

Alumnos:

-Jean Patrick Kerkhoff Urday

-Christopher Andrew Roudebush

-Manuel Antonio Silva Tobies

-Cristian Eduardo Velásquez Ramírez

- Alexander Ynoñan Huayllapuma

Curso:

Desarrollo de Aplicaciones 2

NRC:

1304

Profesor:

José Felipe León Cabel

Tema:

eSports

Año:

2020-2

1. Objetivo del Sistema. –Nos permite analizar los datos en torneos eSports así llevar un mejor manejo y control de las diferentes entidades que se presentan en este evento.
2. Alcance del sistema. – Tener una base de datos donde podremos tener los datos de los jugadores, héroes, torneos, equipos, histórico de ganancias, etc. Así con ello en una aplicación Windows podremos hacer las diferentes consultas y monitoreo de los juegos.
3. Descripción Técnica:

* Sql Server 2012 o más
* Sistemas de 32 o 64 bits
* Equipo con procesador Intel o compatible a 1 GHz o superior (se recomienda 2 GHz o superior).
* Sistemas de 64 bits
* Procesador a 1,4 GHz o superior
* 512 MB de RAM como mínimo (se recomienda 2 GB o más).
* 2,2 MB de espacio disponible en disco duro.
* Visual Studio 2015
* Procesador de 1.6 GHz o más rápido
* 1 GB de RAM (1,5 GB si se ejecuta en una máquina virtual)
* 4 GB de espacio disponible en el disco duro Unidad de disco duro de 5400 RPM
* Tarjeta de video compatible con DirectX 9 (resolución de 1024 x 768 o superior)

Diagrama ER Lógico



