



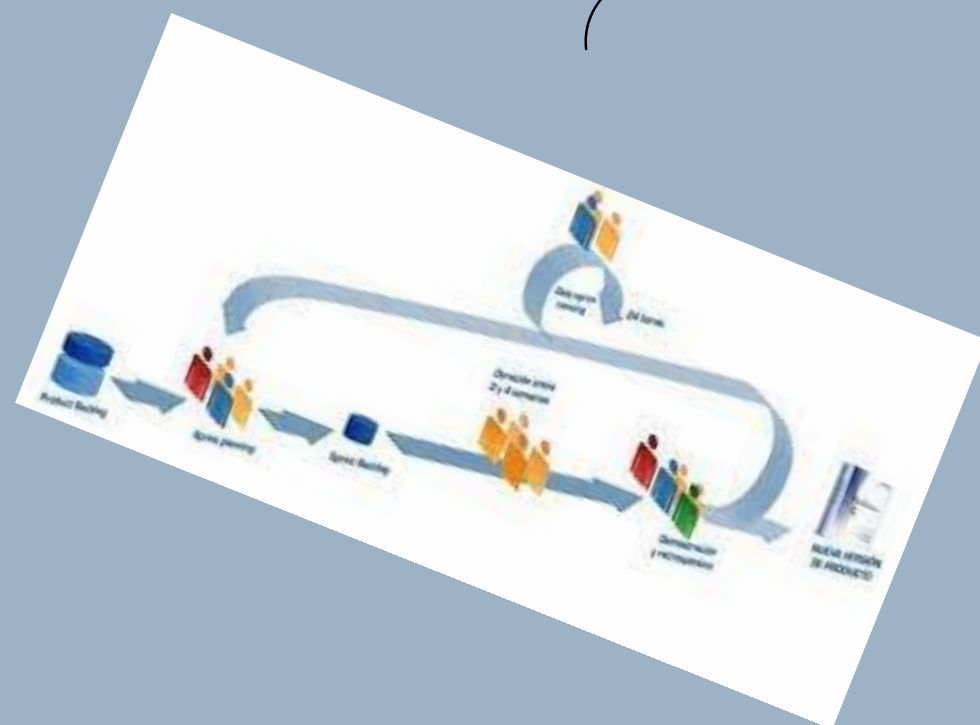
# UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS "ESPE"

Metodología de Desarrollo de Software-4618

Grupo #9

Agenda del proyecto

Ing. Jenny Ruiz



INTEGRANTES:  
Freddy Pachacama  
Túpac Sanchez



21 de julio 2022

# PROYECTO

“SISTEMA  
INFORMÁTICO PARA  
LA ADMINISTRACIÓN  
DE LA INFORMACIÓN  
DE UN CAMPEONATO  
DE FÚTBOL”

The screenshot shows a web application window titled "Ingreso / Registro". The interface is split into two main sections. On the left, a blue background features the text "Registro" in large white font, followed by a calendar icon and the word "futbol" in white. On the right, a white panel titled "Autenticacion" contains two input fields: "Nombre de usuario" and "Contraseña". Below these fields are two links: "Recuperar contraseña" and "Deseas crear una nueva cuenta?". At the bottom of the white panel is a blue button labeled "Ingresar".

# ÍNDICE

1.-Objetivos

- General
- Especifico

2.-Alcance

3.-Resultados esperados

4.-Ideas a defender

5.-Linea de tiempo

6.-Acta de reuniones

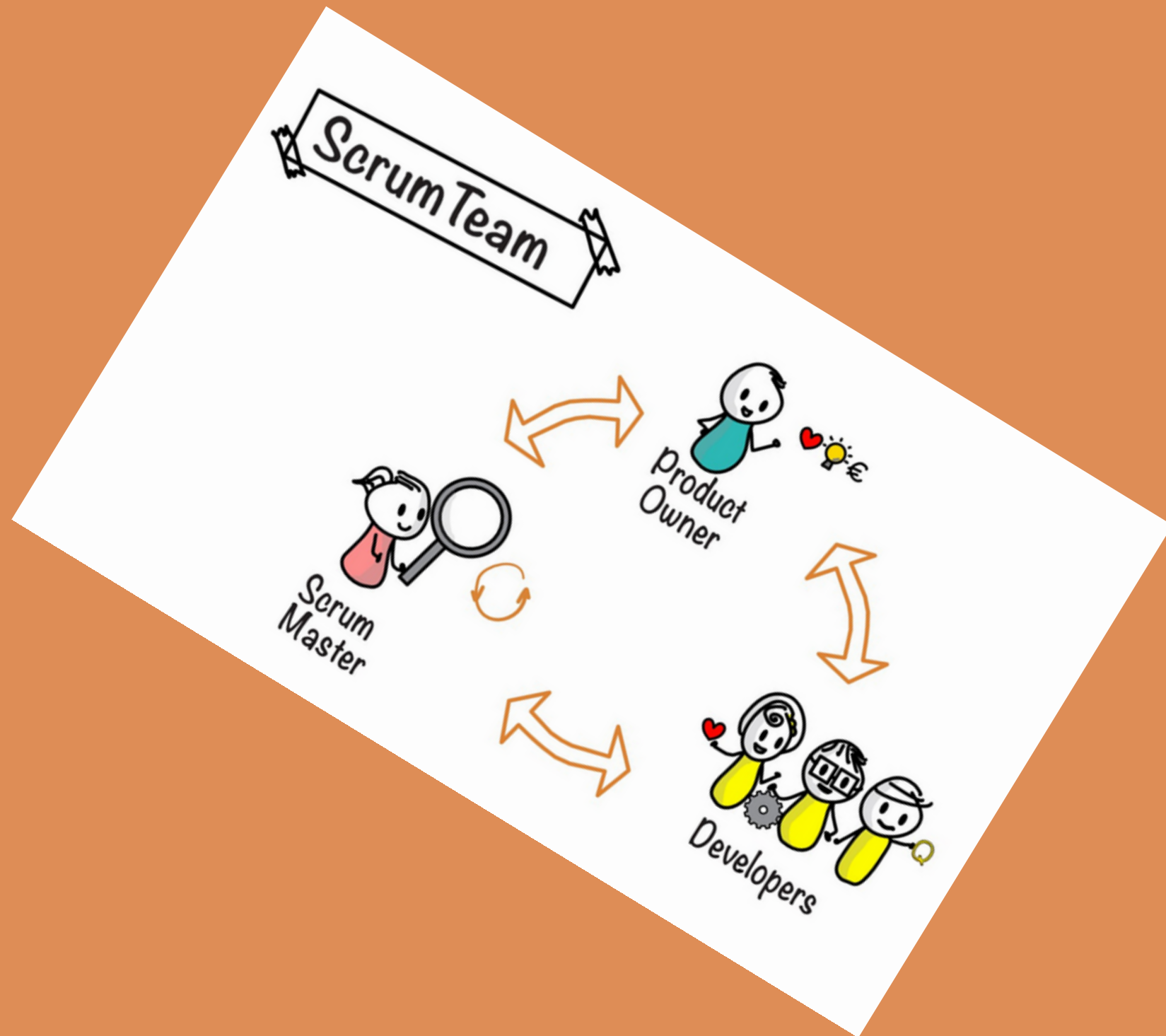
7.-Especificación de requerimientos

8.-Interfaz gráfica

9.-Entorno de Desarrollo

10.-Resultados del Proyecto

10.-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.



- **Procesos**

- **Autenticación • Administración de Equipo**

Registrar Nueva Cuenta

Inscripcion de equipo

- **Administración de Deportista**

Inscripcion de jugadores

- **Categorías**

Niños

Juvenil

General

Veterano

- **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.

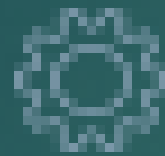
- **Ideas a defender**
- Con la implementación del software se mejorará la gestión y administración de los datos de cada partido de manera adecuada ya que se ha visto manipulaciones, fraudes por algún tercero.
- El desarrollo de este proyecto se basa mediante los conocimientos adquiridos en la materia 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



Sprint 3



Caja Blanca,  
negra y reporte  
de errores



11 de  
julio 2022

12 de Julio  
2022

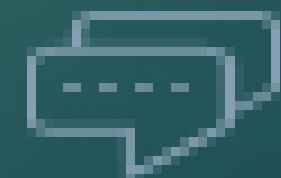
15-29 de  
julio 2022

29 de agosto  
2022

Backlog sprint 3



Entrega del proyecto



- **Acta de reuniones (I)**

Primera acta de  
reunión:  
Elaboración primer  
borrador del ABP.

Segunda acta de  
reunión:  
Análisis de  
Requerimientos.

Tercera acta de  
reunión:  
Realización matriz  
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)

ITEM	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	Administrador	Solicitar usuario y contraseña exclusivamente para el Administrador	Tupac	2	2022-06-03	Alta	Terminado	Ingresar el usuario y contraseña correctamente	El programa genera un usuario y contraseña exclusivo para el administrador que previamente podrá	Ingreso/Registro/Autenticación
REQ002	El programa deberá pedir que ingrese usuario y contraseña para acceder	Solicitar la autenticación	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 contraseña sea la correcta		Solicitar autenticación del usuario
REQ003	El programa deberá crear una cuenta para los usuarios.	Registrarse, Ingresando datos personales	Poder tener autenticación	Usuario	Llenar todos los campos correspondientes a los 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 aplicación debe permitir ver la información dentro del	Mostrar en pantalla la información ingresada	Para adaptarse al sistema	Administrador y Usuarios	Seleccionando la opción Perfil	Leonel	2	2022-06-02	Alta	Terminado	Verificar en la base de datos que se encuentra registrado el usuario.		Registro de fútbol/ Perfil
REQ005	El programa deberá registrar Equipos.	Solicitar los datos del representante (DT)	Ingresar la información adecuadamente.	Usuario	Solicitar la opción para guardar la información	Tupac	1	2022-06-02	Alta	Terminado	Verificación de datos de usuario.		Registro de fútbol /Agregar Equipo
REQ006	El programa deberá registrar a los deportistas	Solicitar registrar deportista	Conocer los datos de los participantes	Usuario	Solicita llenar todos los campos con los datos personales.	Tupac	2	15/07/2022	Alta	Terminado	Verificar la información ingresada en la base de archivos de texto		Registro de fútbol /Agregar deportista
REQ007	El programa deberá reconocer por categorías.	Indicar por categorías	Conocer cada participante por categoría	Usuario	Seleccionando la categoría en la que están.	Freddy	2	2022-07-15	Alta	Terminado	Verificar la categoría según la fecha de nacimiento		Registro de fútbol/Categorías
REQ008	El programa deberá mostrar los reportes	Indicar los reportes de todos los datos ingresados	Conocer el equipo y compañeros	Usuario	Seleccionando la opción categorías y poder ver la información	Tupac	1	2022-07-15	Alta	Terminado	Verificar la información ingresada sea la correcta		Registro de fútbol/ 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: <ul style="list-style-type: none"><li>• Formulario de Ingreso al Sistema</li></ul>
Proceso	1. Ingresar usuario 2. Ingresar contraseña 3. Dar <u>click</u> “Iniciar Sesión”
Precondiciones	El administrador debe estar activo en el sistema, conocer su Usuario y Contraseña.
Post condiciones	Muestra el perfil del Administrador: <ul style="list-style-type: none"><li>• Nombre</li><li>• Cedula</li><li>• Correo</li><li>• Fecha de nacimiento</li></ul>
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: <ul style="list-style-type: none"><li>• Nómina de los jugadore y equipos</li></ul>
Proceso	1) Dar clic en “Reportes”
Precondiciones	El administrador debe estar <u>logueado</u>
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	<u>Registro nuevos</u> jugadores
Actor	Administrador
Descripción	El administrador registrará un nuevo jugador
Entradas	Cédula, nombre, apellido, fecha de nacimiento, sexo, equipo.
Salidas	Interfaz del Sistema: <ul style="list-style-type: none"><li>• Formulario de ingreso de un nuevo deportista</li></ul>
Proceso	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Seleccionar “Registrar deportista”</li><li>2. Ingresar los datos solicitados en el formulario.</li><li>3. Guardar los cambios.</li></ol>
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 <u>tecnico</u>
Salidas	Interfaz del Sistema: <ul style="list-style-type: none"><li>• Formulario de ingreso nuevo equipo</li></ul>
Proceso	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Seleccionar “Registrar Equipo”</li><li>2. Ingresar los datos solicitados en el formulario.</li><li>3. Guardar los cambios.</li></ol>
Precondiciones	El administrador debe estar <u>logueado</u>
Post condiciones	Mostrar mensaje “Registro Completo”. Reporte de los equipos ingresados
Efectos Colaterales	Si el proceso no se completa nos mostrará un mensaje del error generado o 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: <ul style="list-style-type: none"><li>• Formulario de cambio de contraseña</li></ul>
Proceso	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Seleccionar “Perfil”</li><li>2. Ingresar los datos solicitados en el formulario.</li><li>3. Guardar los cambios.</li></ol>
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: <ul style="list-style-type: none"><li>• Plantilla de categorías</li></ul>
Proceso	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Seleccionar “categorías”</li><li>2. Ingresar los datos solicitados en el botón desplegable.</li></ol>
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: <ul style="list-style-type: none"> <li>Plantilla de reportes</li> </ul>

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

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: <ul style="list-style-type: none"> <li>Plantilla de la información del perfil de usuarios y administrador</li> </ul>
Proceso	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Seleccionar “perfil”</li> <li>2. Ingresar los datos solicitados en el formulario.</li> <li>3. Guardar los cambios.</li> </ol>
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 versión 12.5 (entorno de desarrollo integrado, por sus siglas en inglés) de código abierto que proporciona editores de código, asistentes y plantillas.



Swing versión 8.0 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

The image displays two overlapping screenshots of a web application interface for a football registration system. The background is a solid teal color.

**Left Screenshot: Registro futbol**

The window title is "Ingreso / Registro". The main heading is "Registro" with a football icon and the word "futbol". Below this, there is a section titled "Autenticacion" with two input fields: "Nombre de usuario" and "Contraseña". Below these fields, there is a link: "Deseas [crear una nueva cuenta](#) ?". At the bottom, there is a large blue button labeled "Ingresar".

**Right Screenshot: Registrar nueva cuenta**

The window title is "Registrar nueva cuenta". The form contains the following fields:

- Nombre de usuario:
- Apellido:
- Nombre:
- Email:
- Contraseña:
- Confirmar Contraseña:
- Fecha de nacimiento:  Año:  Mes:  Dia:
- Sexo:

At the bottom right, there is a green button labeled "Registrarse".

- Diseño



Registro de fútbol

jhonatan

➔

 Salir

Perfil

Categorías

Deportistas

Registrar deportista

Ver deportistas

Equipos

Registrar equipo

Ver equipos

Reportes

Equipos

Equipo	Nombre director	Cedula director
Liga Barrial Huracan	Jhonatan Pintag	1003898531

Deportistas


Cedula	Nombre	Apellido	Fecha nacimiento	Sexo	Equipo
1724993231	Salvador	Leon	2000-04-23	HOMBRE	Liga Barrial Huracan
1000672871	Javier	Guerra	1999-10-01	HOMBRE	Liga Barrial Huracan
1003237060	Jhonatan	Chango	1999-05-08	HOMBRE	Liga Barrial Huracan
1752972156	Byron	Guaman	1998-12-28	HOMBRE	Liga Barrial Huracan
1050394988	Adrian	Romero	2001-04-13	HOMBRE	Liga Barrial Huracan
1005324643	Luis	Heredia	2000-02-17	HOMBRE	Liga Barrial Huracan
1050394970	Antonio	Iza	1999-08-17	HOMBRE	Liga Barrial Huracan





# • Diseño


Registro de fútbol

jhonatan

 Salir

 Perfil

 Categorias

 Deportistas

Registrar deportista

Ver deportistas

Categorias

Seleccionar categoria:

GENERAL

Cedula	Nombre	Apellido	Fecha nacimiento	Edad	Sexo	Equipo
1724993231	Salvador	Leon	2000-04-23	22	HOMBRE	Liga Barrial Huracan
1000672871	Javier	Guerra	1999-10-01	22	HOMBRE	Liga Barrial Huracan
1003237060	Jhonatan	Chango	1999-05-08	23	HOMBRE	Liga Barrial Huracan
1752972156	Byron	Guaman	1998-12-28	23	HOMBRE	Liga Barrial Huracan
1050394988	Adrian	Romero	2001-04-13	21	HOMBRE	Liga Barrial Huracan
1005324643	Luis	Heredia	2000-02-17	22	HOMBRE	Liga Barrial Huracan
1050394970	Antonio	Iza	1999-08-17	23	HOMBRE	Liga Barrial Huracan

Registro de fútbol

jhonatan

 Salir

 Perfil

 Categorias

 Deportistas

Registrar deportista

Ver deportistas

Deportistas registrados

Cedula	Nombre	Apellido	Fecha nacimiento	Sexo	Equipo
1724993231	Salvador	Leon	2000-04-23	HOMBRE	Liga Barrial Huracan
1000672871	Javier	Guerra	1999-10-01	HOMBRE	Liga Barrial Huracan
1003237060	Jhonatan	Chango	1999-05-08	HOMBRE	Liga Barrial Huracan
1752972156	Byron	Guaman	1998-12-28	HOMBRE	Liga Barrial Huracan
1050394988	Adrian	Romero	2001-04-13	HOMBRE	Liga Barrial Huracan
1005324643	Luis	Heredia	2000-02-17	HOMBRE	Liga Barrial Huracan
1050394970	Antonio	Iza	1999-08-17	HOMBRE	Liga Barrial Huracan

- **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.