**Segundo Proyecto**

**Programación 1**

**Proyecto: Copa Mundial Brasil 2014**

**ISW - segundo cuatrimestre**

**Integrantes:**

**Noelia Urpí Paniagua**

**Mario Acuña Paniagua**

**Fecha: 12/agosto/2014**



**Contenido:**

Portada--------------------------------------------------------------------------------------- 1

Índice ----------------------------------------------------------------------------------------- 2

Introducción --------------------------------------------------------------------------------- 3

Descripción del proyecto ---------------------------------------------------------------- 4

Soluciones del problema ---------------------------------------------------------------- 5

Análisis de resultados -------------------------------------------------------------------- 6

Conclusiones y recomendaciones al profesor ------------------------------------- 7

Bibliografía ---------------------------------------------------------------------------------- 8

# Copa Mundial Brasil 2014

## Introduccion:

El presente proyecto se refiere al tema de la copa Mundial Brasil 2014, ya que es un tema de interés por parte de aquellos que son aficionados al futbol y además para aquellos que desean informarse acerca de los resultados desde el primer partido hasta la final, ya sea consultando: cómo quedaron los partidos, cuáles fueron los jugadores que anotaron en determinado partido, cuáles fueron los estadios donde se realizaron los encuentros, entre muchas opciones más.

Dicha aplicación se realizó con el fin de que cada estudiante utilizara su lógica, originalidad, creatividad y además aprendiera más el lenguaje de programacion Java y su contenido, por medio de la investigación y la explicacion dada en clase por el profesor, también de tener más conocimiento acerca de como programar con la utilización de estructuras dinámicas lineales, ya que este programa fue realizado con el lenguaje de programación Java,con el IDE llamado netbeans.

## Descripcion del proyecto:

Esta aplicación muestra, en la pantalla principal, varias opciones las cuales el usuario puede elegir y a la vez poder ver la informacion del mundial que desee.

En la parte izquierda:

Se encuentra el boton de los estadios, el cual almacena su información correspondiente, como su nombre, la ciudad donde se encuentra, la capacidad que tiene y la foto del mismo.

El boton de selecciones, en el cual, si el usuario le da click, le muestra una ventana con los equipos y si selecciona un equipo le muestra otra ventana con los jugadores y el técnico correspondientes a dicho equipo, cada jugador tiene su nombre, la posicion, el numero de camiseta, la edad, la estatura y la foto, y el tecnico tiene su nombre, su posicion y la foto.

El boton de goleadores, si el usuario le da click le muestra los mejores cinco goleadores del mundial, en ellos aparece el pais, su bandera, el nombre del jugador y la cantidad de goles anotados.

El boton de las tablas de posiciones de cada grupo, este almacena su información correspondiente.

El boton calendario, si el usuario le da click le muestra los resultados de todos los encuentros,en cada uno se muestra la fecha, la hora, los dos paises, además en la pestaña de cada encuentro aparece los marcadores, los nombres de los jugadores que anotaron los goles, la temperatura, la humedad, el viento, el nombre del estadio donde se confeccionó el encuentro y la condicion climática.

En la parte derecha:

Se encuentra unas opciones donde el usuario puede elegir cual jugador quiere visualizar, el más viejo o el más joven, al igual puede seleccionar de que pais quiere elegir los jugadores, y luego darle click en el boton visualizar.

En el menú muestra una opcion que dice modificar contenido, si el usuario selecciona esa opcion al lado izquierdo puede modificar el contenido de los estadios, puede elegir cual estadio quiere modificar y de este puede cambiar el nombre, la ciudad y la capacidad. Al lado derecho puede modificar a los jugadores, igual puede seleccionar el pais del jugador que quiere modificar, el jugador que quiera modificar, a este le puede modificar el nombre, la edad, la estatura, los goles anotados, el numero de camiseta, la posicion e incluso hasta lo puede eliminar del equipo.

## Soluciones del problema: Lógica de como se trabajó para realizar el problema

Iniciando con que la programacion con interfáz gráfica no es muy facil.

Para empezar un programa o aplicación, primeramente hay que entender con exactitud dicho proyecto, ya que si no, se haría complicado o casi imposible la realizacion del mismo, para estudiantes principiantes en programacion o aquellos que se les dificulta un poco programar, seria util que antes de empezar a realizar el proyecto directamente con cualquier programa determinado, en este caso netBeans (con lenguaje de programacion java), describieran los metodos, las listas, sublistas, en fin cada parte que quisieran utilizar, en papel, asi se facilitaría su desarrollo y se haria un esquema mejor desarrollado, luego que ya se pudo terminar en papel, empezar para ver si calza la lógica que utilizamos en dicho proyecto, si no calzaran no se dificultaría tanto, ya que solo habría que pensar en como desarrollar esa parte y no se perdería la idea principal. Se inició con la parte de codigo del proyecto haciendo las listas de los grupos, luego de los equipos, y de los jugadores. Posteriormente se empezó con la parte gráfica del proyecto y finalmente se hacieron las modificaciones necesarias para que la aplicación tuviera una imagen llamativa y para que se ajustara correctamente con el contenido del proyecto.

## Estructuras utilizadas en dicha programación:

En este proyecto se utilizaron nodos,lista, sublistas,xml, en la parte del código, y para la parte grafñica se dio uso de imegenes, botones,paneles, menus, entre otros.

## Como fue el recorrido utilizado para resolver cada una de las consultas y reportes

Para consultas y reportes fue un éxito ya que se hacieron los metodos y ventanas para que el usuario pueda definir de cual equipo quisiera ver el jugador más jóven o el más viejo, además el usuario puede visualizar los resultados del partido que desee.

Se pudo definir correctamente las listas de los jugadores, los equipos y grupos, además se listaron los goleadores por orden de goleo y se pueden visualizar.También se muestran las pablas de posiciones de cada grupo con sus respectivos datos solicitados por el profesor. Finalmente se muestran los datos climaticos de cada estadio, por ende la fecha y hora de cada partido.

## Análisis de resultados:

En este programa se trató de realizar todos los metodos sugeridos por las instrucciones dadas del profesor. Los resultados finales de dicho proyecto muestran el éxito del mismo, ya que se tuvo en cuenta todo tipo de recomendación para mejorar cada deducción que se presentara en dicho proceso.Como resultado del mismo se pudo lograr una aplicación agradable y util para cada afisionado del futbol u otro usuario que este interesado en encontrar los resultados del mundial 2014 y cada uno de los jugadores y tecnicos de cada equipo , ya que su contenido es bastante amplio y satisfactorio.

## Conclusiones y recomendaciones al profesor:

En este proyecto se llegó a la conclusión que si todo trabajo se inicia con tiempo y se le dedican la cantidad de horas determinadas o máximas que se le puede dedicar a un proyecto desde el inicio, se obtiene el trabajo esperado, al igual si se hace un trabajo en grupo el aporte de todos es muy necesario, ya que no recae solo en un solo estudiante y todos los integrantes pueden analizar y entender por igual.

Con respecto al proyecto fue un poco complicado pero al final se pudo obtener el trabajo esperado y se pudo concluir con los métodos, lista y demás recomendadas por el profesor, además es una aplicación muy útil para todo tipo de persona interesada en el mismo.

El tiempo para el proyecto parecía como en record, pero al final es excelente, ya que hace estudiantes aplicados y reta a cada estudiante a ser cada día un programador mejor, porque así el estudiante se tiene que interesar por el trabajo y le dedica muchas horas al ver que no tiene mucho tiempo que perder, y al dedicarle tiempo se aprende cada vez más.

La explicación dada del profesor en horas lectivas fueron satisfactorias, ya que explicó detalladamente los objetivos del proyecto, al igual en clase nos explicó cómo hacer cada una de las partes del proyecto, obvio algo mínimo para que el estudiante tenga una idea e investigue más acerca del mismo.

Además, las horas de consulta fueron muy provechosas

# Bibliografía

Merida, J. (06 de 2013). *Lista simplemente enlazada en java*. Obtenido de https://www.youtube.com/watch?v=4uHv6PPGYRQ : Lista simplemente enlazada en java

Sylvia Zavala Trías, M. *Guía a la redaccion en estilo APA*. Obtenido de http://www.cibem.org/paginas/img/apa6.pdf: 6ta edicion Biblioteca de la Universidad Metropolitana

Web, S. *Swing JComboBox*. Obtenido de http://www.javaya.com.ar/detalleconcepto.php?codigo=109&inicio=20: Como hacer un Combo Box en java

web, s. (04 de 2009). Listas simplemente enlazadas en java. Obtenido de http://www.javamexico.org/blogs/pain5610/estructura\_de\_datos\_java\_listas\_simplemente\_enlazadas\_primer\_aporte: Estructura de datos java(Listas simplemente enlazadas)Primer aporte

web, s. (12 de 2011). *implementación de una lista simple enlazada* . Obtenido de http://usandojava.blogspot.com/2011/12/implementacion-de-una-lista-simple.html: implementación de una lista simple enlazada

Estas bibliografías nos explican muy fácilmente de cómo hacer una lista simple enlazada en java, al igual contiene un video que nos explica muy detalladamente y muy bien cómo hacer este tipo de lista aparte de ordenarla, además de eliminar, agregar al inicio o al final en una lista un nodo, entre otros, también una de ellas explica cómo hacer la bibliografía con el estilo APA.