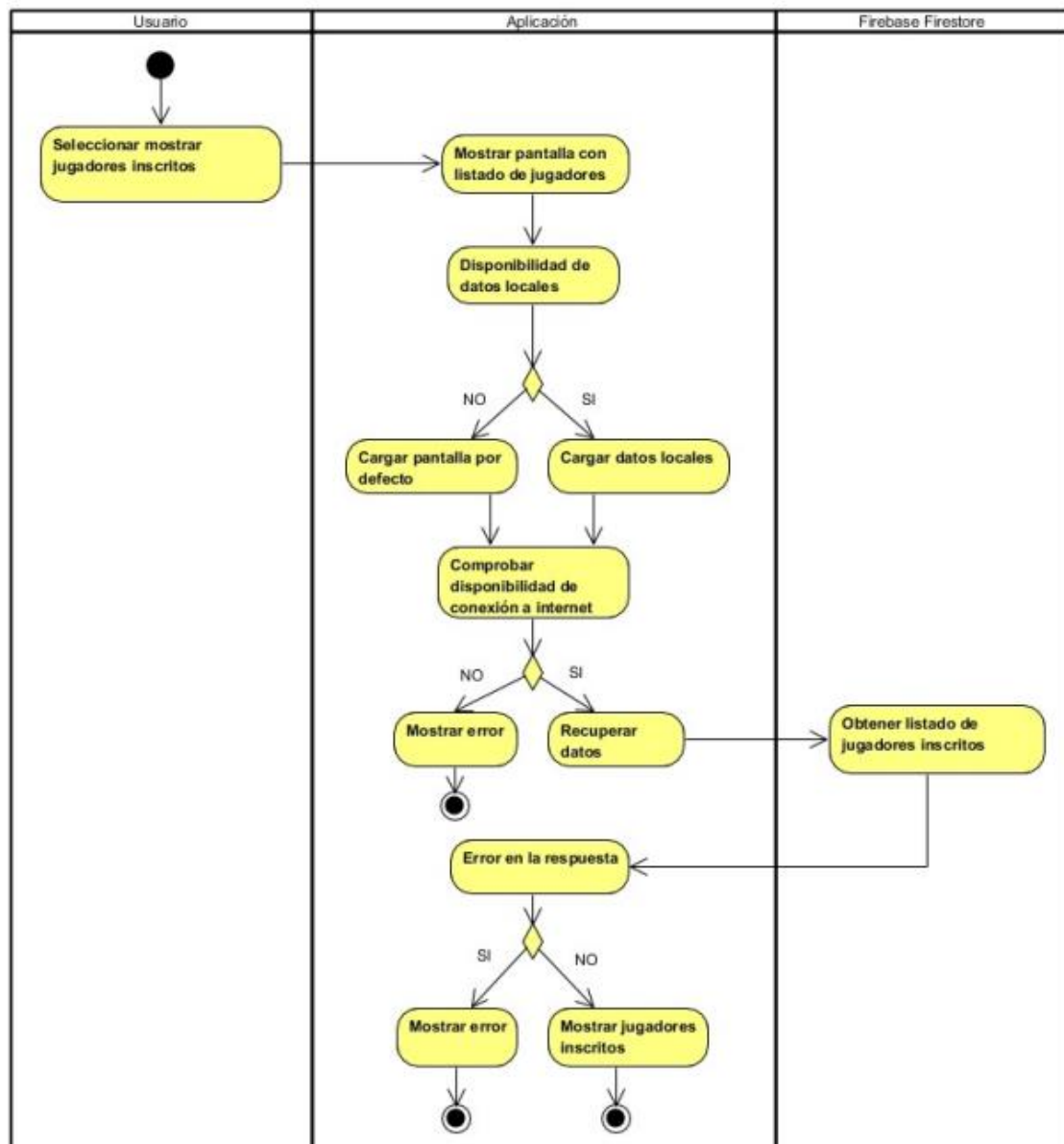
Consultar información de partido



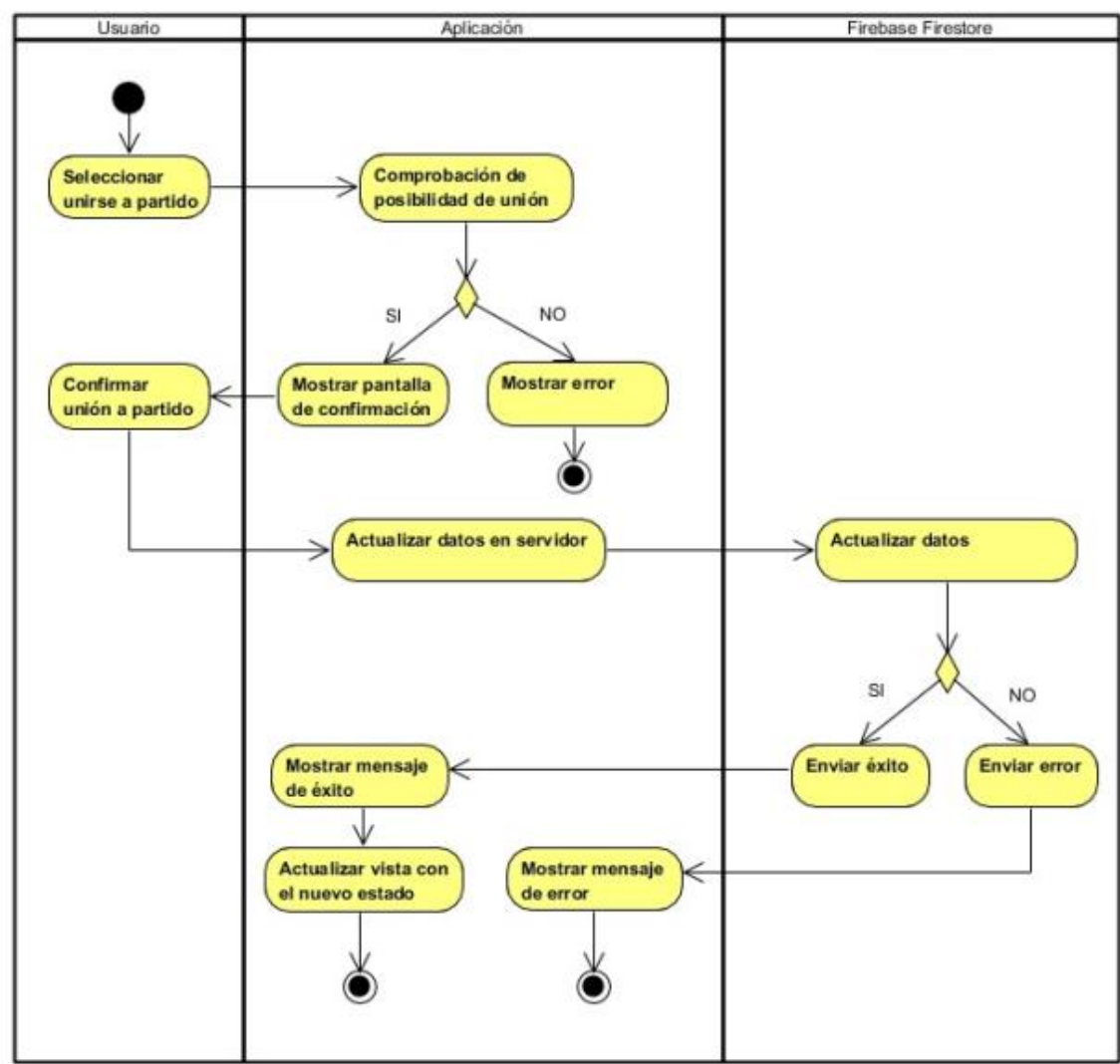
Consultar organizador de un partido



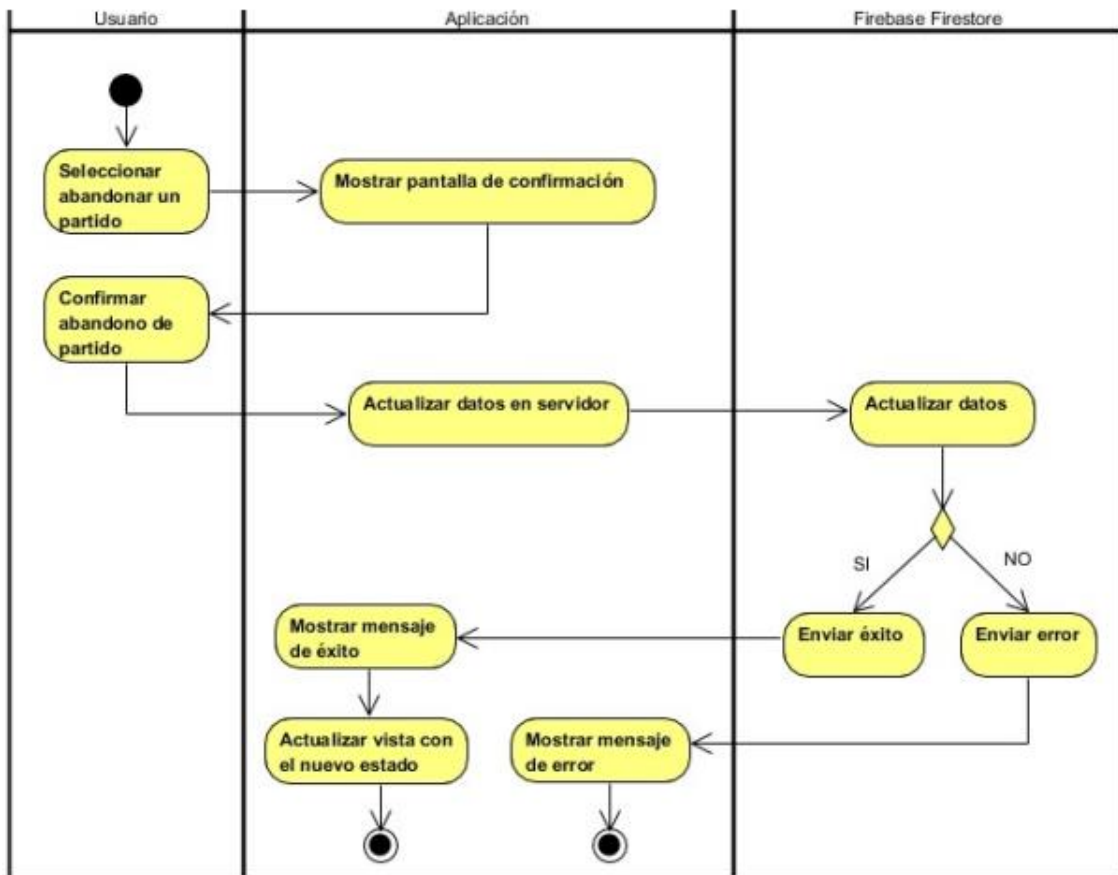
Consultar jugadores inscritos



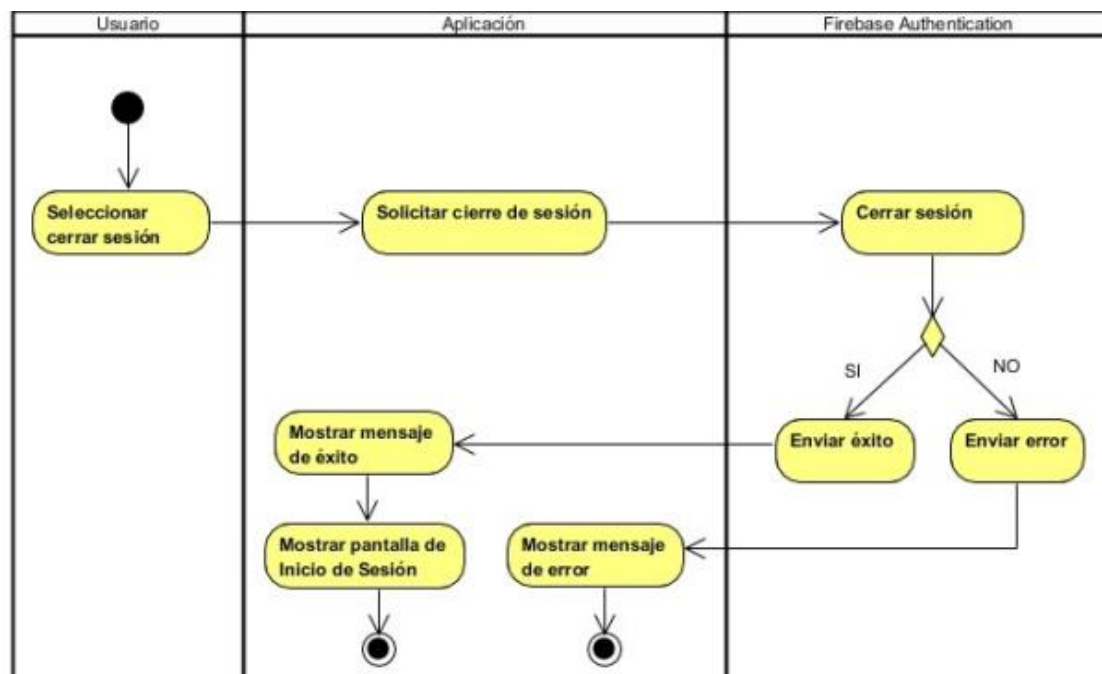
Unirse a partido



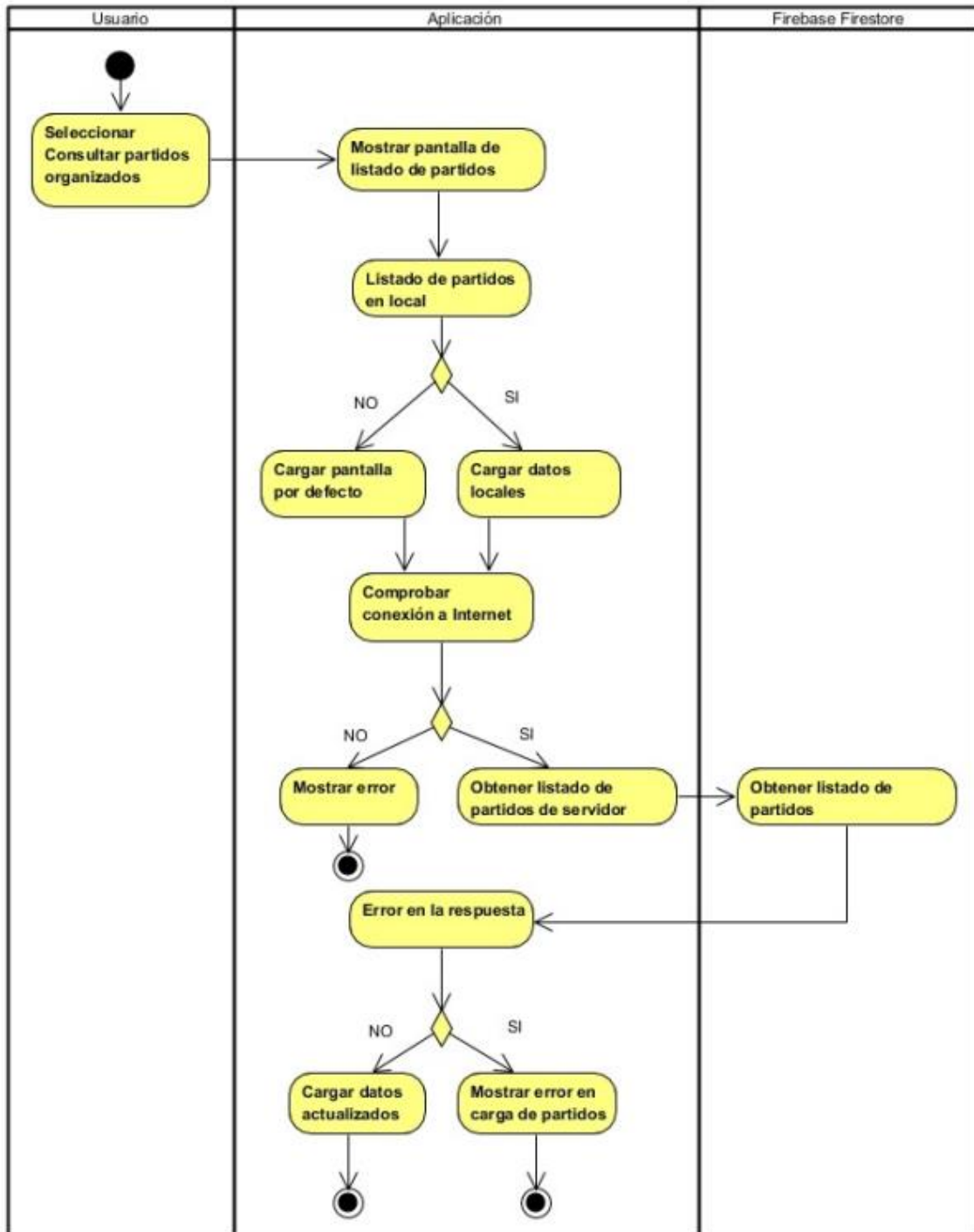
Abandonar partido



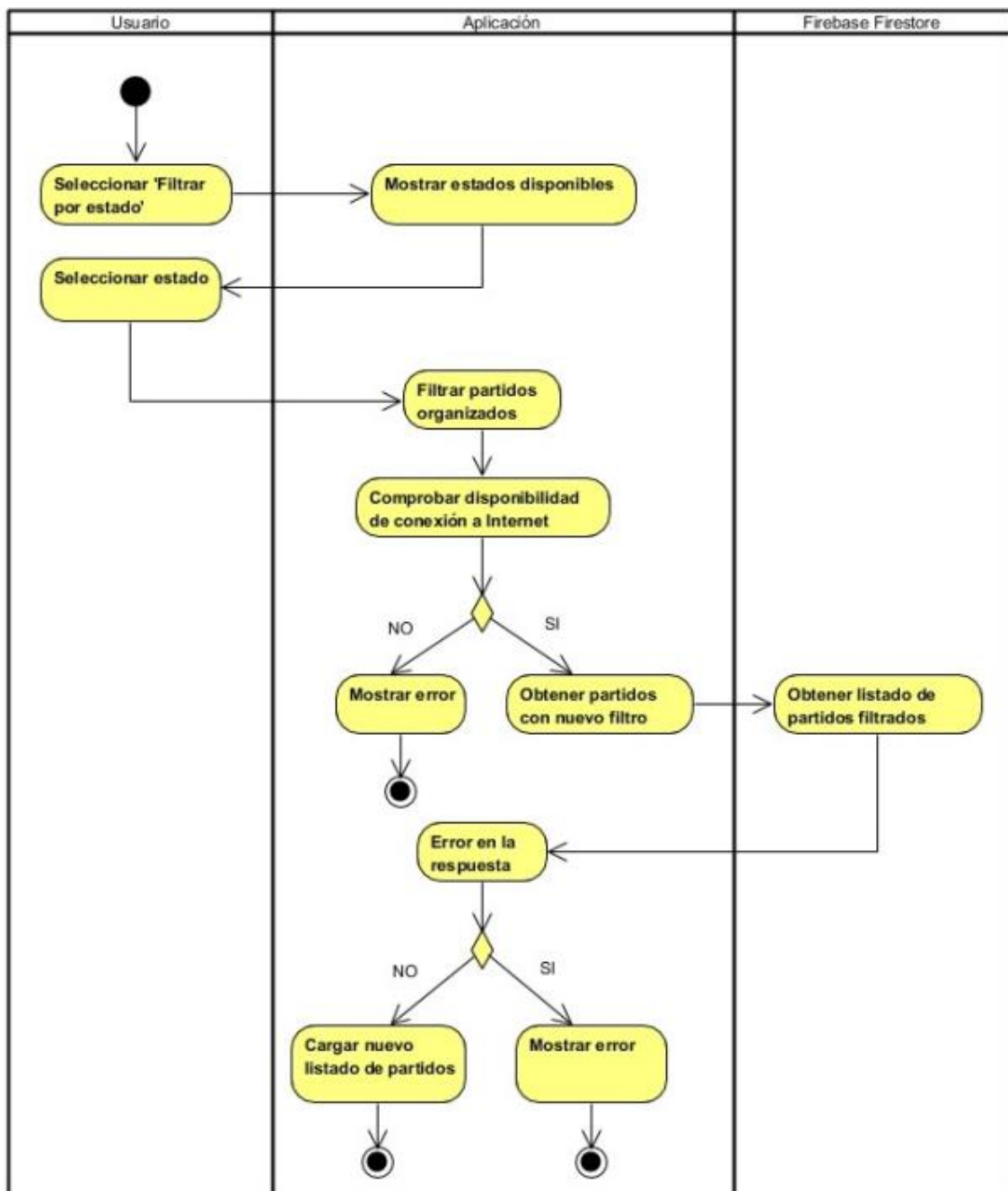
Cerrar sesión



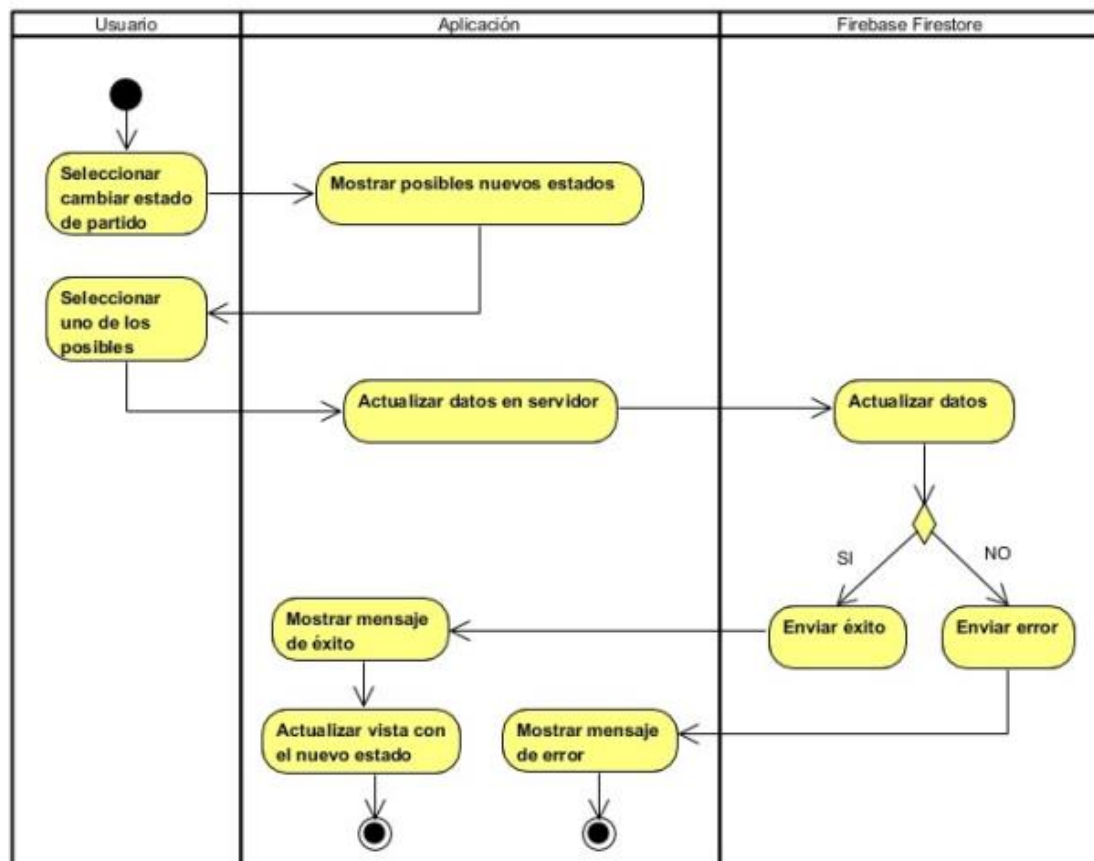
Consultar lista de partidos organizados



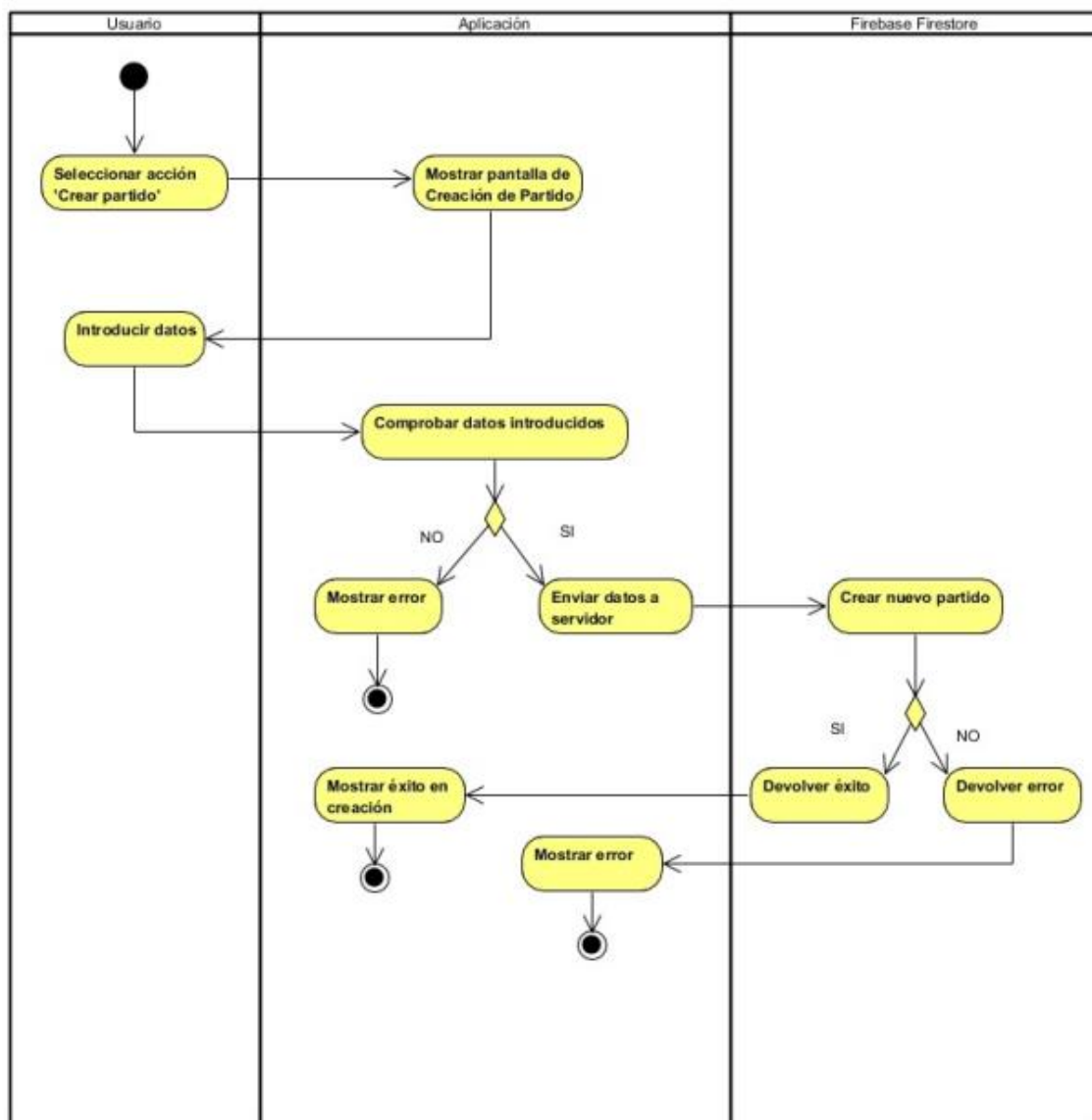
Filtrar listado de partidos organizados



Cambiar estado de partido



Crear nuevo partido



CONCLUSIONES

En conclusión, el proyecto de aplicación móvil para la creación y organización de torneos deportivos en la Universidad Privada de Tacna es viable y presenta una comprensión clara de los desafíos y requisitos de los usuarios e interesados. La perspectiva del producto ha sido debidamente abordada, identificando las características esenciales, restricciones, estándares de calidad, así como los requerimientos necesarios para su desarrollo e implementación con .NET MAUI. También se han establecido normativas

legales, de comunicación, de cumplimiento de plataforma, calidad y seguridad para garantizar su funcionamiento óptimo y el logro de los objetivos planteados.