

UNIVERSIDAD MAYOR REAL Y PONTIFICIA DE SAN
FRANCISCO XAVIER DE CHUQUISACA
FACULTAD DE TECNOLOGÍA

SIS (325)



TÍTULO DEL PROYECTO:

Sistema de Control de partidos de Tenis de Mesa

ESTUDIANTE:

Colque García Ariel Rodrigo

CARRERA: Ing. Ciencias De la Computación

DOCENTE: Ing. Angel Hilmar Baspineiro Valverde

MATERIA: SIS (325)

Sucre-Bolivia

ÍNDICE

1. Introducción
2. Problemas Identificados
3. Objetivos del Proyecto
 1. Objetivos Generales
 2. Objetivos Específicos
4. Producto o Abordaje
5. Plan del Proyecto de Alto Nivel
6. Recursos Tecnicos
7. Recursos Humanos
8. Recursos Materiales
9. Restricciones
10. Metodos y Tecnicas de Diseño de la Solución

1. Introducción

El **tenis de mesa** o **ping-pong** es un [deporte](#) de [raqueta](#) que consiste en un deporte de oposición, que se realiza en una mesa de juego, separando los dos campos por una red, con dos jugadores/as con sus raquetas respectivas y una bola que hay que pasar al campo contrario después de golpear la mesa. Se pierde el tanto cuando no se pasa la bola al campo contrario. Y para ello se realizará un Sistema de Control de Partidos de Tenis de Mesa.

2. Problemas Identificados

- Al no tener un control en el avance del partido, se puede recurrir a falsas o verdaderas acusaciones sobre manipulación de resultados, confusión sobre los oponentes, hora o lugar sobre los partidos.
- Confusión en el conteo de puntos de los participantes, mala conclusión y definición de los mismos.

3. Objetivos del Problema

A. *Objetivos generales:*

Realizar un **Sistema de Control de Partidos de Tenis de Mesa** con el propósito de hacer más eficiente el control de los partidos de Tenis de Mesa y brindar acceso a datos públicos a usuarios espectadores en tiempo real.

B. *Objetivos específicos:*

Realizar un sistema que controle y gestione la cantidad de sets, puntos por set, control del saque, control de tarjetas amarillas, resultados de cada set, avance en la puntuación, resultados y reporte del partido y además visualización de todos estos para el público presente.

4. Producto o abordaje

Una página web para administrar y manejar los partidos de forma óptima y organizada, también realizar una interfaz para que los espectadores puedan visualizar el partido de forma que no haya confusión alguna.

5. Plan de Proyecto de Alto Nivel

Se toma en cuenta los recursos técnicos y humanos, el tiempo de 3 meses para el desarrollo de producto y los objetivos a alcanzar se decide tomar SCRUM como marco de desarrollo dado que es un marco de desarrollo de trabajo para desarrollo ágil de software.

6. Recursos técnicos:

Tecnologías:

- Javascript
- Html y Css
- Bootstrap
- Mysql
- Spring boot.
- Git
- Github
- Laravel

7. Recursos humanos:

Desarrolladores:

- 1 desarrollador Frontend
- 1 desarrollador Backend.

Usuarios:

- Organizadores de los partidos.
- Participantes de los partidos.
- Publico espectador.

8. Recursos materiales:

Se toma en cuenta una computadora 8 de RAM como mínimo servidor ya sea físico o virtual, disponible en la red.

9. Restricciones

Dado que es una Web app se necesita de acceso a internet para acceder a los datos deseados por el usuario, costo alto para la buena capacidad de la computadora para el correcto funcionamiento de la app.

10. Métodos y técnicas de Diseño de la solución

1. SCRUM
2. Patrones de diseño.
3. JWT (json web token).