



MANUAL DE USUARIO

TORNEOS DE BOLA



Contenido

Descripción del programa	2
Menú principal:	2
Configuración del Torneo (Opción 1):	2
Registrar equipos (Opción 2)	3
Situación con las funciones 2,3,4 de registrar equipos.....	5
Funciones 3,4,5,6 del menú principal.....	5
Ayuda(Opción 7):.....	5
Acerca de (Opción 8)	6

Descripción del programa

Este programa esta diseñado para recibir datos de un torneo de fútbol, recibe los datos de la configuración, agregar equipos, consultarlos, modificarlos, eliminarlos. También genera un calendario de los juegos, se puede consultar las veces que sean necesarias. Registra marcadores, y genera una lista de goleadores y una tabla de posiciones.

También cuenta con un espacio para ayuda que redirige hasta este instructivo. Cuenta con un lugar para buscar información acerca del creador.

Menú principal:

Al iniciar el programa despliega este menú

```
TORNEOS DE BOLA
1. Configuración del torneo
2. Registrar equipos
3. Crear y consultar el calendario de juegos
4. Registrar los resultados de cada fecha
5. Tabla de posiciones
6. Tabla de goleadores
7. Ayuda
8. Acerca de
0. Salir
OPCIÓN _
```

Configuración del Torneo (Opción 1):

Al seleccionar la opción 1 despliega esta pantalla y solicita un nombre para el torneo. El nombre debe tener entre 10 y 40 caracteres.

```
TORNEOS DE BOLA
CONFIGURACIÓN DEL TORNEO
Nombre del torneo: 
```

```
Nombre del torneo: Hexagonal
ERROR: EL NOMBRE DEBE ESTAR ENTRE 10 Y 40 CARACTERES
PRESIONE "ENTER" PARA CONTINUAR
```

Una vez que se realice este paso, solicitará un número de equipos, debe ser un numero entero par, mayor a 2 o genera un error.

```
TORNEOS DE BOLA
CONFIGURACIÓN DEL TORNEO
Nombre del torneo: Hexagonal Final
Cantidad de equipos participantes: 
```

```
Nombre del torneo: Hexagonal
ERROR: EL NOMBRE DEBE ESTAR ENTRE 10 Y 40 CARACTERES
PRESIONE "ENTER" PARA CONTINUAR
```

Luego pedirá un puntaje para partidos ganados y empatados, los puntos de empate deben ser menores a los que se ganan.

```
TORNEOS DE BOLA
CONFIGURACIÓN DEL TORNEO
Nombre del torneo: Hexagonal Final
Cantidad de equipos participantes: 4
Puntos ganados por cada partido ganado: 3
Puntos ganados por cada partido empatado: 
```

Luego despliega una pantalla que solicita un valor A o C, para confirmar o negarse a guardar los datos.

```
OPCION <C> CANCELAR <A> ACEPTAR 
```

Una vez seleccionada esta opción regresa al menú principal.

Registrar equipos (Opción 2)

Para poder ingresar a la opción 2 se necesita que la configuración de equipos esté realizada, sino genera este error.

```
TORNEOS DE BOLA
1. Configuración del torneo
2. Registrar equipos
3. Crear y consultar el calendario de juegos
4. Registrar los resultados de cada fecha
5. Tabla de posiciones
6. Tabla de goleadores
7. Ayuda
8. Acerca de
0. Salir
OPCIÓN _2
ERROR: PRIMERO DEBE COMPLETAR LA CONFIGURACION DEL TORNEO
PRESIONE "ENTER" PARA CONTINUAR 
```

Al ingresar a la opción 2 se muestra el siguiente menú.

```
TORNEOS DE BOLA
REGISTRAR EQUIPOS
1.  Agregar equipos
2.  Consultar equipos
3.  Modificar equipos
4.  Eliminar equipos
0.  Fin
OPCIÓN _
```

Al ingresar a la opción 1 se presenta esta opción:

```
TORNEOS DE BOLA
REGISTRAR EQUIPOS: AGREGAR EQUIPOS
Código del equipo
```

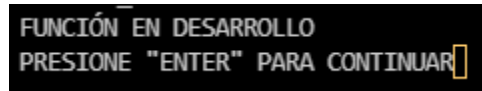
Solicitará un código de equipo, el cual debe tener 3 caracteres y ser en mayúscula. y si no existe se solicitará el nombre que se le va a asociar.

```
TORNEOS DE BOLA
REGISTRAR EQUIPOS: AGREGAR EQUIPOS
Código del equipo      CRC
Nombre del equipo      COSTA RICA
OPCION <C>  CANCELAR  <A>  ACEPTAR _
```

En caso de querer guardar ese nombre se le debe dar una A, y si desea cancelar debe ingresar una C.

Situación con las funciones 2,3,4 de registrar equipos.

Al intentar entrar a las funciones antes mencionadas generará este mensaje debido a que no se pudieron desarrollar a tiempo

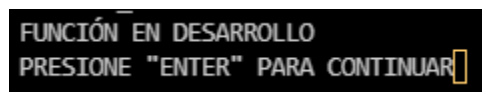


FUNCIÓN EN DESARROLLO
PRESIONE "ENTER" PARA CONTINUAR

Para salir del menú de registrar equipo se debe ingresar un 0.

Funciones 3,4,5,6 del menú principal

Al intentar entrar a las funciones antes mencionadas generará este mensaje debido a que no se pudieron desarrollar a tiempo



FUNCIÓN EN DESARROLLO
PRESIONE "ENTER" PARA CONTINUAR

Para terminar el programa se ingresa a la opción 0.

Ayuda(Opción 7):

Esta función despliega el manual de usuario.



MANUAL DE USUARIO
TORNEOS DE BOLA



Acerca de (Opción 8)

Despliega información acerca del programa y del autor

```
OPCIÓN _8  
Nombre del programa: Torneos de Bola  
Versión: 1.0  
Fecha de creación: 20-04-2021  
Autor: Joctan Antonio Porras Esquivel  
PRESIONE "ENTER" PARA CONTINUAR
```

Salir (opción 0).

Finaliza el programa