





Departamento de Ciencias de la Computación (DCCO)

Carrera de ingeniería en tecnologías de la información

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

"MANUAL DE USUARIO"

Trabajo del Tercer parcial

Presentado por: Pachacama Freddy, Sánchez Tupac (Grupo N° 9)

Director: MSc. Jenny Alexandra Ruíz Robalino

Quito

25 de agosto del 2022







Índice

1.	Uso del sistema	3
• fu	Sobre el sistema para la administración de la información de un campeonato de ítbol.	
•	Requisitos del sistema	3
2.	Ventana de inicio	3
3.	Creación de una nueva cuenta	3
4.	Ventana principal	4
5.	Perfil del usuario	5
6.	Gestión de deportistas	5
•	Registrar deportistas	5
•	Ver deportistas	6
7.	Gestión de equipos	7
•	Registrar equipos	
•	Ver equipos	
8.	Categorías	
9.	Reportes	
	Salir del sistema	Ç







1. Uso del sistema

• Sobre el sistema para la administración de la información de un campeonato de fútbol.

El presente manual de usuario hace detalle del funcionamiento del sistema dinámico desarrollado, el cual está enfocado a mejorar la administración de la información de un campeonato de fútbol en el ámbito barrial, permitiendo, ingresar, consultar y modificar, de forma ordenada la información acerca de jugadores y equipos utilizando reglas de la liga barrial.

• Requisitos del sistema

El usuario que vaya a hacer uso del sistema no debe contar con un equipo con altas especificaciones técnicas debido a que el sistema es orientado a programación orientada a objetos con la utilización de archivos tipo texto y únicamente necesitará el archivo .java y podrá acceder desde cualquier equipo en cualquier momento.

2. Ventana de inicio

En la ventana de inicio del sistema se solicita el inicio de sesión para poder ingresar al sistema, los campos requeridos para avanzar dentro del sistema que el usuario debe ingresar son:

- Nombre de Usuario
- Contraseña



3. Creación de una nueva cuenta

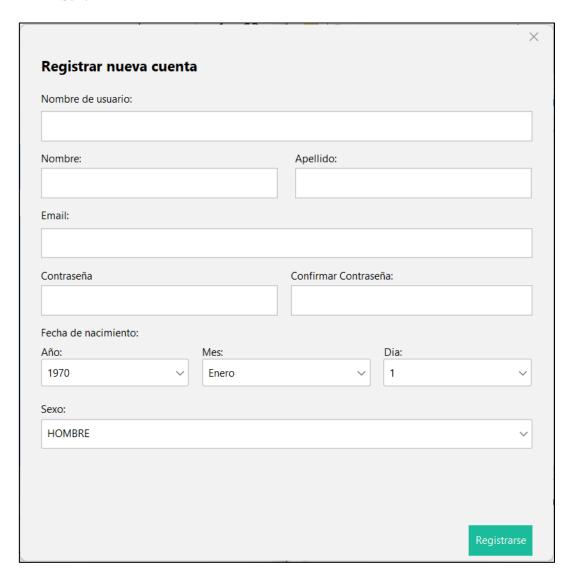






En la ventana de inicio tenemos una opción que dice "Crear una nueva cuente", al pulsar en esa opción se nos desplegará una nueva ventana registro de nueva cuenta, en donde el usuario deberá llenar los siguientes campos:

- Nombre de usuario
- > Nombre
- Apellido
- ➤ Email
- Contraseña
- > Fecha de nacimiento
- > Sexo



4. Ventana principal

Luego de haber creado una cuenta y de haber iniciado sesión el sistema mostrará una venta de bienvenida en donde se puede distinguir claramente las siguientes secciones:

- Perfil
- Categorías
- Deportistas







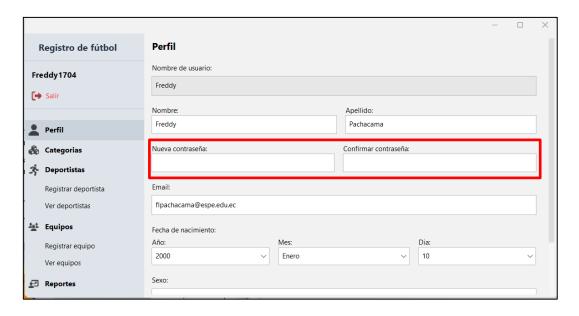
- Equipos
- Reportes



5. Perfil del usuario

Una vez ingresado al sistema, podemos elegir la opción de "Perfil", al seleccionar esa opción, nos mostrará los datos anteriormente ingresados al momento de registrar la cuenta, también tenemos la opción de hacer una actualización a la contraseña, si el usuario desearía cambiar de contraseña deberá llenar los siguientes campos:

- Nueva contraseña
- Confirmar contraseña



6. Gestión de deportistas

• Registrar deportistas



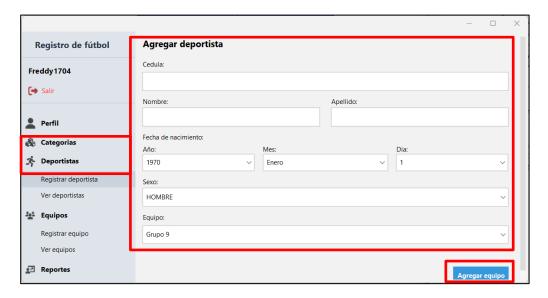




En la sección deportistas, tenemos la opción de registrar deportista, al seleccionar esa opción, el sistema nos desplegará el formulario de "Agregar deportista" en donde el usuario que deseé registrar un deportista deberá llenar los siguientes campos correctamente:

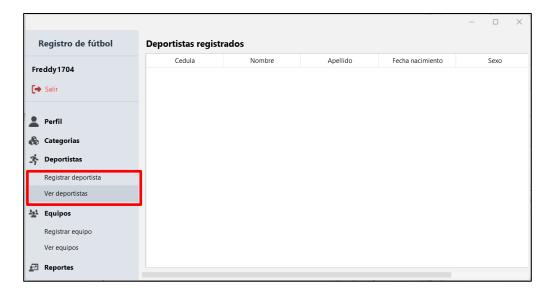
- > Cedula
- Nombre
- > Apellido
- > Fecha de nacimiento
- Sexo
- Equipo

Una vez llenado todos los campos correctamente con los datos del deportista, el usuario deberá presionar el botón de "Agregar deportista".



• Ver deportistas

Continuando en la sección "Deportistas" tenemos la opción "Ver deportistas" el usuario que deseé ver los deportistas registrados anteriormente, deberá seleccionar esta opción, en donde se desplegará una tabla con los datos de los deportistas registrados.









7. Gestión de equipos

• Registrar equipos

En la sección "Equipos" tenemos la opción "registrar equipo" el usuario que deseé agregar un equipo deberá llenar correctamente los siguientes campos:

- Nombre del equipo
- Cedula del director técnico
- > Nombre del director
- Apellido del director

Una vez llenados los campos correctamente, el usuario deberá oprimir el botón de "Agregar equipo" para guardar los datos ingresados.



• Ver equipos

Continuando en la sección "Equipos", tenemos la opción "Ver equipo" si el usuario desea ver los equipos que se encuentran registrados, deberá oprimir esta opción donde se desplegará una lista con los datos de los equipos anteriormente ingresados.







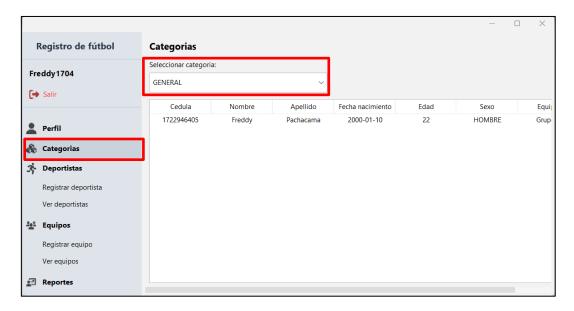


8. Categorías

Una vez ingresados los datos de los deportistas en la sección "Deportistas" el programa los clasificara dependiendo su edad en las diferentes categorías que corresponden a:

- Niños
- Juvenil
- General
- Veterano

El usuario que deseé ver los deportistas por categorías deberá presionar la sección categorías y elegir la categoría de la cual deseé ver la lista de jugadores.



9. Reportes

El usuario que deseé ver todos los datos tanto de equipos, como deportistas que se han ingresado a sistemas deberá seleccionar la sección "Reportes" después de seleccionar la opción se mostrará dos tablas divididas en:

> Equipos







Deportistas



10. Salir del sistema

Cuando el usuario deseé salir del sistema únicamente deberá presionar el botón de "Salir", sin necesidad de confirmación el programa saldrá del sistema, para ingresar nuevamente deberá llenar los campos de usuario y contraseña.

