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
11. **Introducción**

El **tenis de mesa** o ***ping-pong*** es un [deporte](https://es.wikipedia.org/wiki/Deporte) de [raqueta](https://es.wikipedia.org/wiki/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.

1. **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.

1. **Objetivos del Problema**
2. *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.

1. *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.

1. **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.

1. **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.

1. **Recursos técnicos:**

Tecnologías:

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

1. **Recursos humanos:**

Desarrolladores:

* 1 desarrollador Frontend
* 1 desarrollador Backend.

Usuarios:

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

1. **Recursos materiales:**

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

1. **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.

1. **Métodos y técnicas de Diseño de la solución**
   1. SCRUM
   2. Patrones de diseño.
   3. JWT (json web token).