* 1. Posibles ampliaciones

Aquí se enumeran funcionalidades no implementadas por falta de tiempo que podrían añadirse en una ampliación:

1. Núcleo:
   1. Control de los invariantes en la distribución de eventos, deportistas y jugadores.

Esto no se ha realizado por requerir replantear desde un comienzo el método de inserción de estos datos.

Si se añadiera podría enfocarse de varias maneras, entre las que se enumeran:

* + 1. Suponiendo dada la distribución de eventos en el tiempo, limitar la distribución de los deportistas entre los equipos de tal manera que nunca un jugador pudiera verse en dos equipos que podrían acabar teniendo eventos que coincidieran en el tiempo. Este sistema tiene la pega de que el COI quien tiene que amoldarse a la entidad local organizativa. Por ejemplo, un mal diseño evitaría que atletistas pudieran participar en las competiciones de cien y doscientos metros lisos, algo bastante común, pero permitir a otro formar parte del equipo de fútbol y de baloncesto, algo realmente infrecuente.
    2. Suponiendo dada la distribución de los jugadores en los equipos nacionales y los emplazamientos, organizar los eventos de tal manera que cumplan las invariantes. Este sistema delega en el COI la viabilidad o no del sistema. Por ejemplo, si el COI permite que un jugador esté inscrito en todos los deportes, es muy probable que dado el limitado número de emplazamientos, la olimpiada tuviera que durar muchísimo tiempo para poder cumplir que los eventos en los que potencialmente pueda ester ese jugador no se solapen.
    3. Clasificando las competiciones por categorías (atletismo velocidad, atletismo salto, fútbol, etc) de tal manera que el COI se comprometa a que un deportista o un árbitro solo estará en competiciones de una misma categoría, de tal manera que el sistema garantice que dada una categoría, los eventos de las competiciones de estas categorías no se solapan. Este posiblemente fuera el mejor sistema, pero requeriría modificar más profundamente el diseño actual.
  1. Gestión de lesiones: Que un deportista lesionado participe en un evento es algo que siempre habría que delegarse en el propio deportista y su federación. Sin embargo el sistema podría sustituir a los árbitros lesionados en los eventos que no puedan disputar.
  2. Mejorar el sistema de requisitos en los emplazamientos: El núcleo utiliza un campo para cada requisito que pueda imponer una competición a un emplazamiento. Para tres posibles restricciones como se tienen actualmente esto es aceptable, pero no si se éstas se extendiesen a las restricciones reales de tantas competiciones como tendría una olimpiada. Para que el sistema fuera escalable debería usar un diseño de requisitos bastante más complejo.

1. Interfaz:
2. Otros:
   1. Eventos asignados automáticamente: Actualmente ha de ser un usuario el que asigne los eventos una fecha y un emplazamiento. Que esto fuera hecho automáticamente es algo que se quiso hacer desde un principio. Gracias a las funciones del núcleo se podría hacer una capa externa (al mismo nivel que la interfaz gráfica) que mediante el algoritmos mas o menos complejos realicen esta tarea automáticamente o al menos aconsejen al usuario donde y cuando asignar un evento. Sin embargo esto es algo tan dependiente de la implementación que en nuestro caso no tiene demasiado sentido hacer un diseño exhaustivo.