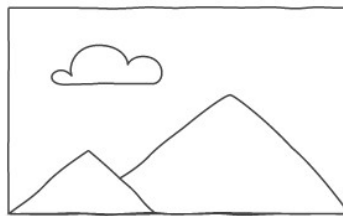

PROTOTIPOS DE BAJA FIDELIDAD.

WELCOME.
GENERADOR DE TORNEO.



crear torneo

Figura 1: baja fidelidad inicio


<div></div> <div>Datos del torneo</div> <div>Datos de equipos</div> <div>Datos de jugadores</div> <div>tabla de encuentros</div> <div></div>	Agregar Modificar Eliminar		
	id	nombre	cantidad de jugadores
	table cell	table cell	table cell
	table cell	table cell	table cell
	table cell	table cell	table cell
	table cell	table cell	table cell
	table cell	table cell	table cell
	table cell	table cell	table cell
	table cell	table cell	table cell
	table cell	table cell	table cell
	table cell	table cell	table cell
	table cell	table cell	table cell
< 3 / 5 >			

Figura 2: baja fidelidad datos de equipos

Datos del torneo

nombre

input box / single line

categoría

input box / single line

continuar

Figura 3: baja fidelidad datos del torneo

Proyecto tercer parcial

[illegible]

Figura 4: baja fidelidad datos de jugadores

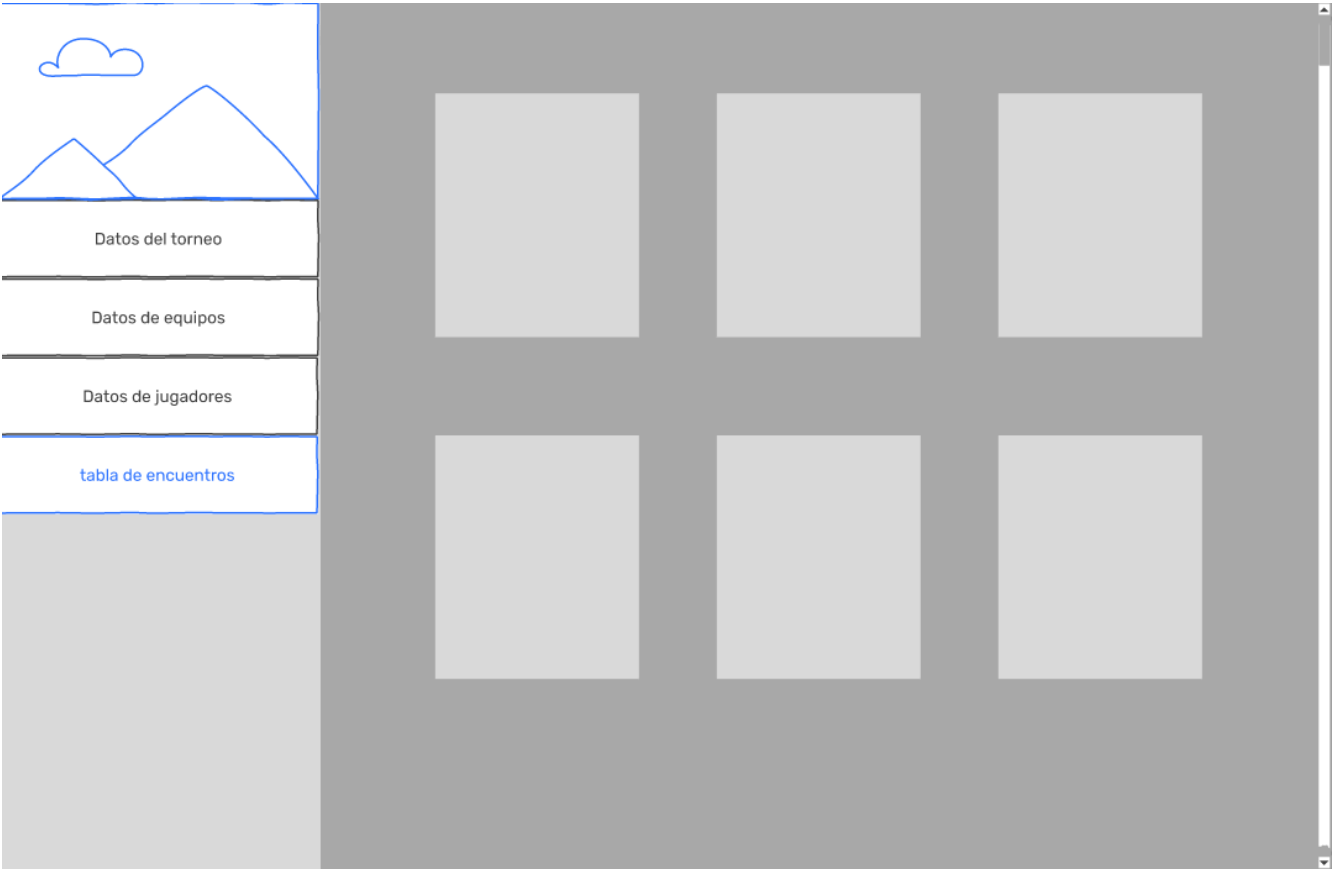


Figura 5: baja fidelidad encuentros

PROTOTIPOS DE ALTA FIDELIDAD.

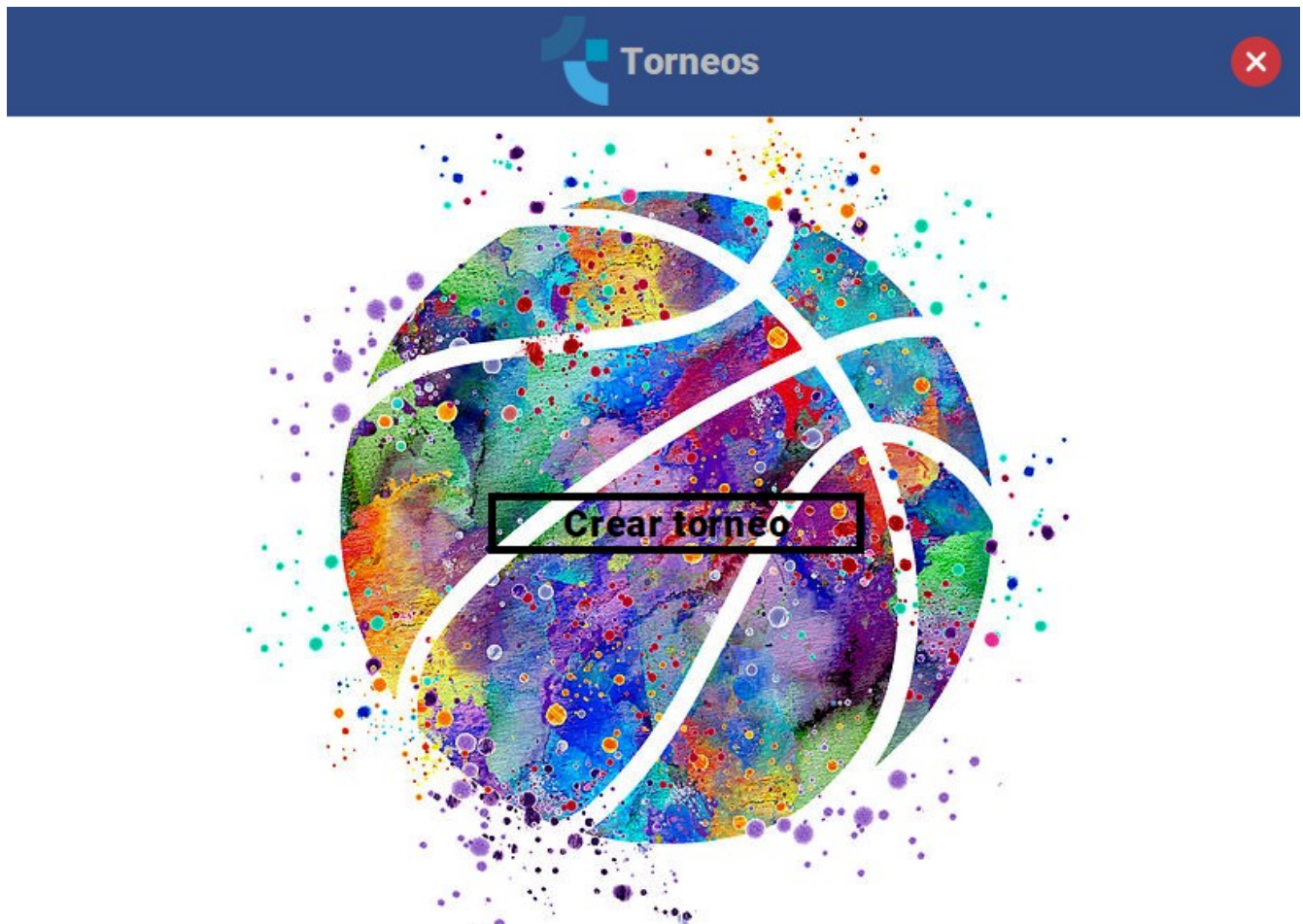


Figura 6: alta fidelidad inicio



The image shows a web application window titled "Torneos" with a dark blue header and a light gray main area. On the left, a dark blue sidebar contains a logo and the text "Datos del torneo". The main area has two input fields: "NOMBRE" with a placeholder "Ingrese el nombre del torneo" and "CATEGORIA" with a placeholder "Ingrese la categoría". A "continuar" button is at the bottom. To the right is a blue icon of three people.

Torneos

Datos del torneo

NOMBRE

Ingrese el nombre del torneo

CATEGORIA

Ingrese la categoría

continuar

Figura 7: alta fidelidad datos del torneo



The image shows a web application interface for entering team data. It features a dark blue sidebar on the left with the logo 'Torneos' and a menu item 'Datos del equipo'. The main content area is light gray and contains a form with the label 'NOMBRE', a text input field with the placeholder 'Ingrese el nombre del equipo', and a 'continuar' button. To the right of the form is a blue icon of three people standing in a circle. A red close button is in the top right corner of the window.

Figura 8: alta fidelidad datos de equipo



The image shows a web application interface for a tournament. On the left, a dark blue sidebar contains the logo 'Torneos' and a section titled 'Datos de jugadores' with a trophy icon. The main content area is light gray and contains four form fields, each with a bold label and a placeholder text: 'NOMBRE' (Ingrese el nombre del jugador), 'DIRECCIÓN' (Ingrese la dirección del jugador), 'TELÉFONO' (Ingrese el teléfono del jugador), and 'NUMERO DE JUGADOR' (Ingrese el número con el que jugará). A 'continuar' button is located below the last field. To the right of the form is a blue illustration of three stylized human figures standing on a circular base. A red close button is in the top right corner of the window.

Figura 9: alta fidelidad datos de jugadores



Figura 10: alta fidelidad menu de gestión

Torneos

Inicio

Datos del torneo

Datos de equipos

Datos de jugadores

Tabla de encuentros

NOMBRE

torneo prueba

CATEGORIA

varonil

torneos

Figura 11: alta fidelidad vista de datos

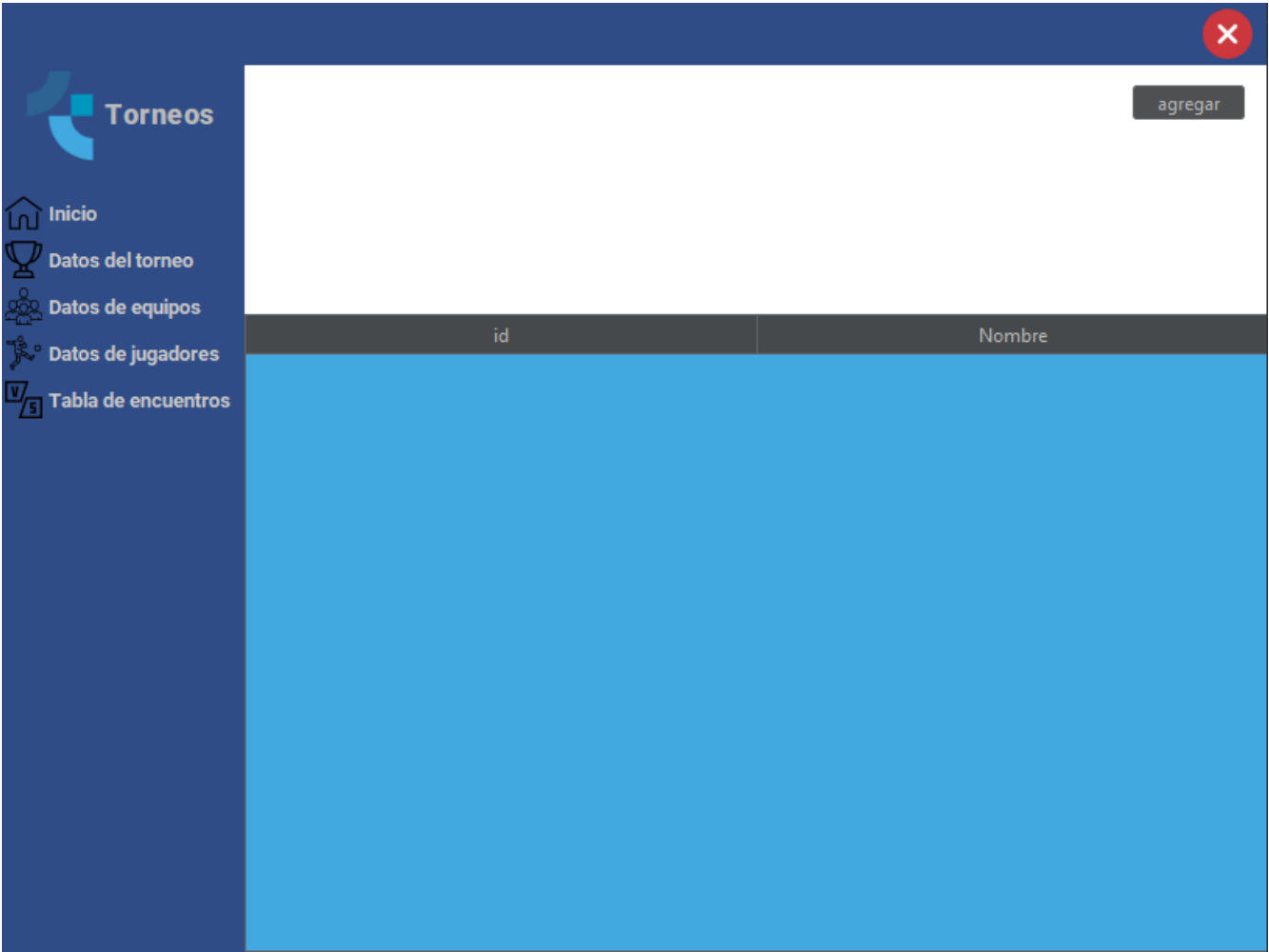


Figura 12: alta fidelidad vista de equipos



Figura 13: alta fidelidad vista de jugadores

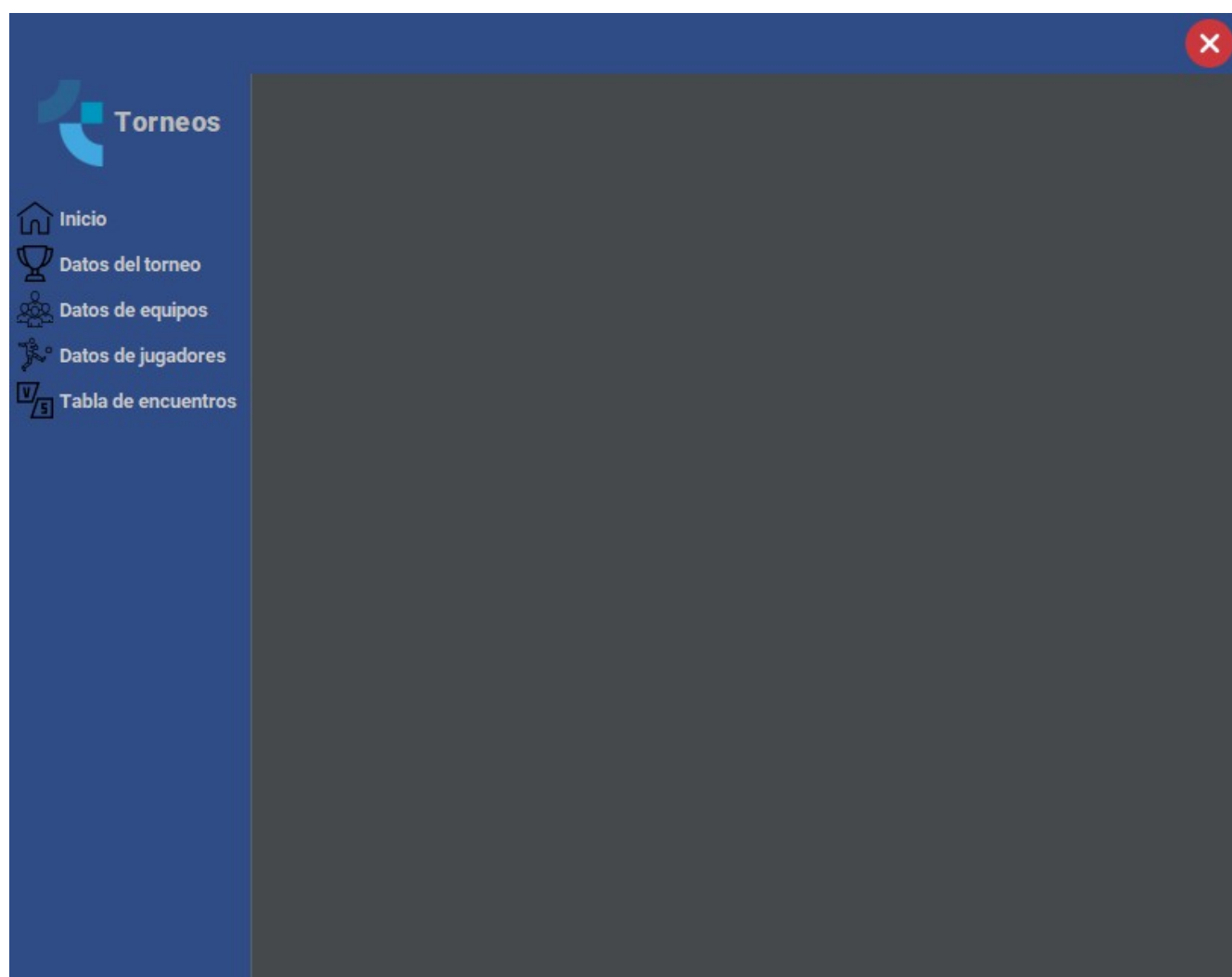
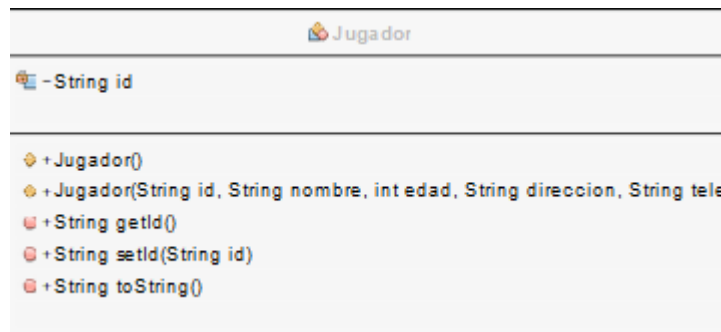
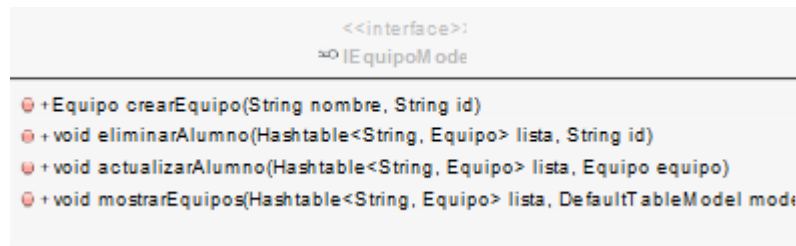
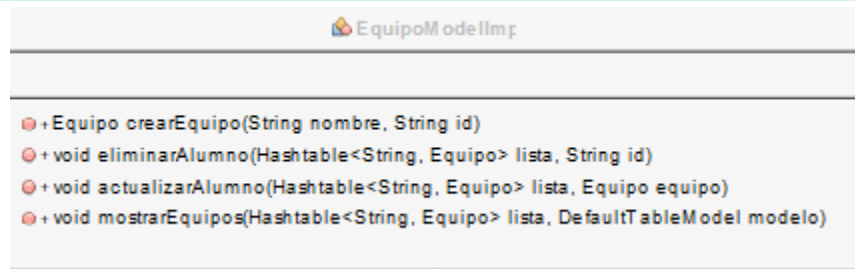
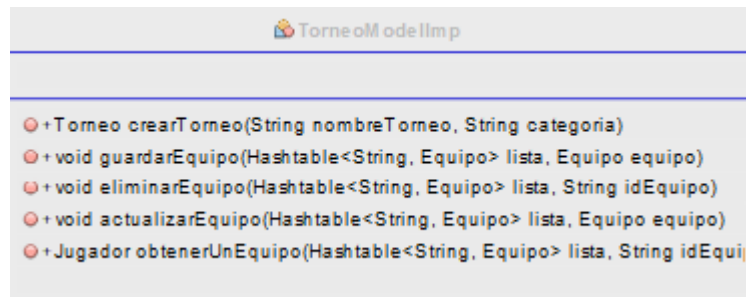
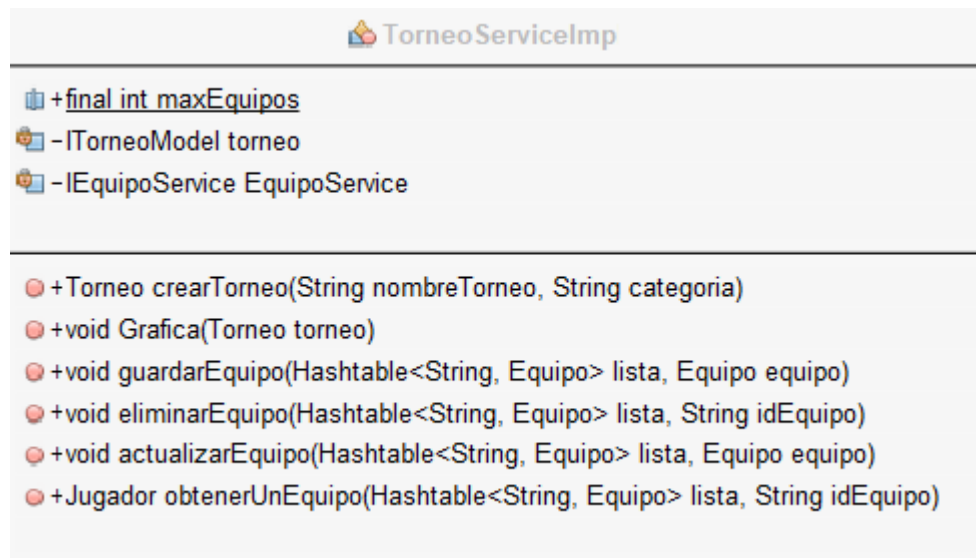
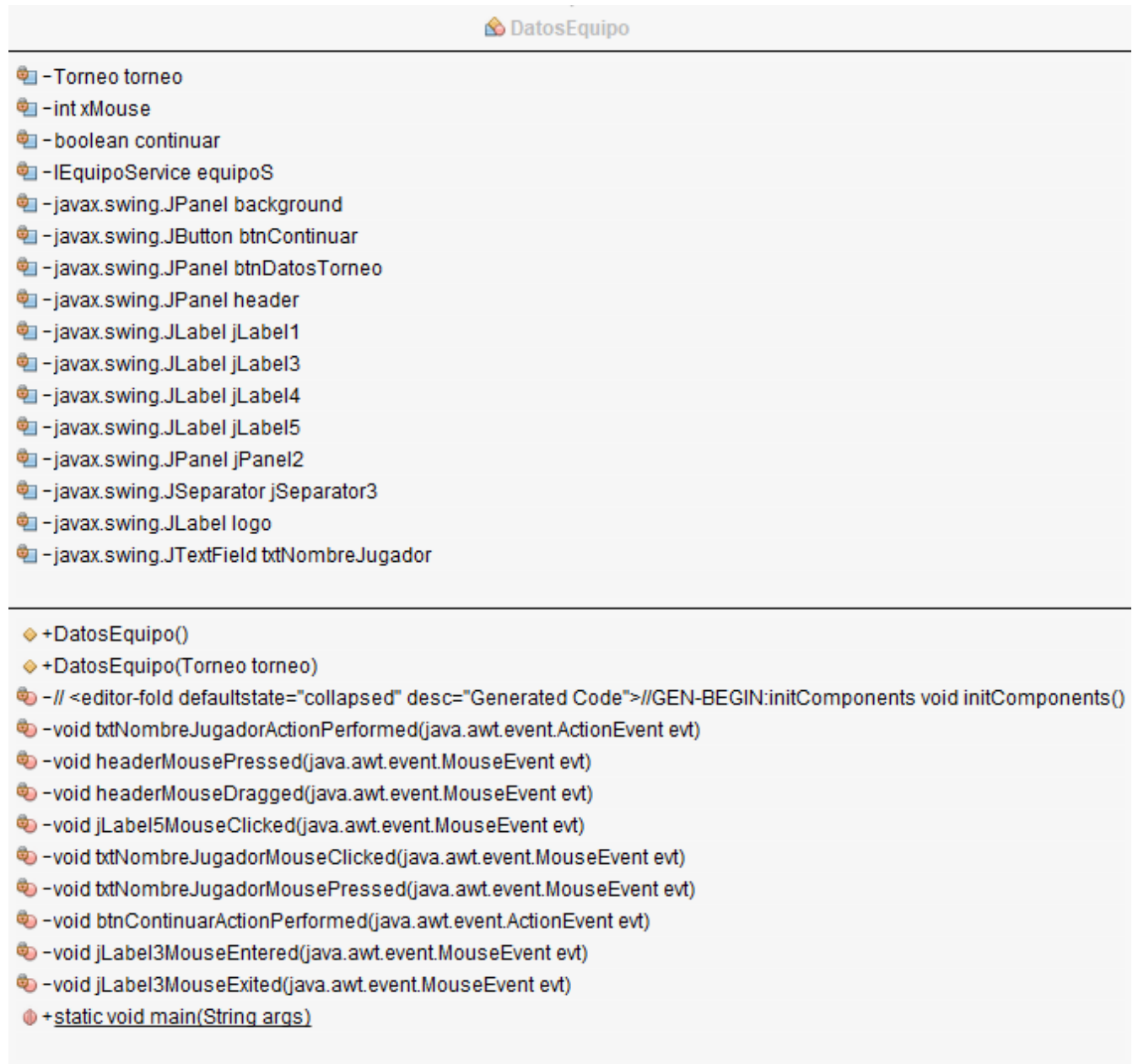


Figura 14: alta fidelidad encuentros



Proyecto tercer parcial



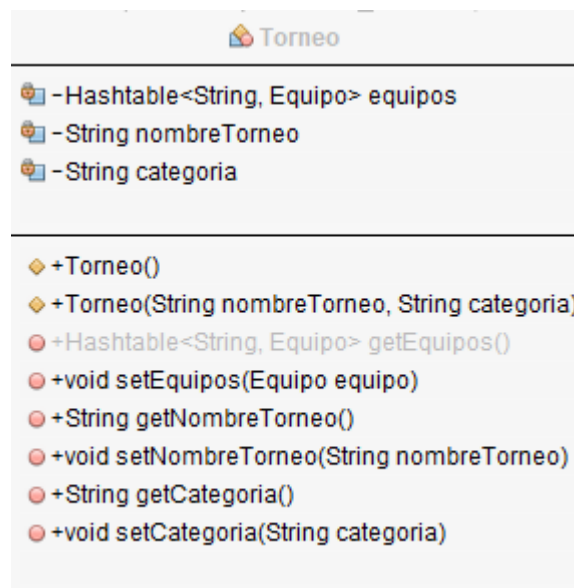
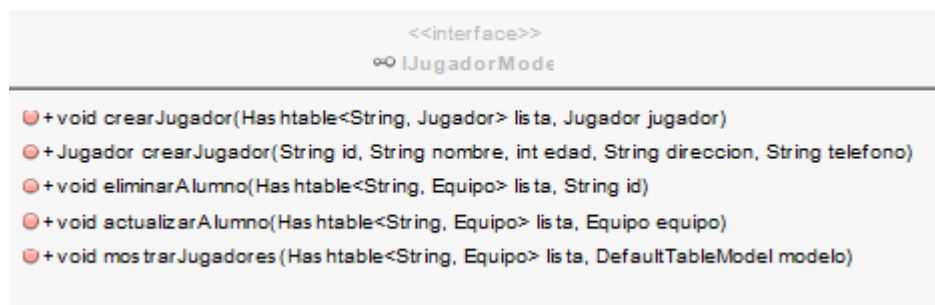
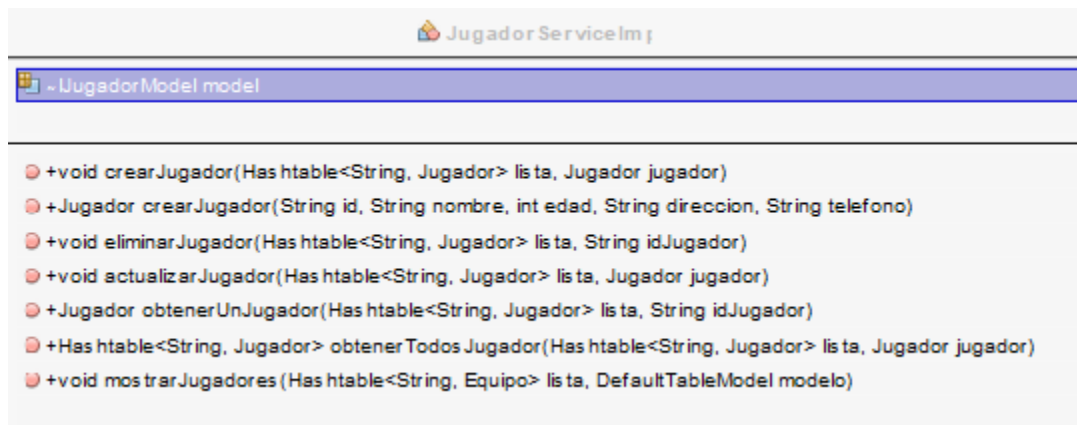


[illegible]

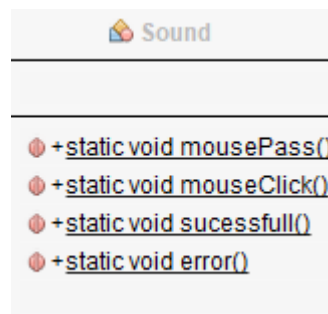
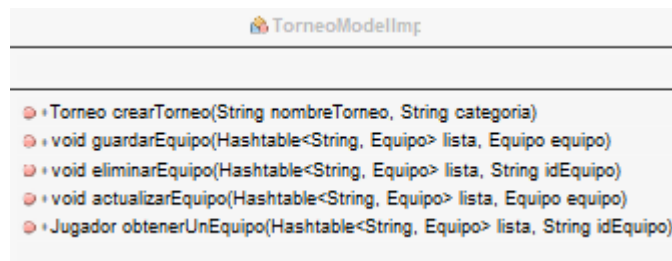
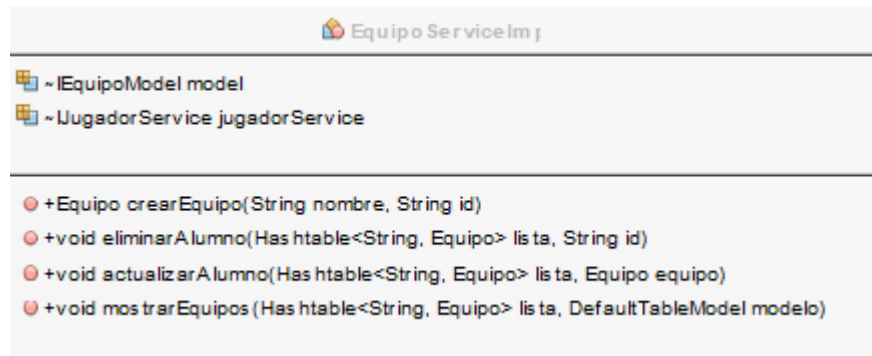
```
<<interface>>  
IEquipoService
```

- +Equipo crearEquipo(String nombre, String id)
- +void eliminarAlumno(Hashtable<String, Equipo> lista, String id)
- +void actualizarAlumno(Hashtable<String, Equipo> lista, Equipo equipo)
- +void mostrarEquipos(Hashtable<String, Equipo> lista, DefaultTableModel modelo)

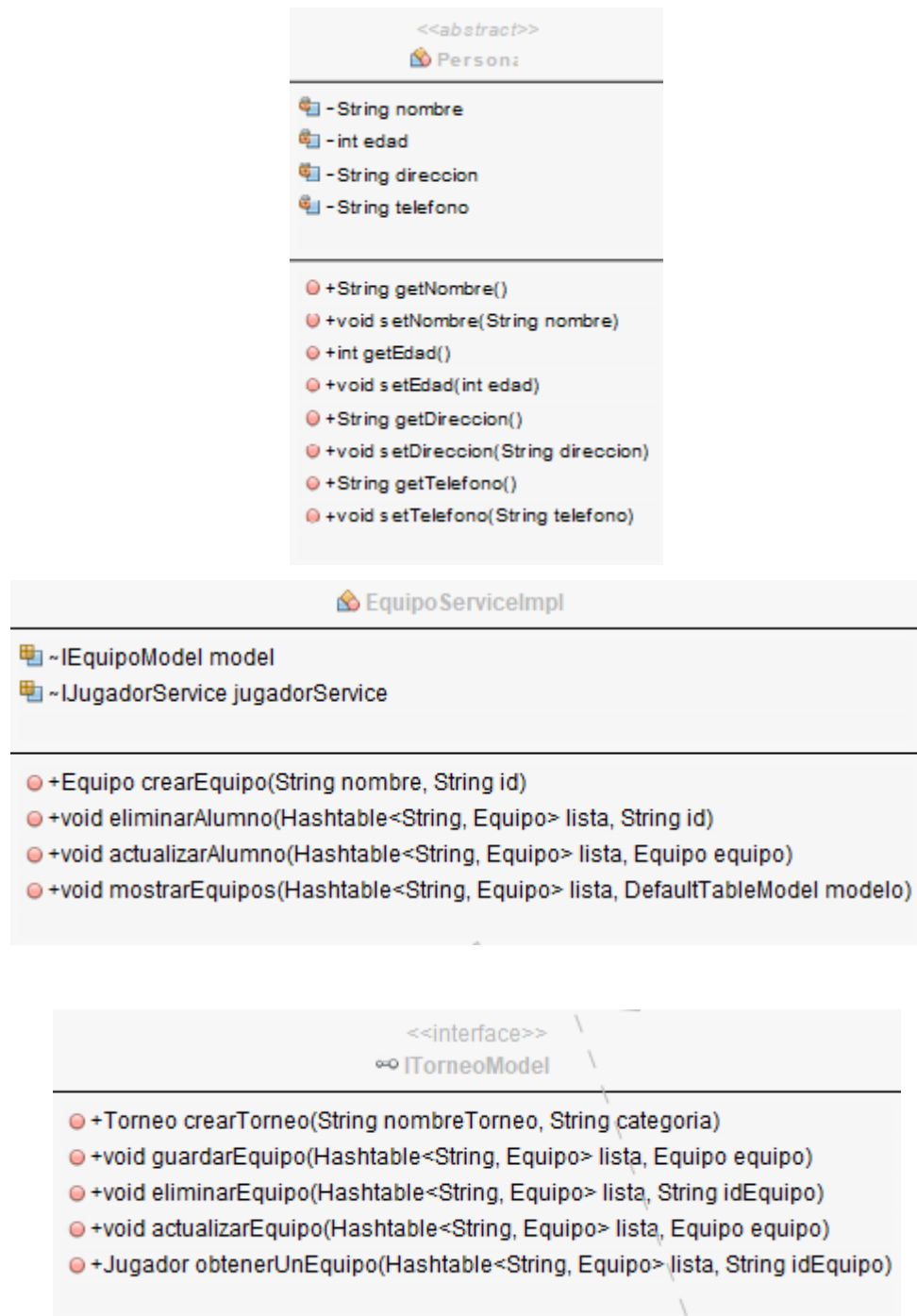
Proyecto tercer parcial



Proyecto tercer parcial



Proyecto tercer parcial



Proyecto tercer parcial

```
JugadorModelImp

+ void crearJugador(Hashtable<String, Jugador> lista, Jugador jugador)
+ void eliminarAlumno(Hashtable<String, Equipo> lista, String id)
+ void actualizarAlumno(Hashtable<String, Equipo> lista, Equipo equipo)
+ Jugador crearJugador(String id, String nombre, int edad, String direccion, String tele
+ void mostrarJugadores(Hashtable<String, Equipo> lista, DefaultTableModel modelo)
```

```
Grafica

- final String linea
- final String eL
- final String e2L
- final String e
- final String grafica

+ final String getGrafica(int n)
```

```
Principa

- int xMouse
- javax.swing.JPanel background
- javax.swing.JButton jButton1
- javax.swing.JLabel jLabel3
- javax.swing.JLabel jLabel7
- javax.swing.JPanel jPanel1
- javax.swing.JLabel logo

+ Principal()
- // <editor-fold defaultstate="collapsed" desc="Generated Code"> //GEN-BEGIN: initComponents void initComponents()
- void jButton1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt)
- void jLabel7MouseClicked(java.awt.event.MouseEvent evt)
- void jButton1MouseClicked(java.awt.event.MouseEvent evt)
+ static void main(String args)
```