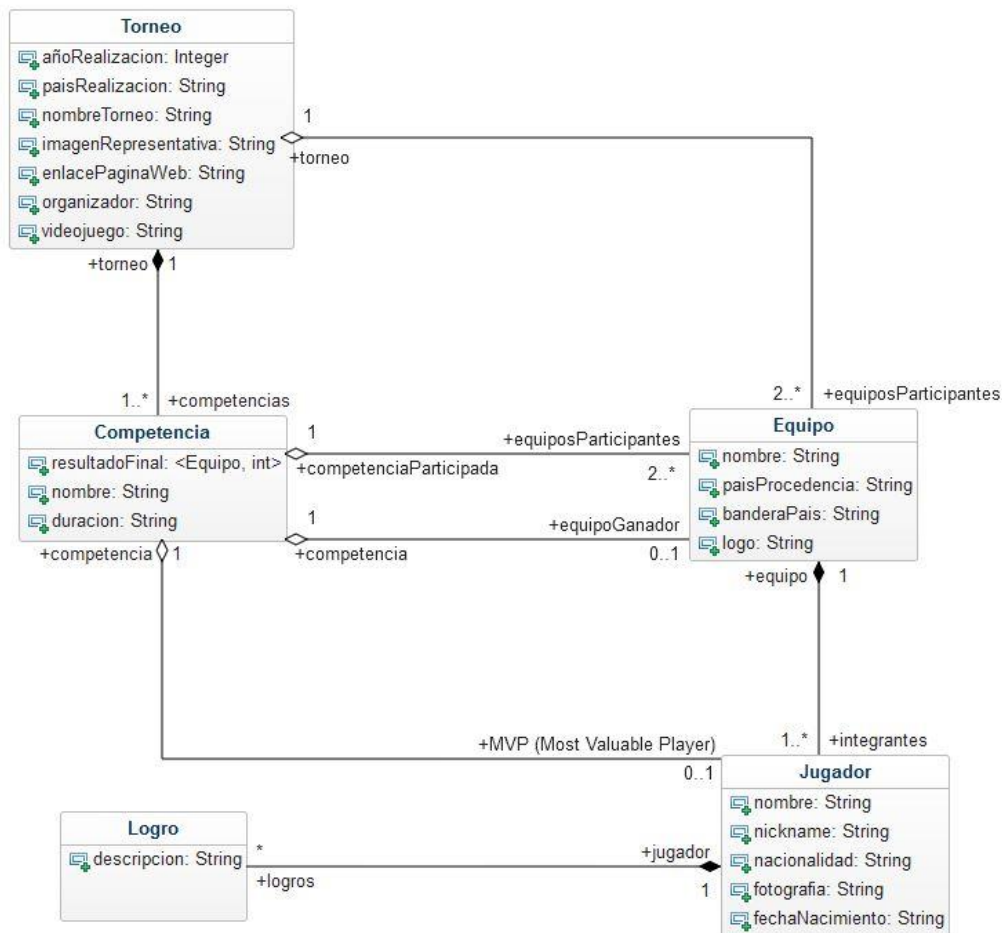


MODELO CONCEPTUAL CONSOLIDADO DEL PROYECTO

Modelo conceptual consolidado

A continuación, se presenta el diagrama UML para el modelo consolidado (a partir de los modelos inicialmente propuestos por cada integrante del equipo).



Glosario

En la presente sección se define y describe el significado de cada uno de los elementos del modelo y la razón de sus asociaciones.

Clases:

- **Torneo:** Está clase contiene toda la información a desplegar de un torneo jugado hasta la fecha. Asimismo, dicho torneo se compone de una o más competencias. La clase torneo es la parte principal de la aplicación según la especificación de los requerimientos. A partir de los torneos históricamente celebrados, es posible visualizar competencias, equipos, jugadores y su información personal.
- **Competencia:** Esta clase contiene la información del enfrentamiento entre dos o más equipos dentro del contexto de un torneo. Para cada competencia se presenta información como los equipos involucrados, el nombre asignado a la competencia (si hubo uno especial), la duración

que tuvo, el jugador más valorado (MVP) y el equipo ganador (en caso de que no hubiese existido un empate absoluto).

- **Equipo:** Esta clase modela un equipo compuesto por uno o más jugadores integrantes. En nuestro modelo, un equipo puede existir sin la necesidad de que haya participado en alguna competencia o torneo. Un equipo agrupa a los jugadores que para cierto torneo hacían parte de su plantilla.
- **Jugador:** Esta clase se encarga de modelar a cada persona que ha participado en algún torneo en representación de un equipo. En el caso de nuestro modelo, un jugador no puede existir por sí mismo y debe haber estado vinculado a un equipo para que pueda existir en el mundo del problema. A un jugador lo componen 0 o más logros, los cuales incluyen una descripción libre.
- **Logros:** Esta clase contiene la información de cero o más logros de un jugador. Un logro necesita estar vinculado a un jugador para existir.

Asociaciones:

- **Torneo/Equipo:** Asociación de agregación que representa el conjunto de equipos participantes en un torneo.
- **Torneo/Competencia:** Asociación de composición que representa el conjunto de competencias llevadas a cabo en un torneo.
- **Competencia/Equipo:** Asociación de agregación que representa el conjunto de equipos participantes en una competencia.
- **Competencia/Equipo:** Asociación de agregación que indica cuál fue el equipo ganador de una competencia.
- **Competencia/Jugador:** Asociación de agregación que indica cuál fue el MVP (*Most Valuable Player*) de una competencia.
- **Jugador/Logro:** Asociación de composición que representa el conjunto de logros de un jugador.

Preguntas al cliente

Finalmente, se incluye la lista de preguntas al cliente, su respuesta, y los pendientes correspondientes para completar el presente modelo.

Preguntas:

1. ¿Es necesario mostrar el nombre de la entidad o grupo que organizó un torneo? Y, ¿considera útil mostrar el nombre del videojuego sobre el que se desarrolló cada torneo?
2. ¿Podría considerarse el nombre del jugador más valorado (MVP) en cada competencia parte de la información que cada competencia debe tener?
3. En el caso de una competencia, ¿es necesario mostrar un nombre que se le haya sido asignado?, ¿Considera útil poder visualizar información como la duración que tuvo y cuál fue el equipo ganador (en caso de que hubiese uno)?
4. ¿Considera buena idea mostrar información adicional a la requerida inicialmente para cada jugador? Algunos ejemplos serían el *nickname* por el que es reconocido y su nacionalidad.
5. ¿Qué información específica debería incluir cada uno de los logros de un jugador?

Respuestas:

- 1.
- 2.
- 3.

- 4.
- 5.

Pendientes:

- Revisar el modelo para ver si es necesario agregar y/o quitar atributos, según las respuestas del cliente.