

DOCUMENTO 1: MANUAL DE USUARIO

Manual de Usuario - Gestor de Torneos de Fútbol

1. Introducción

Esta aplicación permite la gestión integral de un torneo de fútbol, abarcando desde la creación de equipos y participantes hasta la generación automática del calendario, registro de resultados en tiempo real y visualización de clasificaciones.

2. Instalación y Requisitos Técnicos

La aplicación ha sido desarrollada en Python. Para su correcto funcionamiento, requiere una estructura modular específica.

A. Instalación de la Librería de Base de Datos (Obligatorio)

El sistema utiliza un módulo de acceso a datos separado del programa principal. Antes de ejecutar la aplicación, debe instalar esta librería localmente:

1. Localice la carpeta de la librería externa (por defecto: torneofutbol_db o similar).
2. Abra una terminal (consola de comandos) dentro de esa carpeta.
3. Ejecute el siguiente comando:

“pip install -e .”

4. Esto instalará el módulo torneo_db en su entorno Python, permitiendo que la aplicación guarde y recupere datos.

B. Ejecución de la Aplicación

- **Desde Ejecutable:** Haga doble clic sobre el .exe

3. Información sobre la Base de Datos

El sistema utiliza **SQLite**. Para garantizar la seguridad de los datos y evitar pérdidas al actualizar el software, la base de datos **no se guarda en la carpeta del programa**.

- **Ubicación de los datos:**

C:\Users\[SuUsuario]\TorneoFutbolData\torneo_futbol.db

4. Guía de Uso

4.1. Gestión de Equipos

1. Acceda a la pestaña **Equipos**.
2. Pulse "**Añadir Equipo**".
3. Rellene los datos (Nombre, Curso, Color, Escudo) y guarde. Se debe añadir un participante para que salga el escudo del equipo en la tabla de la derecha.
4. Puede editar o eliminar equipos existentes usando los botones correspondientes.

4.2. Gestión de Participantes

1. Acceda a la pestaña **Participantes**.
2. Use el formulario inferior para registrar **Jugadores** y/o **Árbitros**.
3. Asigne el participante a un equipo existente usando el desplegable.
4. **Filtros:** Use el desplegable superior para ver solo "Jugadores", "Árbitros" o consultar rankings como "Máximos Goleadores".

4.3. Torneo y Calendario (Núcleo del Sistema)

El torneo avanza por rondas eliminatorias (Octavos → Cuartos → Semifinal → Final).

1. **Generar Ronda:** Vaya a la pestaña **Partidos**. Si hay suficientes equipos, pulse el botón verde "**Generar Siguiente Ronda**". El sistema creará los emparejamientos aleatoriamente.
2. **Registrar Resultados:**
 - Haga **doble clic** en un partido de la lista.
 - Se abrirá una ventana donde puede introducir los goles totales.
 - **Gestión de Jugadores:** Dentro de esta ventana, puede asignar goles y tarjetas a jugadores específicos. *Nota: Los goles asignados a jugadores se suman automáticamente al marcador global.*
3. **Finalizar Partido:** Al guardar, el partido se marca como "Finalizado".
4. **Avanzar:** Una vez jugados todos los partidos de la ronda actual, pulse de nuevo "Generar Siguiente Ronda" para crear la siguiente fase con los ganadores.

4.4. Clasificación

La pestaña **Clasificación** muestra la tabla de posiciones en tiempo real.

- **Criterios de ordenación:** 1º Puntos, 2º Diferencia de Goles, 3º Goles a Favor.
- **Exportar:** Puede guardar la tabla en formato CSV pulsando el botón de exportación.