



# Proyecto Inter modular

Liga de hockey

**David Borja Mateo**

Desarrollo Aplicaciones multiplataforma 1º  
Curso 2024/2025

# Proyecto Intermodular liga de hockey

## Contenido

1. Entrevista y Requisitos:.....	3
1.1. Entrevista:.....	3
1.2. Requisitos: .....	3
2. Enunciado base de datos.....	4
3. Entidad/Relación .....	5
4. Casos de uso .....	6
5. Diagrama de clases .....	6

# Proyecto Intermodular liga de hockey

## 1. Entrevista y Requisitos:

### 1.1. Entrevista:

En la entrevista con el cliente nos comunica que quiere que hagamos una aplicación para la gestión de su liga de hockey las principales preguntas de la entrevista son:

- ¿Qué se busca que haga la aplicación?
- ¿La aplicación debe implementar una interfaz gráfica?
- ¿Qué datos quiere que guarde la aplicación?
- ¿Qué funciones debe de tener?
- ¿Quién tendrá acceso a la aplicación?
- ¿Restricciones de los datos y valores por defecto?

### 1.2. Requisitos:

Después de la entrevista obtenemos los siguientes requisitos

1. La base de datos a usar guardara datos y sus respectivas relaciones de:
  - Jugadores (ISA persona)
  - Entrenadores (ISA persona)
  - Equipo
  - Partidos
  - Arbitro
  - Informe (partido)
  - Historial (arbitro)
2. El programa debe implementar una interfaz gráfica con un login que tenga un usuario por defecto llamado "ADMIN" y con contraseña por defecto "123456". El administrador podrá modificar esta contraseña.
3. El programa estará administrado por una única persona encargada de la modificación, eliminación e inserción de datos.
4. En el programa solo se podrá modificar el equipo al que pertenece un jugador si este es transferible.
5. El programa tendrá un log donde se almacenarán los inicios de sesión.
6. El programa tendrá un archivo donde se almacenará la URL, usuario y contraseña de la base de datos. Este será el archivo a usar para que el programa haga la conexión.
7. El equipo local y visitante de un partido no puede ser el mismo.
8. Un entrenador solo puede entrenar un equipo, así como un jugador solo puede jugar en un equipo.
9. Habrá un árbitro jefe que será el jefe del resto de árbitros.
10. Cada arbitro solo puede tener un informe que será actualizado por el administrador de la aplicacion.
11. Por defecto un jugador al ser añadido no será transferible
12. Por defecto el palmarés del entrenador (Nº trofeos) sera 0.
13. Habrá otro usuario llamado Arbitro que solo podrá visualizar los datos, no podrá añadir borrar o modificar los datos que tiene la base este

# Proyecto Intermodular liga de hockey

usuario tendrá una contraseña por defecto “123456” que no podrá ser modificada

## 2. Enunciado base de datos

Una liga de hockey nos encarga el diseño de una base de datos para que después esta pueda ser usada en una aplicación que también programaremos la información que se nos proporciona de la base de datos es

1. Una tabla persona que almacenara
  - DNI
  - Dirección
  - Teléfono
  - Apellidos
  - Nombre
  - Fecha de nacimiento
2. Además, se nos informa que una persona podrá ser
  - 2.1. Jugador que también guardara
    - Valor de mercado
    - Posición
    - Dorsal
    - Salario
    - Transferible
    - Equipo (id del equipo)
  - 2.2. Entrenador que también guardara
    - Años experiencia
    - Palmares
    - Numero equipos entrenados
3. Una tabla equipo que almacenara
  - Fundación
  - Nombre
  - Palmares
  - ID equipo
  - Entrenador (DNI Entrenador)
4. Una tabla partidos que almacenara
  - Id\_partido
  - Fecha
  - Arbitro (Id de arbitro)
  - Ganador
  - Además, queremos almacenar los dos equipos que han jugado, su rol (local o visitante)
5. Una tabla arbitro Que guardara
  - Id
  - Nombre
  - Si el árbitro supervisa o no a otros árbitros(Es jefe o no)
6. Una tabla informe que almacena
  - Id\_arbitro
  - Id\_partido

# Proyecto Intermodular liga de hockey

- Id\_informe
- Numero rojas
- Numero amarillas

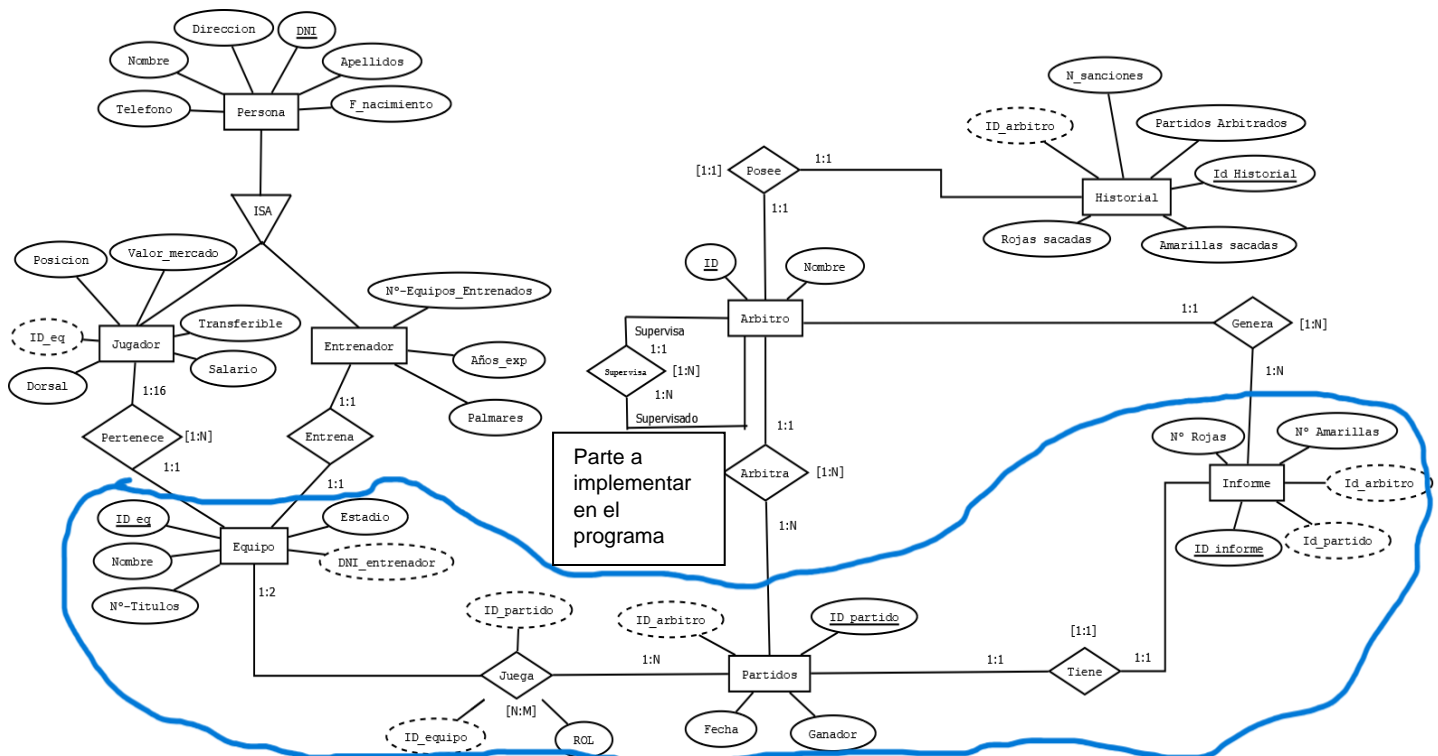
## 7. Una tabla historial que guarda

- Partidos arbitrados (cantidad)
- Id\_arbitro
- Id\_historial
- Rojas Sacadas
- Amarillas sacadas
- Sanciones o denuncias (Cantidad)

Además, también se nos da la siguiente información

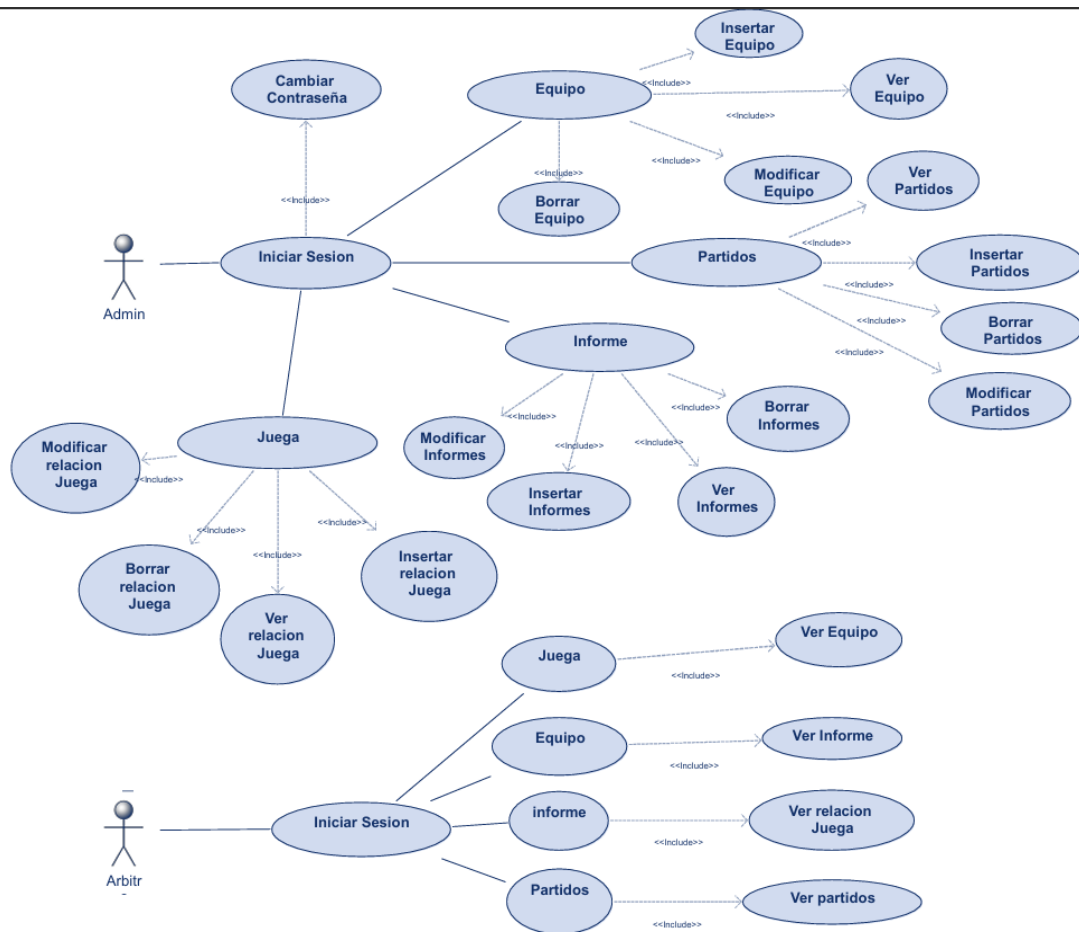
1. Un partido es jugado por dos equipos y los equipos juegan 38 partidos (Relación N:M)
2. Un jugador pertenece a un equipo y un entrenador entrena un equipo
3. El equipo Juega partidos, estos partidos son arbitrados por un árbitro que además también genera un informe de ese partido
4. Arbitro posee un historial donde almacenamos datos de su carrera

## 3. Entidad/Relación



# Proyecto Intermodular liga de hockey

## 4. Casos de uso



## 5. Diagrama de clases

Solo parte que uso dentro del programa

