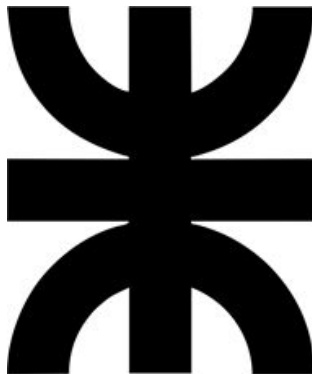


Trabajo Práctico Etapa N°1: “Diseño de entradas y salidas”



Universidad Tecnológica Nacional Facultad Regional Santa Fe

Asignatura: Diseño de sistemas

Primer cuatrimestre, año 2020

Identificación del grupo: 4B

Nombres de los integrantes del grupo:

Cabaña, Juan Pablo
Dalmasso, Fidel José
Lipschitz, Damián
Quijada, Federico Nahuel

Direcciones de correo electrónico:

juanpablocabana2@gmail.com
fideldalmasso@gmail.com
damianlips87@gmail.com
fedenhuel07@hotmail.com

17 de Abril del 2020

Índice

Índice	1
Consideraciones generales	2
Interfaz Ingreso (Usuario no autenticado)	4
Interfaz Home	5
Interfaz Listar Competencias Deportivas	6
Interfaz Dar de Alta Competencia Deportiva	8
Interfaz Listar Participantes de Competencia Deportiva	10
Interfaz Dar De Alta Participante	11
Interfaz Gestionar Resultado de Fixture (Sets)	12
Interfaz Gestionar Resultado de Fixture (Puntuación)	13
Interfaz Gestionar Resultado de Fixture (Resultado final)	14
Interfaz Mostrar Fixture de la Competencia	15
Interfaz Ver Competencia	17
Interfaz Mostrar Tabla de Posiciones	19
Planilla de Cálculo	20
Salida Informe Impreso	21

Consideraciones generales

Grillas

Los resultados que se muestran en grillas serán ordenados lexicográficamente por el contenido de la columna seleccionada, que por defecto, es la primer columna. El usuario tendrá la opción de cambiar la forma de ordenamiento haciendo clic sobre el nombre de la columna correspondiente. Además, los botones "Ver", "Modificar" y "Eliminar" se mostrarán al final de la fila (si los hubiese).

Nombre de la Competencia	Deporte	Modalidad	Estado	Ver
Campeonato regional 2020	Fútbol	Liga	En Disputa	
Torneo infantil 2020 1C	Basket	Eliminatoria	Finalizado	
Liga santafesina 2k20	Fútbol	Eliminatoria simple	Planificado	

Paginación

Los siguientes botones permitirán el desplazamiento a través de las páginas de los resultados de una búsqueda. Los botones << y >> muestran la primer y última página, respectivamente. Mientras que los botones < y > muestran la página anterior y la siguiente, en ese orden. En el centro se mostrará el número de página actual.



Campos obligatorios

Los campos de entrada que sean de carácter obligatorio tendrán, en el lado derecho, un ícono de un símbolo de exclamación como el siguiente:



Botones editar, eliminar, ver

Los siguientes íconos, en el orden en el que se muestran, indican las acciones de "Editar", "Eliminar" y "Ver". Haciendo clic sobre estos, se activarán los casos de usos que correspondan.



Botón Home


El siguiente botón se mostrará en todas las interfaces, excepto en la interfaz de Home y en la interfaz de Ingreso (para usuarios no autenticados).



Trabajo Práctico Etapa N°1: "Diseño de entradas y salidas"

Mensaje de error

Interfaz :

En caso de que suceda, se listan en el mensaje las razones por la cual sucede, y si dicho problema se genera en uno o más campos obligatorios, el indicador previamente señalado () procede a cambiar de tonalidad hacia una más oscura, y al colocar el mouse sobre él, se puede visualizar el mensaje que aclara el error correspondiente.



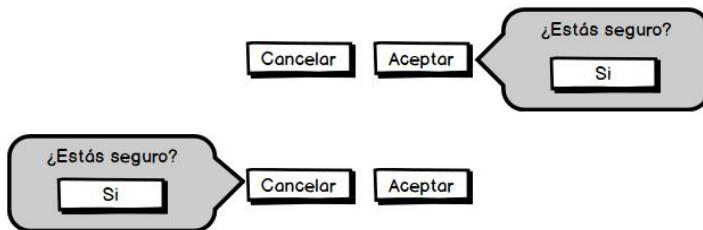
Mensaje informativo

Al finalizar un caso de uso del estilo "Alta de..." se mostrará un mensaje en la parte inferior de la interfaz de la siguiente forma:

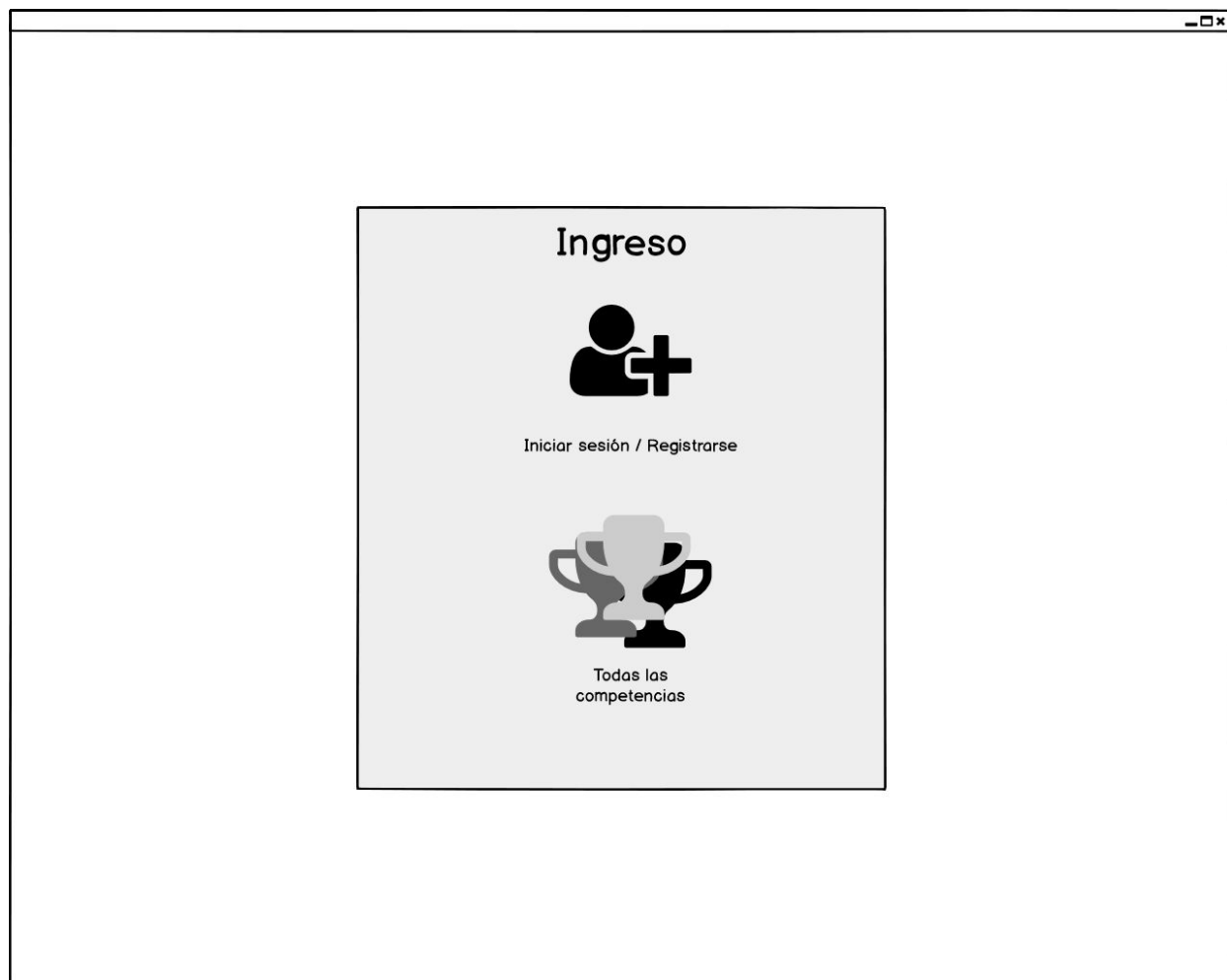


Mensaje de confirmación

Cada vez que se necesite una confirmación extra por parte del usuario, se mostrará un pop up de la siguiente manera:

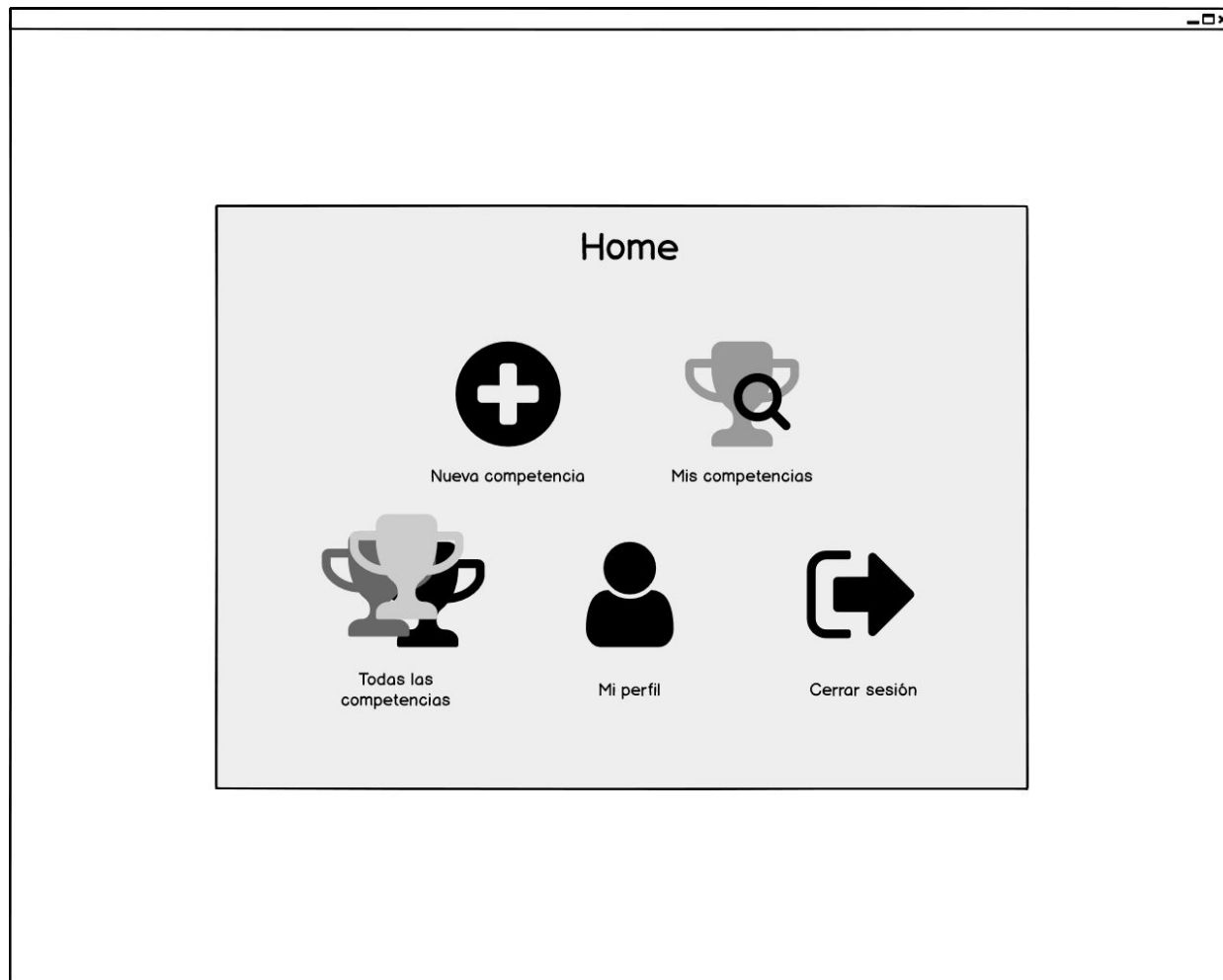


Interfaz Ingreso (Usuario no autenticado)



Control	Tipo control	Tipo de dato	Longitud	Nulidad	Valor por defecto	Máscara	Editable	Tabulación	Observaciones
Iniciar sesión / Registrarse	Button							1	Al presionar este botón, el sistema muestra la interfaz "Autenticar Usuario".
Todas las competencias	Button							2	Al presionar este botón, el sistema muestra la interfaz "Listar todas las competencias deportivas".

Interfaz Home



Control	Tipo control	Tipo de dato	Longitud	Nulidad	Valor por defecto	Máscara	Editable	Tabulación	Observaciones
Nueva Competencia	Button							1	Al presionar este botón, el sistema muestra la interfaz "Dar de Alta Competencia Deportiva".
Mis competencias	Button							2	Al presionar este botón, el sistema muestra la interfaz "Listar Competencias Deportivas".
Todas las competencias	Button							3	Al presionar este botón, el sistema muestra la interfaz "Listar todas las competencias deportivas".
Mi perfil	Button							4	Al presionar este botón, el sistema muestra la interfaz 'Modificar Datos de Usuario'.
Cerrar sesión	Button							5	Al presionar este botón, el sistema muestra el siguiente mensaje: "¿Desea cerrar sesión?" (Sección General - Retroalimentación Confirmación). En caso afirmativo el sistema cierra la sesión y muestra la interfaz "Ingreso (Usuario no autenticado)".

Interfaz Listar Competencias Deportivas

Mis Competencias

Filtros

Nombre de la competencia

Deporte

Modalidad

Estado

Nombre de la competencia	Deporte	Modalidad	Estado	Ver
Campeonato regional 2020	Fútbol	Liga	En disputa	<input type="button" value="Ver"/>
Torneo infantil 2020 1C	Básket	Eliminatoria	Finalizado	<input type="button" value="Ver"/>
Liga santafesina 2k20	Fútbol	Eliminatoria simple	Planificado	<input type="button" value="Ver"/>

<< < 1 > >>

Control	Tipo control	Tipo de dato	Longitud	Nulidad	Valor por defecto	Máscara	Editable	Tabulación	Observaciones
Nombre de la competencia	Textbox	Cadena de caracteres	50	SI	NO	NO	SI	1	
Deporte	Drop-down list	Cadena de caracteres	20	SI	NO	NO	SI	2	Ordenado lexicográficamente
Modalidad	Drop-down list	Cadena de caracteres	40	SI	NO	NO	SI	3	Ordenado lexicográficamente
Estado	Drop-down list	Cadena de caracteres	40	SI	NO	NO	SI	4	Ordenado de la siguiente manera: Creada, Planificada, En Disputa y Finalizada.
Buscar	Button							5	Al presionar este botón, el sistema busca las competencias que coincidan con los datos ingresados. Al terminar, el sistema refresca la interfaz actual y muestra los resultados en la grilla.
Nueva competencia	Button							6	Al presionar este botón, el sistema muestra la interfaz "Dar de Alta Competencia Deportiva".
Ver competencia	Button							(7)En el orden de tabulación sigue el ícono de "ver"	Al presionar este botón, el sistema muestra la interfaz "Ver Competencia Deportiva".

Trabajo Práctico Etapa N°1: “Diseño de entradas y salidas”

								del primer participante, el del segundo y así sucesivamente.	
--	--	--	--	--	--	--	--	---	--

Interfaz Dar de Alta Competencia Deportiva

Crear competencia

Nombre:

Deporte:

Lugar (Disponibilidad):

Lugar	Disponibilidad
<input type="checkbox"/> La Bombonera	<input type="text" value="0"/>
<input type="checkbox"/> Estadio 15 de Abril	<input type="text" value="0"/>
<input type="checkbox"/> Estadio UTN	<input type="text" value="0"/>

Modalidad:

Forma de puntuación:

Puntos por partido ganado:

Cantidad de sets:

☒ Empate permitido

Puntos por empate:

Puntos por abandono:

Puntos por presentarse:

Reglamento:

Control	Tipo control	Tipo de dato	Longitud	Nulidad	Valor por defecto	Máscara	Editabile	Tabulación	Observaciones
Nombre	Textbox	Cadena de caracteres	50	NO	NO	NO	SI	1	
Deporte	Drop-down list	Cadena de caracteres	20	NO	NO	NO	SI	2	Ordenado lexicográficamente.
Lugar	Checkbox list	Cadena de caracteres	50	NO	NO	NO	SI	3	En el orden de tabulación sigue el checkbox del primer lugar y el number stepper de su correspondiente disponibilidad, y así sucesivamente con el resto de los lugares.
Disponibilidad	Number Stepper	Integer	10	SI	0	NO	SI	4	Ordenado lexicográficamente.
Modalidad de competencia	Drop-down list	Cadena de caracteres	40	NO	NO	NO	SI	5	Ordenado lexicográficamente
Forma de puntuación	Drop-down list	Cadena de caracteres	50	NO	NO	NO	SI	6	Ordenado lexicográficamente
Puntos por partido ganado	Number Stepper	Integer	10	SI	0	NO	SI	7	Si la modalidad de competencia seleccionada es "Sistema de Liga", se habilita este campo.

Trabajo Práctico Etapa N°1: "Diseño de entradas y salidas"

Empate permitido	Checkbox	Boolean	1	SI	NO	NO	SI	7	Si la modalidad de competencia seleccionada es "Sistema de Liga", se habilita este campo.
Puntos por empate	Number Stepper	Integer	10	SI	0	NO	SI	8	Si el empate está marcado como permitido, se habilita este campo.
Puntos por presentarse	Number Stepper	Integer	10	SI	0	NO	SI	9	Si la modalidad de competencia seleccionada es "Sistema de Liga", se habilita este campo.
Cantidad de sets	Number Stepper	Integer	10	SI	0	NO	SI	10	Si la forma de puntuación seleccionada es "Sets", se habilita este campo.
Puntos por abandono	Number Stepper	Integer	10	SI	0	NO	SI	11	Si la forma de puntuación seleccionada es "Puntuación", se habilita este campo.
Reglamento	TextBox	Cadena de caracteres	5000	SI	NO	NO	SI	12	
Aceptar	Button							13	El sistema procederá a validar y guardar la información ingresada. Una vez llevada a cabo la acción se mostrará el mensaje de éxito "Competencia creada exitosamente" (Sección General - Retroalimentación Información). En caso de que se hayan omitido algún campo o no sea válido se muestra un mensaje de error al lado de dicho campos indicando lo ocurrido.
Cancelar	Button							14	El sistema muestra el siguiente mensaje: "¿Desea cancelar la acción de creación de una competencia ? " (Sección General - Retroalimentación Confirmación). En caso afirmativo el sistema muestra a la interfaz "Home".

Interfaz Listar Participantes de Competencia Deportiva

Participantes
"Campeonato regional 2020"

Nombre del participante	Correo electrónico	Opciones
Barcelona	barcelona@gmail.com	
River Plate	riverplate@gmail.com	
Boca Juniors	bocajuniors@gmail.com	

<< < 1 > >>

Cancelar Agregar participante

Control	Tipo control	Tipo de dato	Longitud	Nulidad	Valor por defecto	Máscara	Editable	Tabulación	Observaciones
Agregar participante	Button							1	Al presionar este botón el sistema muestra la interfaz "Dar De Alta Participante" en formato de pop-up.
Cancelar	Button							2	Al presionar este botón el sistema muestra el siguiente mensaje: "¿Desea cancelar la acción de añadir participante a una competencia?" (Sección General - Retroalimentación Confirmación). En caso afirmativo el sistema retornará a la interfaz "Listar Participantes".
Modificar	Button							3.En el orden de tabulación sigue el ícono de modificar y luego el de eliminar del primer participante, y así sucesivamente con el resto de los participantes.	Al presionar este botón el sistema muestra la interfaz "Modificar Participante".
Eliminar	Button								Al presionar este botón el sistema muestra el siguiente mensaje: "¿Desea eliminar el participante de la competencia?" (Sección General - Retroalimentación Confirmación). En caso afirmativo el sistema elimina el participante y refresca la interfaz actual.

Interfaz Dar De Alta Participante

Agregar Participante

"Campeonato regional 2020"

Agregar participante

Nombre del participante/equipo

!

Correo electrónico de contacto

!

Cancelar

Agregar

Control	Tipo control	Tipo de dato	Longitud	Nulidad	Valor por defecto	Máscara	Editabile	Tabulación	Observaciones
Nombre del participante equipo	Textbox	Cadena de caracteres	50	NO	NO	NO	SI	1	
Correo electrónico	Textbox	Cadenas de caracteres	255	NO	NO	NO	SI	2	
Agregar	Button							3	<p>Al presionar este botón se puede agregar un participante a la competencia.</p> <p>En caso de que la competencia se encuentre en estado disputa o finalizada se muestra el siguiente mensaje: "La competencia ya se encuentra en disputa o ha finalizado, no puede añadir nuevos participantes." (Sección General-Retroalimentación Información).</p> <p>En caso de que se hayan omitido campos se muestra un mensaje de error solicitando que se ingresen dichos campos.</p> <p>En caso de que algún dato ingresado ya existe en la competencia se muestra un mensaje de error indicando dichos datos.</p> <p>Una vez llevada a cabo la acción se muestra el mensaje de éxito "Participante agregado exitosamente" (Sección General - Retroalimentación Información).</p> <p>El sistema guarda la información ingresada.</p>
Cancelar	Button							4	Al presionar este botón el sistema retornará a la interfaz "Listar Participantes".

Interfaz Gestionar Resultado de Fixture (Sets)

Control	Tipo control	Tipo de dato	Longitud	Nulidad	Valor por defecto	Máscara	Editabile	Tabulación	Observaciones
No se presentó A	Checkbox	Boolean	1	NO	NO	NO	SI	1	
No se presentó B	Checkbox	Boolean	1	NO	NO	NO	SI	2	
Puntos de set por participante	Number Stepper	Integer	10	NO	NO	NO	SI	(3) En el orden de tabulación sigue el puntaje del participante A del set N y luego el puntaje del participante B del set N	Si no se encuentran seleccionados ni "No se presentó A" ni "No se presentó B" se habilita este campo.
Aceptar	Button							4	El sistema valida y guarda la información ingresada. Al terminar, el sistema muestra el siguiente mensaje: "Resultado guardado exitosamente" (Sección General - Retroalimentación Información).
Cancelar	Button							5	El sistema muestra el siguiente mensaje: "¿Desea cancelar la acción de guardar resultado ? " (Sección General - Retroalimentación Confirmación). En caso afirmativo el sistema muestra a la interfaz "Mostrar Fixture".

Interfaz Gestionar Resultado de Fixture (Puntuación)

Modificar resultado
"Campeonato regional 2020"

Encuentro por puntuacion

Participante A: Participante B:

☐ No se presentó ☐ No se presentó

Control	Tipo control	Tipo de dato	Longitud	Nulidad	Valor por defecto	Máscara	Editable	Tabulación	Observaciones
No se presentó A	Checkbox	Boolean	1	NO	NO	NO	SI	1	
No se presentó B	Checkbox	Boolean	1	NO	NO	NO	SI	2	
Puntuación participante A	Number Stepper	Integer	10	SI	NO	NO	SI	3	Si "No se presentó B" se encuentra seleccionado y "No se presentó A" no se encuentra seleccionado, este campo guarda el valor correspondiente a "Puntos por abandono" y no se permite su modificación. Si "No se presentó A" se encuentra seleccionado, este campo guarda el valor 0 y no se permite su modificación.
Puntuación participante B	Number Stepper	Integer	10	SI	NO	NO	SI	4	Si "No se presentó A" se encuentra seleccionado y "No se presentó B" no se encuentra seleccionado, este campo guarda el valor correspondiente a "Puntos por abandono" y no se permite su modificación. Si "No se presentó B" se encuentra seleccionado, este campo guardará el valor 0 y no se permite su modificación.
Aceptar	Button							5	El sistema valida y guarda la información ingresada. Al terminar, el sistema muestra el siguiente mensaje: "Resultado guardado exitosamente" (Sección General - Retroalimentación Información).
Cancelar	Button							6	El sistema muestra el siguiente mensaje: "¿Desea cancelar la acción de guardar resultado ?" (Sección General - Retroalimentación Confirmación). En caso afirmativo el sistema muestra a la interfaz "Mostrar Fixture".

Interfaz Gestionar Resultado de Fixture (Resultado final)

Control	Tipo control	Tipo de dato	Longitud	Nulidad	Valor por defecto	Máscara	Editable	Tabulación	Observaciones
No se presentó A	Checkbox	Boolean	1	NO	NO	NO	SI	1	
No se presentó B	Checkbox	Boolean	1	NO	NO	NO	SI	2	
Ganador Participante A	Button							3	Si no se encuentran seleccionados ni "No se presentó A" ni "No se presentó B", la forma de puntuación del encuentro es "Resultado final" y no están seleccionados ni el botón "Ganador participante B" ni el botón "Empate", se habilita este botón.
Ganador Participante B	Button							4	Si no se encuentran seleccionados ni "No se presentó A" ni "No se presentó B", la forma de puntuación del encuentro es "Resultado final" y no están seleccionados ni el botón "Ganador participante A" ni el botón "Empate", se habilita este botón.
Empate	Button							5	Si el empate es un resultado permitido en la competencia, la forma de puntuación del encuentro es "Resultado final" y no están seleccionados ni el botón "Ganador participante A" ni el botón "Ganador participante B", se habilita este botón.
Aceptar	Button							6	El sistema valida y guarda la información ingresada. Al terminar, el sistema muestra el siguiente mensaje: "Resultado guardado exitosamente" (Sección General - Retroalimentación Información).
Cancelar	Button							7	El sistema muestra el siguiente mensaje: "¿Desea cancelar la acción de guardar resultado ?" (Sección General - Retroalimentación Confirmación). En caso afirmativo el sistema muestra a la interfaz "Mostrar Fixture".

Interfaz Mostrar Fixture de la Competencia

Control	Tipo control	Tipo de dato	Longitud	Nulidad	Valor por defecto	Máscara	Editable	Tabulación	Observaciones
Fecha	Drop-down list	Integer	5	SI	NO	Fecha N	SI	1	Ordenado lexicográficamente.
Ganadores	Button							2	Si la modalidad de competencia seleccionada es "Doble Eliminación" se habilita este botón. Al presionar este botón se mostrarán solamente los encuentros de la rueda de ganadores.
Perdedores	Button							3	Si la modalidad de competencia seleccionada es "Doble Eliminación" se habilita este botón. Al presionar este botón se mostrarán solamente los encuentros de la rueda de perdedores.
Ver Resultados	Button							4	Si la forma de puntuación es "Sets", se habilita este botón. Al presionar este botón el sistema muestra un pop-up con una grilla mostrando los resultados de cada uno de los sets, tal como se indica más abajo.
Gestionar resultado	Button							(5) En el orden de tabulación sigue el ícono de gestionar resultado del primer	Al presionar este botón el sistema muestra la interfaz "Gestionar Resultado de Fixture" que corresponda en formato de pop-up.

Trabajo Práctico Etapa N°1: "Diseño de entradas y salidas"

								participante, y así sucesivamente con el resto de los participante.	
Cancelar	Button							6	El sistema muestra el siguiente mensaje: "¿Desea volver a Ver Competencia? " (Sección General - Retroalimentación Confirmación). En caso afirmativo el sistema muestra a la interfaz "Mostrar Fixture".

Observaciones

Submódulos de cada encuentro

Dependiendo de la forma de puntuación, los submódulos de cada encuentro se visualizan como se especifica a continuación.

Forma de puntuación: Resultado final

Al hacer clic en el botón modificar, se muestra la interfaz "Gestionar Resultado de Fixture (Resultado final)".

Encuentro 1

Boca Juniors


G

-

P

River Plate

Lugar: La Bombonera



Forma de puntuación: Puntuación

Al hacer clic en el botón modificar, se muestra la interfaz "Gestionar Resultado de Fixture (Puntuación)".

Encuentro 1

Boca Juniors


2

-

1

River Plate

Lugar: La Bombonera



Forma de puntuación: Sets

Al hacer clic en el botón modificar, se muestra la interfaz "Gestionar Resultado de Fixture (Sets)".

Encuentro 1

Boca Juniors



2

-

1

River Plate

Lugar: La Bombonera

1	2	3	6	4
3	4	5	5	2

Interfaz Ver Competencia

Competencia ✎ 🗑

Información

Nombre de la competencia: Campeonato regional 2020
 Modalidad de la competencia: Liga
 Deporte asociado: Fútbol
 Estado: En disputa

Participantes

Nombre del equipo / participante	Correo electrónico
Barcelona	barcelona@gmail.com
Real Madrid	realmadrid@gmail.com
Huracan	huracan@gmail.com
San Lorenzo	sanlorenzo@gmail.com
Boca Juniors	bocajuniors@gmail.com

Próximos encuentros

Participante A	Participante B	Fecha	Lugar
Barcelona	Real Madrid	1º	Santiago Bernabeu
River Plate	Boca Juniors	1º	Alberto Jose Armando
San Lorenzo	Huracán	1º	Pedro Bidegain

Ver fixture Generar fixture Ver tabla de posiciones Ver participantes Cancelar

Control	Tipo control	Tipo de dato	Longitud	Nulidad	Valor por defecto	Máscara	Editabile	Tabulación	Observaciones
Modificar	Button							1	Al presionar este botón el sistema muestra la interfaz "Modificar Competencia Deportiva".
Eliminar	Button							2	El sistema muestra el siguiente mensaje: "¿Desea eliminar la competencia deportiva? " (Sección General - Retroalimentación Confirmación). En caso afirmativo el sistema retornará a la interfaz "Listar Competencias Deportivas".
Ver fixture	Button							3	Al presionar este botón el sistema muestra la interfaz "Mostrar Fixture de la Competencia".
Generar fixture	Button							4	Si la modalidad de la competencia es "Liga", este botón se encuentra habilitado. Al presionar este botón el sistema muestra el siguiente mensaje: "¿Desea crear el fixture? " (Sección General - Retroalimentación Confirmación). En caso afirmativo el sistema genera el fixture. En caso de éxito se muestra el siguiente mensaje: "Se ha generado el fixture correctamente."(Sección

Trabajo Práctico Etapa N°1: "Diseño de entradas y salidas"

									General-Retroalimentación Información). En caso de que la competencia esté en disputa o finalizada el sistema muestra el siguiente mensaje: "No puede volver a generarse el fixture." (Sección General-Retroalimentación Información).
Ver tabla de posiciones	Button							5	Al presionar este botón el sistema muestra la interfaz "Mostrar Tabla de Posiciones". En caso de que la competencia no sea de tipo Liga, o bien no se encuentre en disputa o finalizada, el sistema muestra el siguiente mensaje: "La competencia aún no está en disputa, no puede ver la tabla de posiciones." (Sección General-Retroalimentación Información).
Ver participantes	Button							6	Al presionar este botón el sistema muestra la interfaz "Listar Participantes".
Cancelar	Button							7	Al presionar este botón el sistema muestra la interfaz "Listar Competencia Deportivas" recuperando los filtros que se usaban previo a ingresar a esta última.

Salida Planilla de Cálculo

Campo	Tipo de dato	Longitud	Nulidad	Valor por defecto	Máscara	Editable	Tabulación	Observaciones
Emisión	string	30	No	No	Emitido: dd/mm/aa	No	1	El sistema determina la hora en la que fue generada la planilla, mediante el formato: "Emitido: dd/mm/aa"
Nombre de la Competencia	string	100	No	No	-	No	2	En este campo se indica el nombre de la competencia sobre la cual se genero la planilla.
Tabla de Posiciones	string	20	No	No	Tabla de Posiciones	No	3	Se muestra este campo
Nombre de Columna	string	40	No	No	-		4	El sistema procede a colocar el encabezado correspondiente a cada columna, basando en la tabla de posiciones que posee.
Nombre del Equipo	string	100	No	No	-	No	5	El sistema coloca el nombre del equipo correspondiente a esa fila
Resultados	int	5	No	No	-	-	6	El sistema coloca el valor correspondiente del equipo para dicha columna. En el caso de la columna "dif." (diferencia de goles), este posee el signo negativo o positivo, según corresponda. En el caso de que la competencia se desarrolle por el sistema "Resultado final", las columnas de "A favor", "En Contra" y "Dif." no se muestran.

Planilla de Cálculo

Emitido: dd/mm/aaaa a las hh:mm							
Nombre de la Competencia							
Tabla de Posiciones							
Nombre	Puntos	G	E	P	A favor	En Contra	Dif.
Boca Juniors	7	2	1	1	5	1	4
River Plate	6	2	0	2	3	1	2
Barcelona	4	1	1	2	1	3	-2

Salida Informe Impreso

El informe impreso posee los mismos campos que la planilla, con la diferencia de que posee el campo emitido, y la numeración de página (en formato "Página X de N") en cada una de las páginas que posee. Se extiende lo suficiente para colocar todas las filas que posea la tabla de posiciones.

Un ejemplo de Informe Impreso se encuentra adjunto.

Emitido: dd/mm/aaaa a las hh:mm

Nombre de la Competencia

Tabla de Posiciones

Nombre	Puntos	G	E	P	A favor	En Contra	Dif.
Boca Juniors	7	2	1	1	5	1	+4
River Plate	6	2	0	2	3	1	+2
Barcelona	4	1	1	2	1	3	-2