

Proyecto Inter modular

Liga de hockey

David Borja Mateo

Desarrollo Aplicaciones multiplataforma 1º

Contenido

[1. Entrevista y Requisitos: 3](#_Toc196859065)

[1.1. Entrevista: 3](#_Toc196859066)

[1.2. Requisitos: 3](#_Toc196859067)

# 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)

1. 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.
2. El programa estará administrado por una única persona encargada de la modificación, eliminación e inserción de datos.
3. En el programa solo se podrá modificar el equipo al que pertenece un jugador si este es transferible.
4. El programa tendrá un log donde se almacenarán los inicios de sesión.
5. 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.
6. El equipo local y visitante de un partido no puede ser el mismo.
7. Un entrenador solo puede entrenar un equipo, así como un jugador solo puede jugar en un equipo.
8. Habrá un árbitro jefe que será el jefe del resto de árbitros.
9. Cada arbitro solo puede tener un informe que será actualizado por el administrador de la app.
10. Por defecto un jugador al ser añadido no será transferible
11. Por defecto el palmarés del entrenador (Nº trofeos) sera 0.
12. Habrá otro usuario llamado Arbitro que solo podrá visualizar los datos que tiene la base este usuario tendrá una contraseña por defecto “123456” que no podrá ser modificada