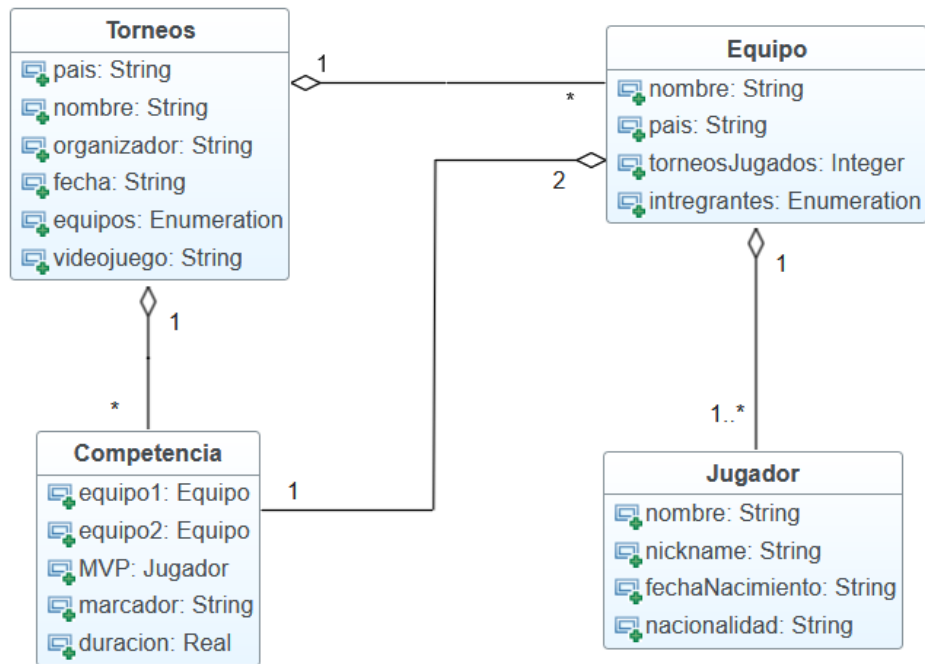


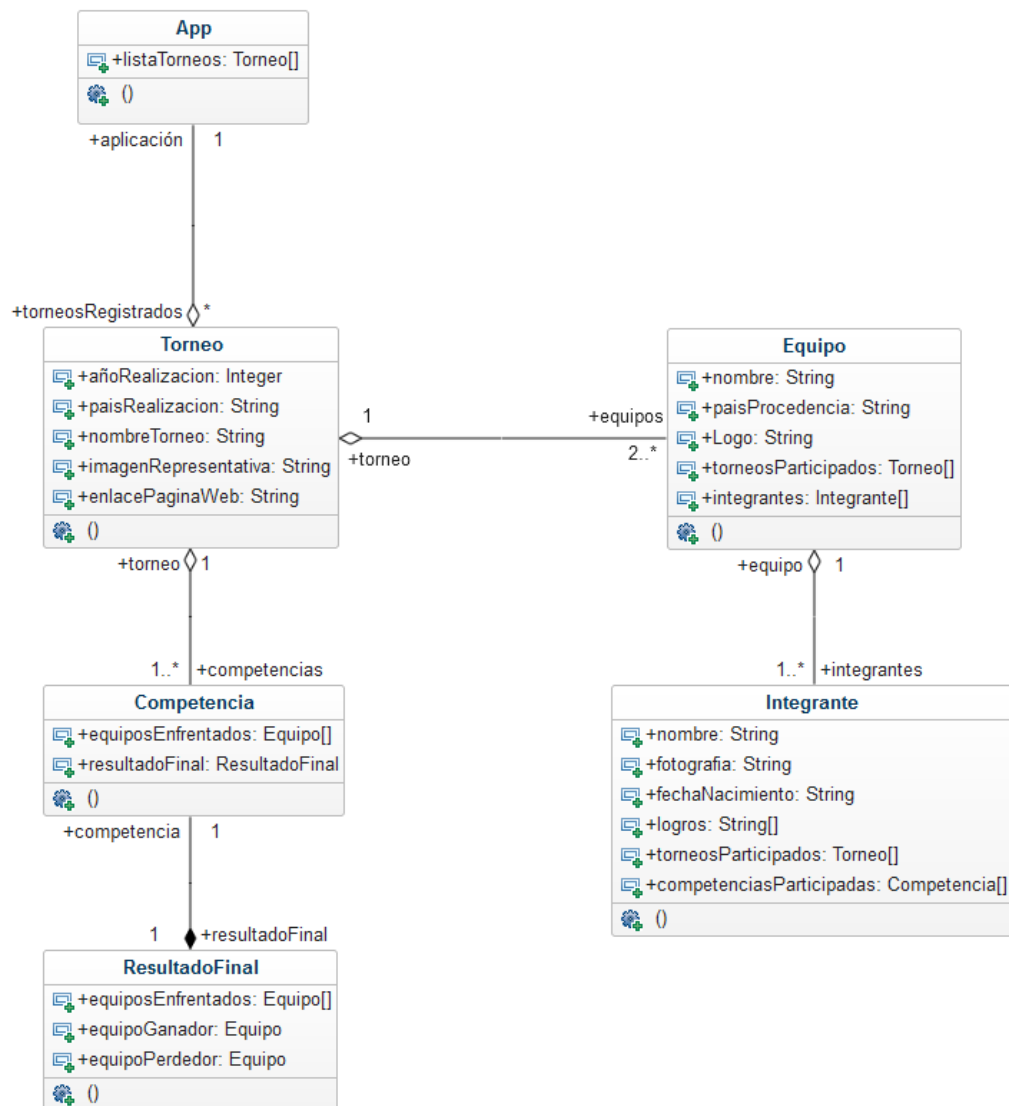
## MODELO CONCEPTUAL DEL PROYECTO

### Modelos conceptuales individuales

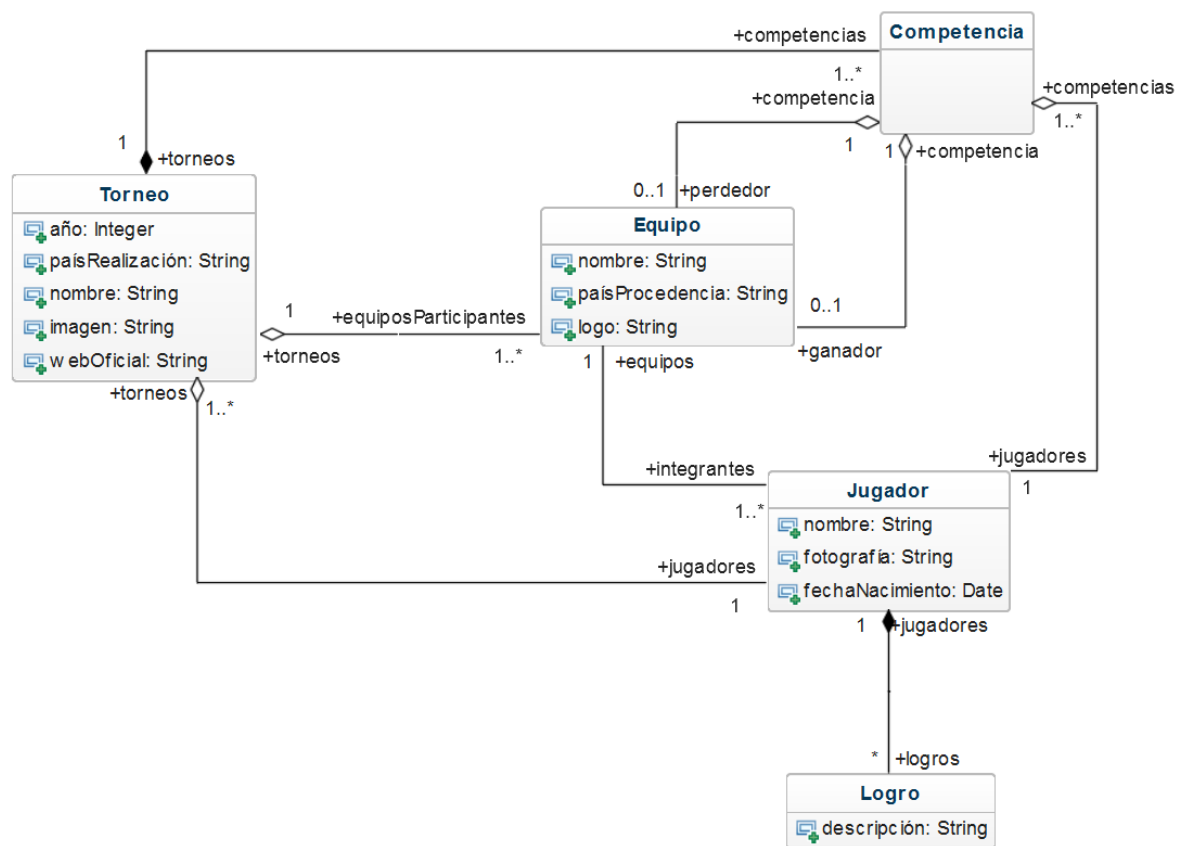
A continuación, se presentan los modelos conceptuales realizados por cada uno de los integrantes del equipo:



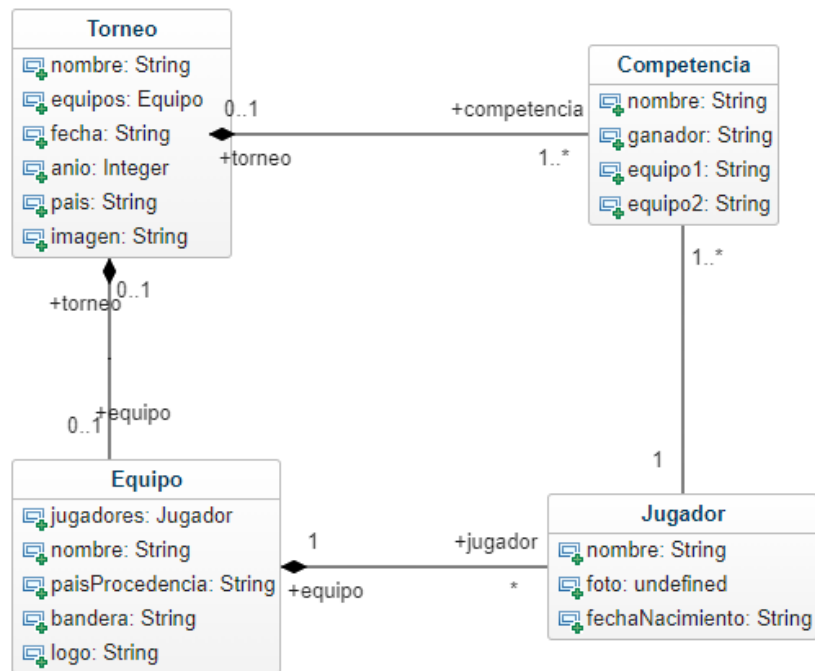
**Hecho por:** Andrés Felipe Cordero Martínez



Hecho por: Alonso Hernández Tavera



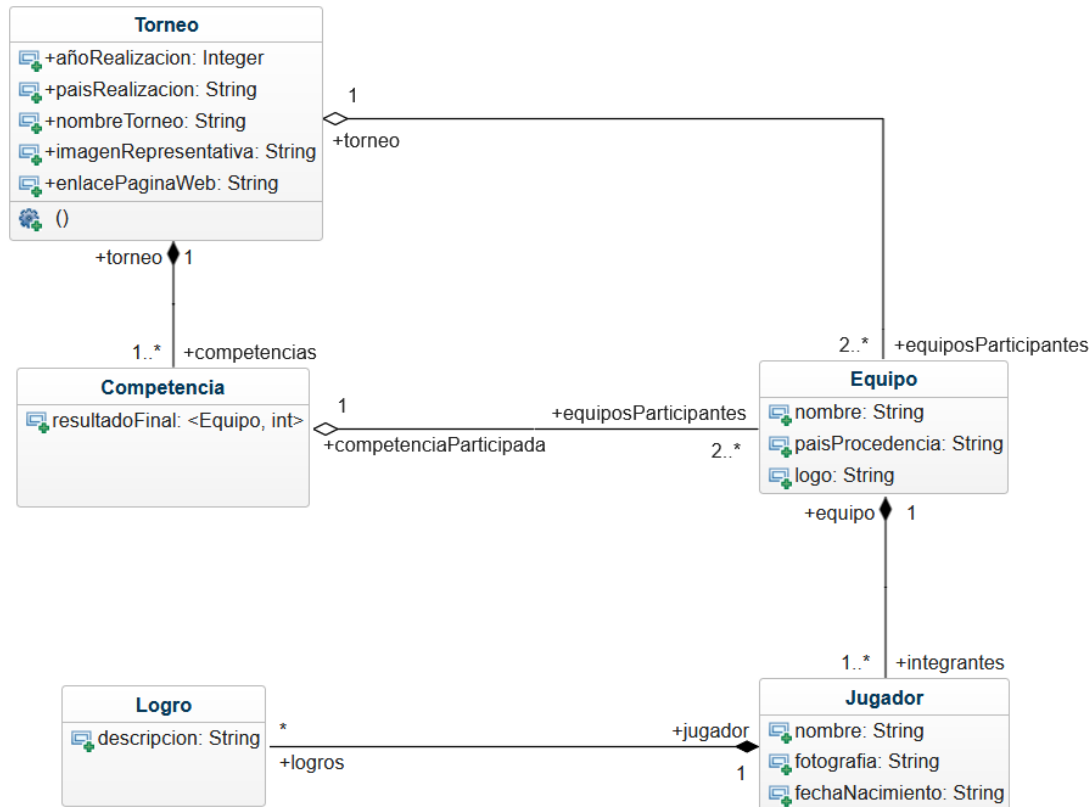
Hecho por: María Alméciga Moreno



Hecho por: Santiago Rodríguez Mora

## Modelos unificados por parejas y sus análisis

A continuación, se presentan los modelos conceptuales realizados por parejas. En estos, se realizó la unificación entre los dos modelos y se respondieron algunas preguntas propuestas:



Hecho por: María Almeciga y Alonso Hernández

- **Cuáles clases tienen en común y cuáles clases difieren. En caso de existir diferencias deben aclararse y unificar.**

Las clases en común son:

- Torneo
- Competencia
- Integrante/Jugador (a pesar de tener nombres distintos representaban el mismo concepto. Se decidió establecer el nombre como 'Jugador' para el modelo unificado)
- Equipo

Las clases que difieren son:

- ResultadoFinal
- Logro
- App

Se eliminaron las clases App y ResultadoFinal. Se dejó la clase Logro.

- **Cuáles atributos tienen en común y cuáles difieren. En caso de existir diferencias deben aclararse y unificar.**

Torneo:

- Los atributos fueron iguales entre ambos modelos. Solo se unificaron nombres.

Equipo:

- Los atributos que fueron iguales entre ambos modelos fueron nombre, país, logo
- Uno de los dos modelos presentaba como atributos adicionales torneosParticipados e integrantes. El otro no los presentaba, sino que los modelaba mediante asociaciones con clases correspondientes.

Competencia:

- Uno de los modelos presentaba como atributos equiposEnfrentados y resultadoFinal, mientras que en el otro no se presentaba atributo alguno, pues estos se modelaban mediante asociaciones con clases correspondientes.

Integrante/Jugador:

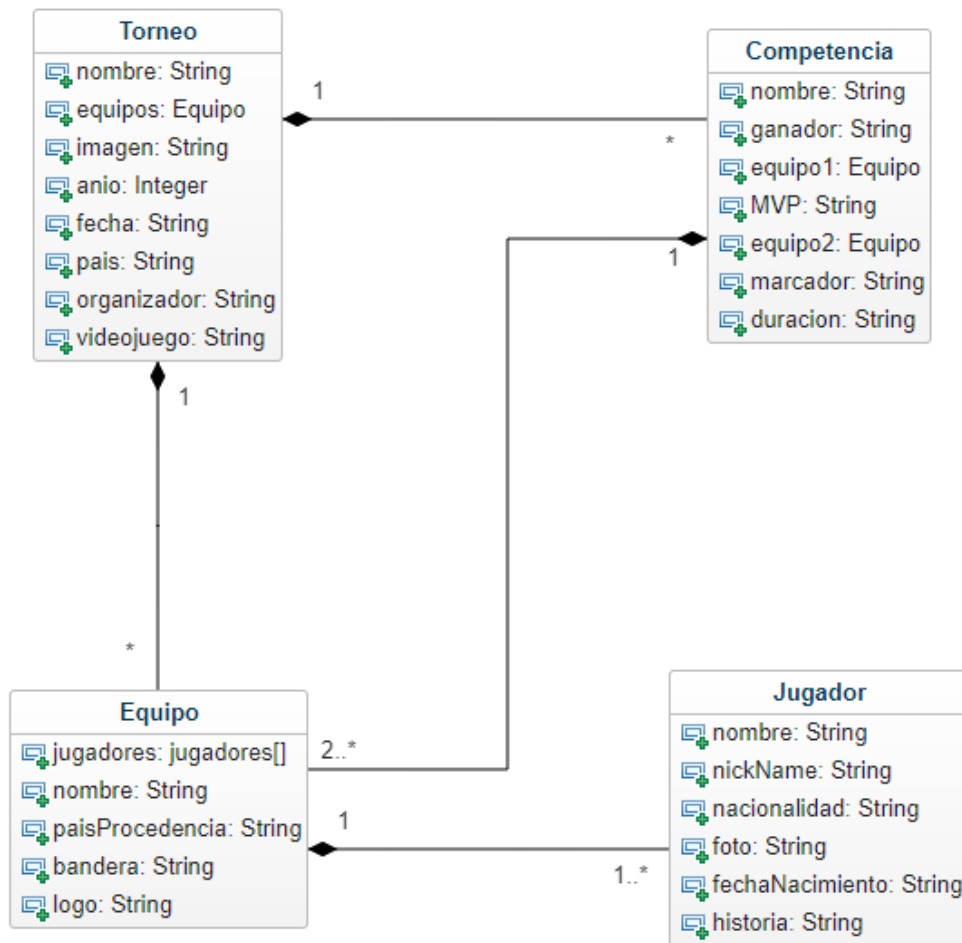
- Los atributos comunes en ambos modelos son nombre, fotografía y fechaNacimiento. En uno de los modelos se presentaban como atributos adicionales logros, torneosParticipados y competenciasParticipadas. En el otro, estos atributos se modelaban como asociaciones con clases correspondientes.

Se decidió eliminar los atributos adicionales evidenciados, y representar entonces las asociaciones correspondientes.

- **Cuáles asociaciones tienen en común y cuáles difieren. En caso de existir diferencias deben aclararse y unificar.**
  - Torneo-Competencia: en ambos modelos existe dicha asociación, con la misma cardinalidad, pero en uno representaba una composición y en el otro una agregación. Se conservó esta asociación y se definió como composición.
  - Torneo-Equipo: en ambos modelos se tenía una asociación de agregación entre dichas clases. La diferencia fue la cardinalidad, la cual se terminó definiendo como 2..\* para Equipo
  - Equipo-Jugador/Integrante: En uno de los modelos se presentaba una asociación simple mientras que en el otro se presentaba una agregación. En la versión unificada se tomó la decisión de modelar esta asociación como una composición debido a la interdependencia entre las clases.
  - Jugador/Logro: se presentaba solamente en uno de los diagramas. Al final se decidió conservar la clase Logro en la versión unificada, con su respectiva asociación a Jugador.

Adicionalmente, al revisar el resultado se evidencia que:

- ✓ Los conceptos fundamentales establecidos en los mockups se reflejan en el modelo.
- ✓ Las navegaciones a través de los mockups están reflejadas en las asociaciones entre los conceptos definidos.
- ✓ Todos los conceptos del modelo aparecen en las historias de usuario y los mockups.
- ✓ Los requisitos de navegación entre la información según el enunciado son reflejados en las asociaciones entre los conceptos del modelo.



Hecho por: Andrés Cordero y Santiago Rodríguez

- **Cuáles clases tienen en común y cuáles clases difieren. En caso de existir diferencias deben aclararse y unificar.**

Las clases en común son:

- Torneo
- Competencia
- Jugador
- Equipo

Las clases que difieren son:

- No se difieren en clases

Se mantienen las mismas clases para todo el UML.

- **Cuáles atributos tienen en común y cuáles difieren. En caso de existir diferencias deben aclararse y unificar.**

Torneo:

- Los atributos que coinciden en la clase Torneo son: país, nombre, equipos, fecha e imagen.
- Entre ambos modelos difieren los atributos de organizador, videojuego y año e imagen respectivamente

Equipo:

- Los atributos que fueron iguales entre ambos modelos fueron nombre, país e integrantes o jugadores solo que se implementaron de distinta manera en su tipo
- Por un lado, un modelo contaba con un atributo de los torneos jugados por dicho equipo mientras que el otro modelo agregó como atributos la bandera de procedencia del equipo y el logo del mismo

Competencia:

- Ambos modelos incluyeron el atributo de los equipos enfrentados, sin embargo uno de ellos lo agregó como tipo equipo mientras el otro difiere como un tipo String.
- Uno de los modelos contaba con atributos como el MVP, el marcador y la duración mientras que el otro contaba con el nombre de la competencia y el ganador.

Jugador:

- Los atributos que poseen en común esta clase son el nombre del jugador y la fecha de nacimiento de mismo.
- La diferencia entre ambos modelos es que uno contaba con un atributo referido a la foto del jugador mientras que el otro cuenta con el nickname del jugador y su nacionalidad

Se decidió eliminar los atributos adicionales evidenciados, y representar entonces las asociaciones correspondientes.

- **Cuáles asociaciones tienen en común y cuáles difieren. En caso de existir diferencias deben aclararse y unificar.**
  - Torneo-Competencia: en ambos modelos existe dicha asociación, con la misma cardinalidad, pero en uno representaba una composición y en el otro una agregación. Se conservó esta asociación y se definió como composición.
  - Torneo-Equipo: en ambos modelos existe dicha asociación, con la distinta cardinalidad, en uno representaba una composición y en el otro una agregación. Se conservó esta asociación y se definió como composición y la cardinalidad será 1 torneo a muchos (\*) equipos.
  - Equipo-Jugador: en ambos modelos existe dicha asociación, con la distinta cardinalidad, en uno representaba una composición y en el otro una agregación. Se conservó esta asociación y se definió como composición y la cardinalidad será 1 equipo a 1 o más (\*) jugadores.
  - Competencia-Equipo: en un modelo existía dicha relación mientras que en otro no se encontraba. Se estableció la relación como una composición donde 1 competencia tiene 2 o más (\*) jugadores.
  - Competencia-Jugador: en un modelo existía dicha relación mientras que en otro no se encontraba. Se estableció que no era necesaria esa relación en el modelo.

Adicionalmente, al revisar el resultado se evidencia que:

- ✓ Todo el contenido que se presentan en las HU como en los mockups están presentados en el modelo resultado.
- ✓ Las asociaciones presentadas permiten el buen funcionamiento del modelo y navegación entre las clases y atributos del mismo.



- ✓ El modelo resultante cuenta con los atributos correspondientes fundamentales de cada clase según su responsabilidad sin entrar en conflicto con alguna otra clase y/o atributo.