

UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS "ESPE"

Metodología de Desarrollo de Software Grupo #9

INTEGRANTES:

•Freddy Pachacama

•Túpac Sanchez

DOCENTE:

•Ing. Jenny Ruiz

Agenda del proyecto

NRC:

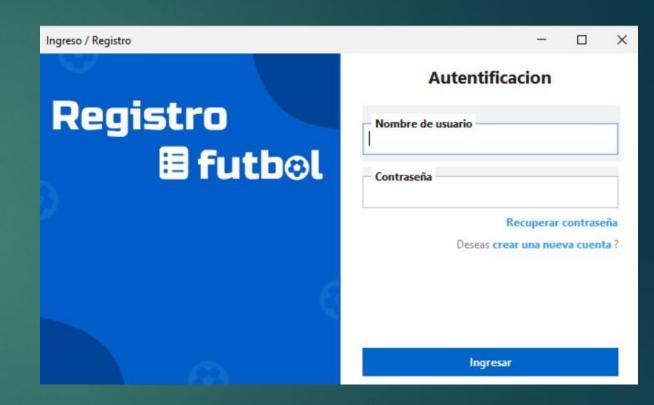
•4618

FECHA:

•21 de julio 2022

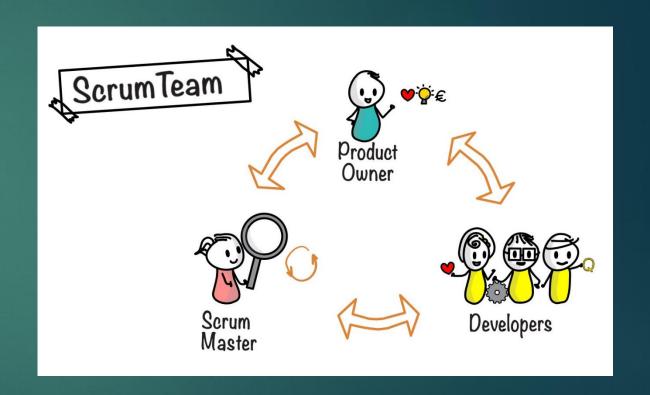
PROYECTO

"SISTEMA INFORMÁTICO PARA LA ADMINISTRACIÓN DE LA INFORMACIÓN DE UN CAMPEONATO DE FÚTBOL"



ÍNDICE

- 1. Objetivos
 - General
 - > Especifico
- 2. Alcance
- 3. Resultados esperados
- 4. Ideas a defender
- 5. Linea de tiempo
- 6. Acta de reuniones
- 7. Especificación de requerimientos
- 8. Interfaz gráfica
- 9. Entorno de Desarrollo
- 10.Resultados del Proyecto
- 11.Conclusiones y recomendaciones



Objetivos

General

Desarrollar un software para el almacenamiento de datos deportivos, que nos permita garantizar su no pérdida y veracidad de los mismos.

Específicos

- Diseñar una base de datos con una estructura sólida y completa.
- ➤ Identificar los requisitos funcionales y no funcionales a través del marco de trabajo de historias de usuario.
- > Realizar casos de pruebas y reporte de errores para alcanzar calidad en el producto
- > Crear una interfaz amigable e intuitiva, para el usuario.

Alcance

- •El software va a permitir gestionar el funcionamiento y almacenamiento de los datos jugados, mediante un usuario responsable que administre la información verídica de los mismos.
- •Este software también permitirá la visualización por todos los participantes, de tal forma que no sea manipulable por cualquier persona inescrupulosa.
- •El software permitirá visualizar de manera automatizada la información ingresada de acuerdo a su necesidad.

Resultados esperados

Al concluir el proyecto, la administración deportiva contará con un software, que permita automatizar y almacenar los datos jugados de manera óptima y adecuada, llevando así la información del resultado obtenido de un campeonato de fútbol transparentemente. Además, la administración deportiva tendrá una mejor organización tanto en la gestión, como en el registro de los datos contables, para que este sea visualizado por todos los participantes y los miembros de vocalía de manera ética.

Ideas a defender

- Con la implementación del software se mejorará la gestión y administración de los datos de cada partido de manera adecuada ya que se ha visto manipulaciones, fraudes por algún tercero.
- ➤ El desarrollo de este proyecto se basa mediante los conocimientos adquiridos en la materia de Metodologías de Desarrollo de Software el cual nos ayuda a la identificación de requisitos funcionales para que el prototipo cumpla con las necesidades y expectativas del cliente.

Timeline Infographics





• Acta de reuniones (I)

Primera acta de reunión: Elaboración primer borrador del ABP.

Tercera acta de reunión:
Realización matriz de requerimientos

Segunda acta de reunión:
Análisis de Requerimientos.

Cuarta acta de reunión:
Primer Backlog

• Acta de reuniones (II)

Quinta acta de reunión: Primer Sprint

Séptima acta de reunión:
Pizarra Scrum

Sexta acta de reunión:
Juego de cartas
Scrum

Octava acta de reunión: Revisión Tester

• Especificación de Requerimientos (I)

ІТЕМ	PROBLEMA	QUE (NECESIDAD)	PARA QUE (SOLUCIÓN)	PARA QUIEN (USUARIO)	COMO (DESCRIPCIÓN DE TAREAS)	HECHO POR (PROG. RESP.)	CUANTO TIEMPO (ESTIMADO EN HRS)	FECHA DE ENTREGA	PRIORIDAD	STATUS	PRUEBA (COMO SE VERIFICA)	COMENTARIOS	NOMBRE DE HISTORIA
REQ001	El programa solicita Usuario y Contraseña	Tener acceso al sistema	Registrar la información adecuadamente	Administrado r	Solicitar usuario y contraseña esclusivamente para el Administrador	Tupac	2	2022-06-03	Alta	Terminado	Ingresar el usuario y contraseña correctamente	usuario y contraseña esclusivo para el administrador que previamente podra	Ingreso/Registro/Autentif
	que ingrese usuario v	Solicitar la autentificacion	Acceder al sistema para llenar los datos respectivamente	Usuario	Solicitar usuario y contraseña	Leonel	1	2022-06-03	Alta	Terminado	Verificar el ingreso de usuario y contrasea sea la correcta		Solicitar autentficacion del usuario
REQ003	El progama debera crear una cuenta para los usuarios.	Registrarse, Ingresando datos personales	Porder terner autentificacion	Usuario	Lienar todos los campos correspondientes alos datos personales	Leonel	1	2022-06-03	Media	Terminado	Verificar en la base de datos que se ingrese correctamente la		Solicitar un login de Registro
REQ004	La aplicacion debe permitir ver la informacion dentro del	Mostar en pantalla la información ingresada	Para adaptarse al sistema	Administrado r y Usuarios	Seleccionando la opcion Perfil	Leonel	2	2022-06-02	Alta	Terminado	Verificar en la base de datos que se encuentra registrado el usuario.		Resgistro de futbol/ Perfil
REQ005	El programa debera registrar Equipos.	Solicitar los datos del respresentante (DT)	Ingresar la informacion adecuadamente.	Usuario	Solicitar la opcion paraguardar la informacion	Tupac	1	2022-06-02	Alta	Terminado	Verificacion de datos de usuario.		Registro de futbol /Agregar Equipo
	El programa debera registrar a los deportistas	Solicitar registar deportista	Conocer los datos de los participantes	Usuario	Solicita llenar todos los campos con los datos personales.	Tupac	2	15/07/20222	Alta	Terminado	Verificar la informacion ingresada en la base de archivos de texto		Registro de futbol /Agregar deportista
REQ007	El programa debera reconocer por categorias.		Conoces cada participante por categoria	Usuario	Seleccionando la cateoria en la que estan.	Freddy	2	2022-07-15	Alta	Terminado	Verificar la categoria según la fecha de nacimiento		Registro de futbol/Categorias
REQ008	El programa debera mostrar los reportes	Indicar los reportes de todos los datos ingresados	Conocer el equipo y compañeros	Usuario	Seleccionando la opcion catergorias y poder ver la informacion	Tupac	1	2022-07-15	Alta	Terminado	Verifiacar la informacion ingresada sea la correcta		Registro de futbol/ Reportes

• Especificación de Requerimientos (II)

Id. Requerimiento	REQ01				
Nombre	Acceso al Sistema				
Actor	Administrador				
Descripción	El administrador puede iniciar sesión en la aplicación ingresando usuario y contraseña. El usuario está constituido por la primera letra del primer y segundo nombre más apellido del administrador y la contraseña está constituida por una cadena de caracteres alfanuméricos seleccionados por el administrador				
Entradas	Contraseña y Usuario				
Salidas	Interfaz del Sistema: • Formulario de Ingreso al Sistema				
Proceso	Ingresar usuario Ingresar contraseña Dar click "Iniciar Sesión"				
Precondiciones	El administrador debe estar activo en el sistema, conocer su Usuario y Contraseña.				
Post condiciones	Muestra el perfil del Administrador: Nombre Cedula Correo Fecha de nacimiento				
Efectos Colaterales	Si sus datos ingresados son incorrectos se mostrará un mensaje de error "Datos Incorrectos"				
Prioridad	Alta				

Id. Requerimiento	REQ02
Nombre	Mostrar jugadores
Actor	Administrador
Descripción	El administrador podrá observar la nómina de jugadores y equipos.
Entradas	Opción "Reportes"
Salidas	Interfaz del Sistema:
	Nómina de los jugadore y equipos
Proceso	1) Dar clic en "Reportes"
Precondiciones	El administrador debe estar logueado
Post condiciones	Reporte de la nómina de todos los jugadores y equipos en donde se visualice sus datos: cédula, <u>nombre apellido</u> , fecha de nacimiento, sexo, equipo.
Efectos Colaterales	No hay efectos colaterales
Prioridad	Alta

• Especificación de Requerimientos (III)

Id. Requerimiento	REQ03				
Nombre	Registro nuevos jugadores				
Actor	Administrador				
Descripción	El administrador registrará un nuevo jugador				
Entradas	Cédula, nombre, apellido, fecha de nacimiento, sexo, equipo.				
Salidas	Interfaz del Sistema: • Formulario de ingreso de un nuevo deportista				
Proceso	 Seleccionar "Registrar deportista" Ingresar los datos solicitados en el formulario. Guardar los cambios. 				
Precondiciones	El administrador debe estar <u>logueado</u>				
Post condiciones	Mostrar mensaje "Registro Completo". Reporte de la nómina de todos los empleados.				
Efectos Colaterales	Si existe un duplicado nos mostrará un mensaje de error "Ya existe el jugador Ingresado".				
Prioridad	Alta				

Id. Requerimiento	REQ004			
Nombre	Registro nuevo equipo			
Actor	Administrador			
Descripción	Administrador registrará un nuevo equipo de la liga			
Entradas	Nombre del equipo, nombre-apellido y cedula del director tecnico			
Salidas	Interfaz del Sistema: • Formulario de ingreso nuevo equipo			
Proceso	 Seleccionar "Registrar Equipo" Ingresar los datos solicitados en el formulario. Guardar los cambios. 			
Precondiciones	El administrador debe estar logueado			
Post condiciones	Mostrar mensaje "Registro Completo". Reporte de los equipos ingresados			
Efectos Colaterales Si el proceso no se completa nos mostrará un mensaje del erro datos faltantes.				
Prioridad	Alta			

• Especificación de Requerimientos (IV)

Id. Requerimiento	REQ005		
Nombre	Cambio de contraseña		
Actor	Administrador-Usuario		
Descripción	Administrador o Usuario cambiara su contraseña de acceso		
Entradas	Nueva contraseña, confirmar contraseña		
Salidas	Interfaz del Sistema: • Formulario de cambio de contraseña		
Proceso	 Seleccionar "Perfil" Ingresar los datos solicitados en el formulario. Guardar los cambios. 		
Precondiciones	El administrador debe estar <u>logueado</u>		
Post condiciones	Mostrar mensaje "Cambios guardados con éxito".		
Efectos Colaterales	Si el proceso no se completa nos mostrará un mensaje del error generado o datos faltantes.		
Prioridad	Alta		

Id. Requerimiento	REQ006		
Nombre	Distribución por categorías		
Actor	Administrador		
Descripción	El administrador podrá visualizar la categoría de los jugadores ingresados		
Entradas	Niños, juvenil, general, veterano.		
Salidas	Interfaz del Sistema: • Plantilla de categorías		
Proceso	 Seleccionar "categorías" Ingresar los datos solicitados en el botón desplegable. 		
Precondiciones	El administrador debe estar <u>logueado</u>		
Post condiciones	Mostrar jugadores Reporte de la nómina de jugadores correspondientes a la categoría seleccionada		
Efectos Colaterales	No existe efectos colaterales		
Prioridad	Alta		

• Especificación de Requerimientos (V)

Id. Requerimiento	REQ007
Nombre	Visualización de reportes
Actor	Administrador
Descripción	El administrador tendrá acceso a los reportes de jugadores y equipos
Entradas	No hay entradas
Salidas	Interfaz del Sistema: • Plantilla de reportes

Proceso	1. Seleccionar "Reportes"
Precondiciones	El administrador debe estar <u>logueado</u>
Post condiciones	Reporte de la nómina de todos los jugadores y equipos.
Efectos Colaterales	No existe efectos colaterales
Prioridad	Alta

-1	
Id. Requerimiento	REQ008
Nombre	Actualización de datos del usuario
Actor	Administrador-Usuarios
Descripción	Se podrá actualizar o cambiar los datos del perfil tanto como del administrador como del Usuario.
Entradas	Nombre, apellido, Email, Fecha de nacimiento, sexo
Salidas	Interfaz del Sistema: • Plantilla de la información del perfil de usuarios y administrador
Proceso	 Seleccionar "perfil" Ingresar los datos solicitados en el formulario. Guardar los cambios.
Precondiciones	El administrador debe estar <u>logueado</u>
Post condiciones	Mostrar mensaje "Cambios guardados con éxito"
Efectos Colaterales	Si el proceso no se completa nos mostrará un mensaje del error "No se Guardaron los cambios"
Prioridad	Alta

Diseño del entorno de desarrollo

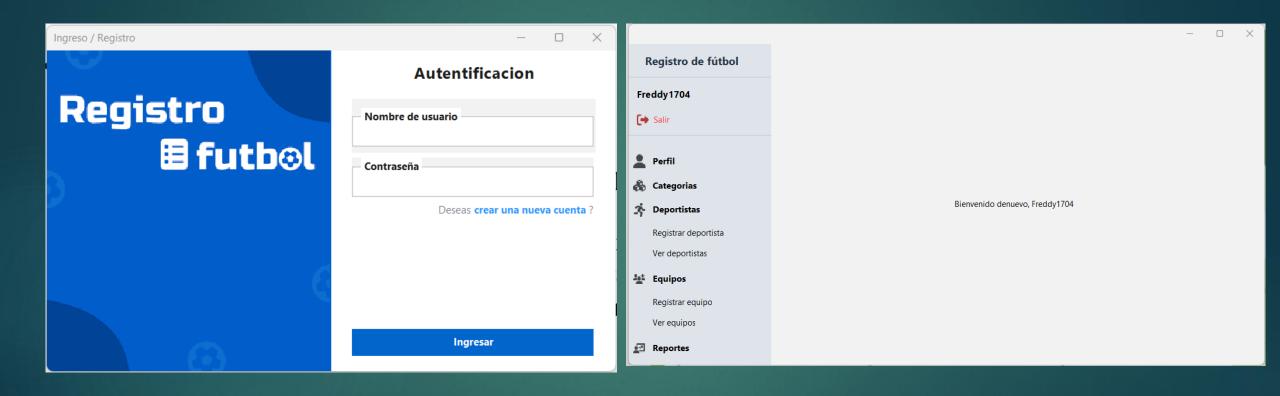
Apache NetBeans es un IDE (entorno de desarrollo integrado, por sus siglas en inglés) de código abierto que proporciona editores de código, asistentes y plantillas. Puede ayudar a los desarrolladores a crear aplicaciones en Java, PHP y otros lenguajes de programación. Apache NetBeans se puede instalar en sistemas operativos Windows, Mac OSX, Linux y BSD.



Swing es una biblioteca gráfica para Java. Incluye widgets para interfaz gráfica de usuario tales como cajas de texto, botones, listas desplegables y tablas.



• Interfaz gráfica



Resultados del Proyecto

Al dar por finalizado este proyecto, las ligas deportivas barriales tendrán a su disposición un sistema automatizado, para el ingreso de datos que se den en los partidos del ámbito barrial, con esto se lograra evitar manipulación de terceros, así como se garantiza la seguridad de la información.

Conclusiones y Recomendaciones

- En conclusión siguiendo una secuencia se han ido realizando cada ítem presentados en la agenda, respecto al presente proyecto con las ordenes impartidas en clase.
- > Se logro desarrollar las funciones de software especificadas gracias a las retrospectivas realizadas por las personas a cargo.
- Se recomienda crear un calendario con las reuniones planteadas, para así evitar olvidos o atrasos.
- Se recomienda dar a conocimiento los roles que cada uno va a cumplir en el proyecto para una mejor organización.