

Sistema de LNB

Modelo Ambiental

Fernandez, Andrés
ACT4AV

Propósitos

El propósito del sistema de la Liga Nacional de Básquet es reunir la información pertinente a la competencia, como equipos, jugadores y partidos. Presentar una plataforma de noticias, novedades y eventos, y proponer una experiencia lúdica de avatares, con características y estadísticas incrementables.

Lista de Acontecimientos

- Flujo: Un aficionado se inscribe a un evento.
- Flujo: Un aficionado cancela su inscripción a un evento.
- Flujo: Un jugador es cortado o incorporado a un equipo durante el torneo.
- Temporal: Los equipos rearman sus planteles y modifican su cuerpo técnico. (Inicio de temporada)
- Temporal: Un equipo asciende/desciende de la competencia. (Final de temporada)
- Control: Un evento programado es cancelado.

Actores Externos

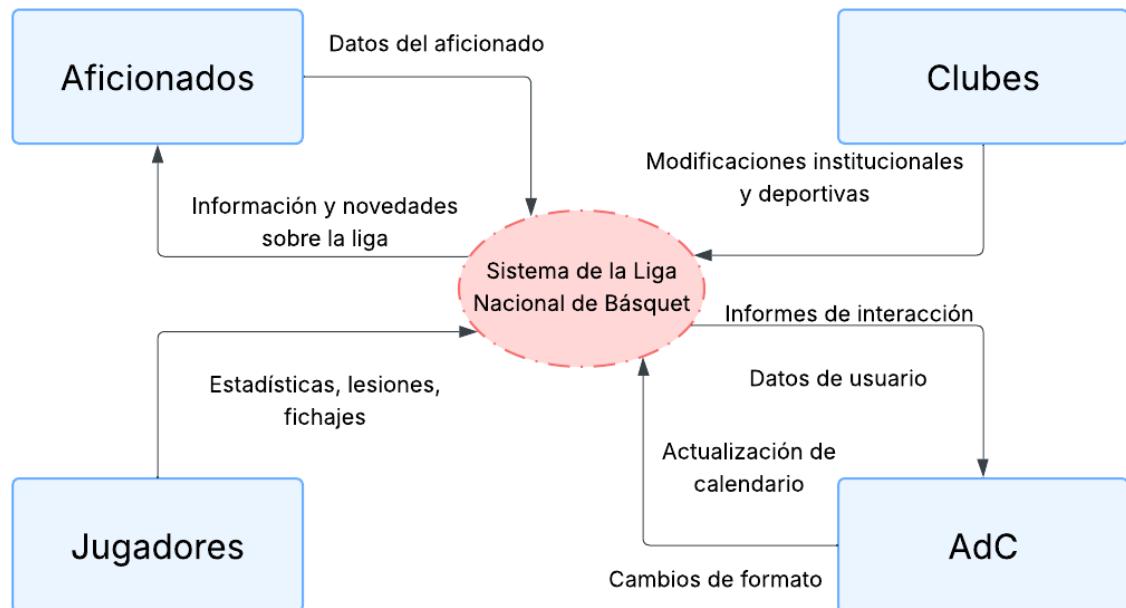
- Clubes: Cada club es un organismo independiente que puede generar situaciones clave que el sistema debe estar listo para procesar, como modificaciones en sus planteles, cambios de estadio, bajas, fusiones, etc.
- AdC: Al ser la entidad encargada del torneo, suele tomar decisiones cruciales que pueden afectar tanto al formato del torneo, la conformación de los equipos, reglas o fechas, entre otras cosas.
- Jugadores: La función del sistema es reflejar el presente de los jugadores, por lo que sus situaciones individuales, como desempeño, lesiones, fichajes, indefectiblemente modificarán los parámetros del programa.

Límites

El sistema de encargará de reunir toda la información pertinente sobre la actualidad de la liga. Se le presentará al usuario todo sobre los equipos y sus jugadores, novedades y partidos.

El sistema tiene como objetivo la integración del usuario al presente del básquet argentino, no se encargará de aspectos administrativos, como la programación de partidos, trámites institucionales ni comunicación oficial.

Diagrama de Contexto



Análisis Crítico

De no realizarse este modelo y reconocer los actores externos y los límites de este sistema se podrían pasar por alto funcionalidades clave que el sistema requiere para no quedar obsoleto con el paso del tiempo.

Por ejemplo, de no considerarse a los clubes como actores externos, no habría lugar para la modificación de los equipos y la información general de la institución durante el transcurso y al final de la temporada. Lo que podría ocasionar problemas desde errores en los planteles, hasta dirección de estadio desactualizada.

Por otro lado, al no tener en cuenta a la AdC, se podrían pasar por alto cambios de formato, cambios de calendario, o sanciones, que tendrían una consecuencia sustancial en los resultados de la competencia, y debería ser información presentada fielmente para el usuario.