# Bitácora

09/07/14

Se comienza con la elaboración del proyecto.

Se busca la información de los estadios.

Se busca información de los grupos y los equipos participantes en el mundial, así como sus encuentros.

Se busca información sobre los jugadores de cada equipo.

Se buscan imágenes para las banderas de cada país.

Información extraída del sitio [www.fifa.com](http://www.fifa.com)

10/07/14

Se busca información de las condiciones climáticas de los encuentros.

Se buscan los resultados de todos los encuentros

Se buscan los anotadores de cada partido y el minuto de cada anotación.

Se procede a colocar el nombre correcto a las imágenes de todos los jugadores de todos los países participantes del mundial.

12/07/14

Se definió el esquema del proyecto, estableciendo los nodos y las listas correspondientes.

Se inicia con la programación del código fuente.

Se crean los nodos Equipo, Jugador.

13/07/14

Se inicia con el diseño de la ventana que contendrá las selecciones participantes en el mundial

Se genera el panel para crear cada una de las selecciones participantes.

Se comienza la programación de las Listas Estadios, Jugadores, Equipos.

14/07/14

Se continúa con la programación de las listas

Se diseña y se crea el panel que contendrá cada sede del mundial

Se diseña y se crea la ventana que contendrá todas las sedes para el mundial Brasil 2014

POR UN ERROR AL SINCRONIZAR LOS DATOS CON EL GITHUB, SE PIERDEN TODOS LOS DATOS DE LA PROGRAMACION, POR LO QUE SE PROCEDE NUEVAMENTE A CREAR NUEVAMENTE LAS CLASES. FUE POSIBLE RESCATAR ALGUNAS CLASES MEDIANTE LA UTILIZACION DE UNA HERRAMIENTA PARA RESTAURAR ARCHIVOS ELIMINADOS, PERO ESTA NO LOGRO RECUPERAR AL 100% TODO EL CODIGO DEL PROYECTO.

15/07/14

Luego de un día frustrante, se procede a crear nuevamente las clases perdidas.

Se crean las clases de todas las listas y se generan todos los métodos para insertar los nodos con el orden de inserción solicitado (al final, por orden ascendente, etc).

16/07/14

Se define la estructura de los archivos XML, los cuales son los que almacenan toda la información que se cargara al proyecto.

Se crea un panel jugador y una ventana jugador, que es donde se mostrara el plantel de cada equipo.

18/07/14

Se crea la ventana que contiene los grupos del mundial

Se crea el panel que contiene un grupo del mundial

En la lista jugador se crean los métodos: getJugadorMasJoven(), getJugadorMasViejo(), esVacia(), eliminarJugador(), cambiarNombreJugador(String, String), cambiarEdadJugador(String, int), cambiarEstaturaJugador(String, int), cambiarPosicionJugador(String, String), cambiarNumero (String, int) y existeNumeroEnLista(int).

20/07/14

Se crearon los métodos para: cambiar la capacidad a un estadio, cambiar el nombre de un estadio y cambiar la ciudad donde se ubica un estadio.

Además, se creó el método para retornar el NodoEstadio, por medio del nombre de este.

Se crea el método getListaDeEstadios y setListaDeEstadios.

Se crea el xml de los estadios.

Se crea el lector del archivo XML que contiene los estadios. Se utiliza la librería jdom. La información de cómo parsear el documento xml se tomó del siguiente link: <http://programacion.jias.es/2013/03/jdom-leer-fichero-xml-desde-java/>

22/07/14

Se crea el XML de los equipos (Se creó medio documento con la información completa de los equipos).

Se crea el método para leer todos los equipos y la lista de los jugadores de cada equipo. Toda esta información es leída desde un documento XML.

Se actualiza la información de todos los jugadores en el documento XML.

23/07/14

Se termina de actualizar la información de los jugadores en el XML

Se crea el método para cargar la lista de jugadores en una ventana grafica.

25/07/14

Se crea el XML con la información de los grupos, los equipos de cada grupo y los partidos entre ellos.

Se crea el método para leer los resultados de los partidos de cada grupo.

Se crean algunos métodos necesarios para el funcionamiento de los métodos como obtener el resultado de un encuentro.

Se diseña como se visualizara la ventana que contiene los partidos del mundial.

Se crea la ventana del calendario, la cual ordena la información por equipos.

27/07/14

Se corrige la opción de mostrar la imagen de un estadio, para que cuando se cambie de nombre al estadio, le cargue una imagen de un estadio Default.

Se crea la segunda parte de los resultados, donde aparecen los anotadores y la información de las condiciones climáticas

29/07/14

Se crea el panel de la tabla de posiciones, y se carga la información de ella para cada grupo.

30/07/14

Se diseña y se crea la ventana de los goleadores, así como el método para obtener a estos de la lista de jugadores pertenecientes a los equipos participantes.

Se crea la ventana principal, la cual es la encargada de controlar todo el flujo del programa

31/07/14

Se crea el apartado de modificar información de todo el proyecto

1/08/14

Se le agrega la opción de eliminar jugador

Se cambian el nombre de todas las imágenes para que únicamente sea el nombre del jugador, y no la primera letra de la posición, un guion y seguido el nombre