

 Proyecto Cupi2	ISIS-1204 Algorítmica y Programación I Requerimientos Funcionales
Ejercicio:	n3_cupiVoleibol
Autor:	Equipo Cupi2
Semestre:	2016-1

Listado de Requerimientos

Nombre	R1 – Buscar un equipo dado su nombre.
Resumen	Busca el equipo que tiene el nombre dado.
Entradas	
Nombre del equipo.	
Resultados	
Muestra la información del equipo si lo encuentra.	
Si no encuentra el equipo, muestra un mensaje de error.	

Nombre	R2 – Mostrar la información de un equipo.
Resumen	Muestra el nombre, la categoría, la cantidad de aficionados, la cantidad de jugadores con sobrepeso, el patrocinador y los jugadores del equipo.
Entradas	
Nombre del equipo.	
Resultados	
Muestra la información del equipo si lo encuentra: el nombre, la categoría, la cantidad de aficionados, el patrocinador y los jugadores.	

Nombre	R3 – Mostrar la información de cada jugador.
Resumen	Muestra el nombre, la cédula, la estatura, el peso y la cantidad de puntos anotados del jugador.
Entradas	
Cédula del jugador.	
Resultados	
Muestra la información del jugador: el nombre, la cédula, la estatura, el peso y la cantidad de puntos anotados del jugador.	

Nombre	R4 – Agregar aficionados a un equipo.
Resumen	Agrega una cantidad dada de aficionados a un equipo.
Entradas	



Nombre del equipo.
Cantidad de aficionados a agregar.
Resultados
Agrega una cantidad de aficionados al equipo.
Si la cantidad de aficionados para agregar no es un valor válido, no se agrega ningún aficionado y se muestra un mensaje de error.

Nombre	R5 – Retirar aficionados de un equipo.
Resumen	Retira una cantidad dada de aficionados a un equipo.
Entradas	
Nombre del equipo.	
Cantidad de aficionados a retirar.	
Resultados	
Retira una cantidad de aficionados al equipo.	
Si la cantidad de aficionados para retirar no es un valor válido, no se retira ningún aficionado y se muestra un mensaje de error.	

Nombre	R6 – Asignar un patrocinador a un equipo.
Resumen	Asigna un patrocinador a un equipo dado.
Entradas	
Nombre del patrocinador.	
Años del contrato del patrocinador.	
Dinero aportado por el patrocinador.	
Nombre del equipo.	
Resultados	
Asigna el patrocinador al equipo dado.	
Si algún de los datos del patrocinador no es válido, no se asigna el patrocinador y se muestra un mensaje de error.	

Nombre	R7 – Agregar un jugador a un equipo.
Resumen	Agrega un jugador a un equipo.
Entradas	
Nombre del jugador.	
Cédula del jugador.	
Estatura del jugador.	
Peso del jugador	
Nombre del equipo.	
Resultados	
Agrega el jugador al equipo con los datos dados y con 0 puntos anotados.	
Si el peso dado es un valor negativo, lo cambia a positivo y agrega al jugador.	



Si algún dato es inválido o ya existe un jugador con la cédula dada, muestra un mensaje de error y no agrega al jugador.

Nombre	R8 – Eliminar un jugador de un equipo.
Resumen	Elimina un jugador de un equipo dada su cédula.
Entradas	
Nombre del equipo.	
Cédula del jugador.	
Resultados	
El jugador es eliminado del equipo.	
Si en el equipo no existe un jugador con la cédula dada, muestra un mensaje de error.	

Nombre	R9 – Registrar los puntos anotados de un jugador.
Resumen	Registra una cantidad de puntos dada a un jugador dado.
Entradas	
Cédula del jugador.	
Cantidad de puntos.	
Resultados	
Registra los puntos anotados a un jugador.	
En caso de no poder registrar los puntos anotados, muestra un mensaje de error.	

Nombre	R10 – Mostrar cuántos equipos tienen patrocinador.
Resumen	Muestra la cantidad de equipos que tienen patrocinador asignado.
Entradas	
Ninguna.	
Resultados	
Muestra la cantidad de equipos que tienen patrocinador asignado.	

Nombre	R11 – Mostrar cuántos equipos pertenecen a una categoría dada.
Resumen	Muestra la cantidad de equipos que pertenecen a la categoría dada.
Entradas	
Nombre de la categoría.	
Resultados	
Muestra la cantidad de equipos que pertenecen a la categoría dada.	



Nombre	R12 – Mostrar el nombre del equipo que tiene el mayor promedio de estatura.
Resumen	Muestra el nombre del equipo que tiene el mayor promedio de estatura.
Entradas	
Ninguna.	
Resultados	
Muestra el nombre del equipo que tiene el mayor promedio de estatura.	

Nombre	R13 – Mostrar si existen o no dos equipos con la misma cantidad de aficionados.
Resumen	Muestra si existen o no dos equipos con la misma cantidad de aficionados.
Entradas	
Ninguna.	
Resultados	
Muestra si existen o no dos equipos con la misma cantidad de aficionados.	

Nombre	R14 – Mostrar el total de jugadores con sobrepeso.
Resumen	Muestra el total de jugadores con sobrepeso en el torneo.
Entradas	
Ninguna.	
Resultados	
Muestra el total de jugadores con sobrepeso.	

