

Alberto Palacio Flórez - 202013004

Camilo Linares Gutiérrez - 202122820

Daniel Pedroza Arenas - 202123283

Documento de diseño

RESPONSABILIDADES

Clases	Responsabilidades
usuario	Logra iniciar sesión con un login y contraseña
administrador	Encargado de de ir actualizando la lista de puntos, partidos de la temporada y seria el que se asegure de ir manejando y guardando lo acontecido en los partidos de temporada
jugador	Este es capaz de desenvolver un papel en el equipo de fantasía, este es capaz de adquirir puntos o restar puntos a medida que van pasando las fechas
Participante	Este desembuevuelve el papel del que diseña y controla un equipo creado por el mismio que puede sumar punto a medida que transcurre el torneo
Equipo	Es una clase que tiene como responsabilidad mostrar un equipo real y su alineación para que los participantes puedan ver como se jugaran los partidos y que jugadores comprar
EquipoFantasia	La clase en donde el jugador podrá manejar y guardar sus jugadores, su presupuesto para una temporada, tiene como objetivo administrar lo que ocurra con los 15 jugadores que compro el participante. Puede llamar al mercado y verifica si todo esta en orden para participar en la temporada.
Alineación	Los 11 jugadores que han sido escogidos por el usuario en su equipo de fantasía que serán los responsables de sumar puntos a su equipo cuando su contraparte real tenga alguna clase de desempeño en algún juego de la temporada
Temporada	Organizar el torneo y guardar toda la información de lo que participa en este torneo
Fecha	Rango de fechas que componen a la temporada que modelan como se manejaran los tiempos.

Partido	Ser el modo inicial de obtención de puntos, ser el registro de cuales equipos juegan y el desempeño de los jugadores
---------	--

CONTRATOS

- Un contrato se establece entre dos sujetos: el que implementa un método y el que lo usa.
- El primero se compromete a escribir un método que permita conseguir un resultado si se cumplen ciertas condiciones o suposiciones, las cuales se hacen explícitas como parte del contrato (por ejemplo, adquiere el compromiso de añadir un libro, si no hay ningún otro libro con el mismo ISBN).
- El segundo sujeto puede usar el servicio que implementó el primero y se compromete a cumplir las condiciones de uso.

Contrato de equipo	
A la clase equipo a través del método equipo le pedimos a ...	
La clase jugador y al método jugador que nos de los valores de (nombre, numero, posición y valor) y esta le pide que se guarde en ...	
La clase EquipoFantasia y en el método getJugadores que los guarda como un HashMap	

Precondiciones	Postcondiciones	Restricciones
Tiene que existir un equipo	Lista de jugadores	Un equipo tiene que tener nombre, este no puede ser NULL El equipo debe ser igual a 15 jugadores

Contrato de jugador	
A la clase jugador a través del método jugador le pedimos a ...	
La clase jugador y al método jugador que nos de los valores de (nombre, numero, posición y valor) y esta le pide que se guarde en ...	
La clase EquipoFantasia y en el método getJugadores que los guarda como un HashMap en la cual guarda los jugadores de un equipo, el cual se puede consultar en...	
La clase aliniacion y en el método getAliniacion	

Precondiciones	Postcondiciones	Restricciones
Un jugador debe tener nombre, posición, valor y valorVenta	El plantel de equipo debe tener un min y máximo de 15 jugadores	El máximo de jugadores en una alineación es 11

Contrato de fecha	
A la clase Fecha a través del método crearPartido le pedimos a ...	
La clase EquipoFantasia y al método Partido que nos de los valores de (hora, Equipo local, Equipo visitante)	

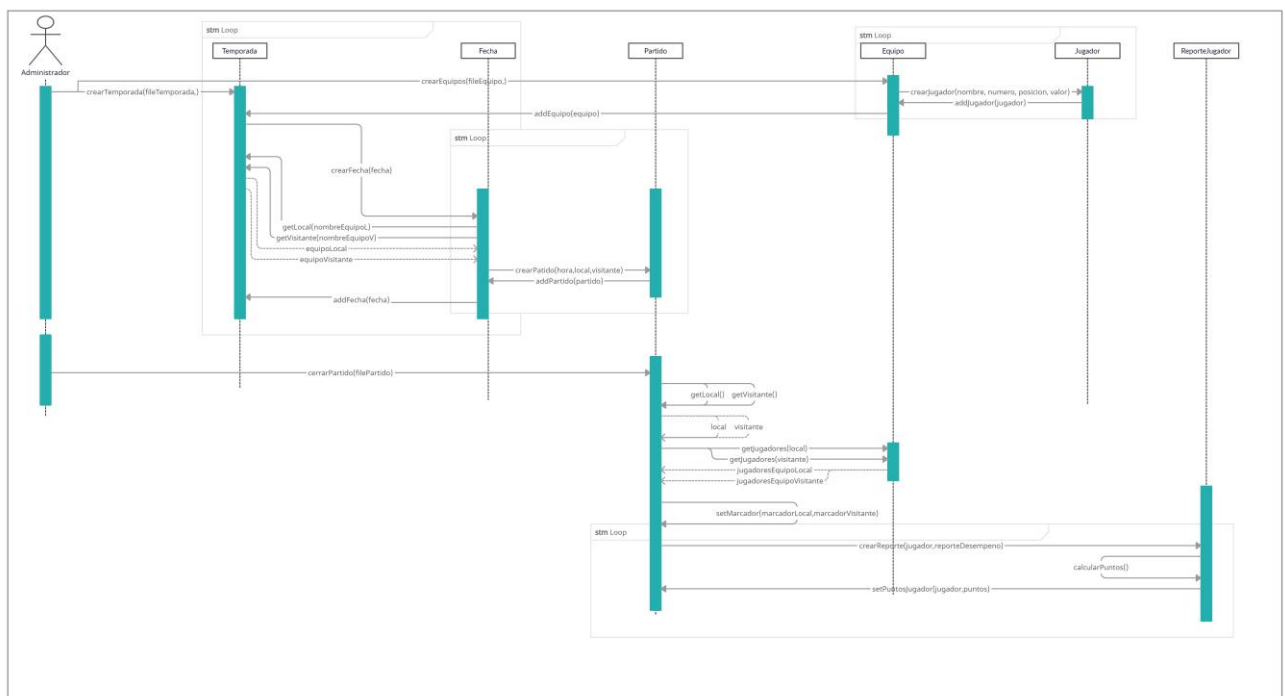
Precondiciones	Postcondiciones	Restricciones
Debe existir una fecha determinada para el día y hora del partido	Un partido tiene una hora, un equipo visitante y un equipo local	Para la realización de un partido deben existir 2 equipos, uno visitante y uno local

Contrato de Participante		
A la clase Participante a través del método crearEquipofantasia le pedimos a ...		
La clase EquipoFantasia y al método EquipoFantasia que nos de los valores de (nombre, Temporada temporada) le pedimos a...		
La clase temporada y el método Temporada que nos da los valores (fileTemporada, String nombreTorneo)		

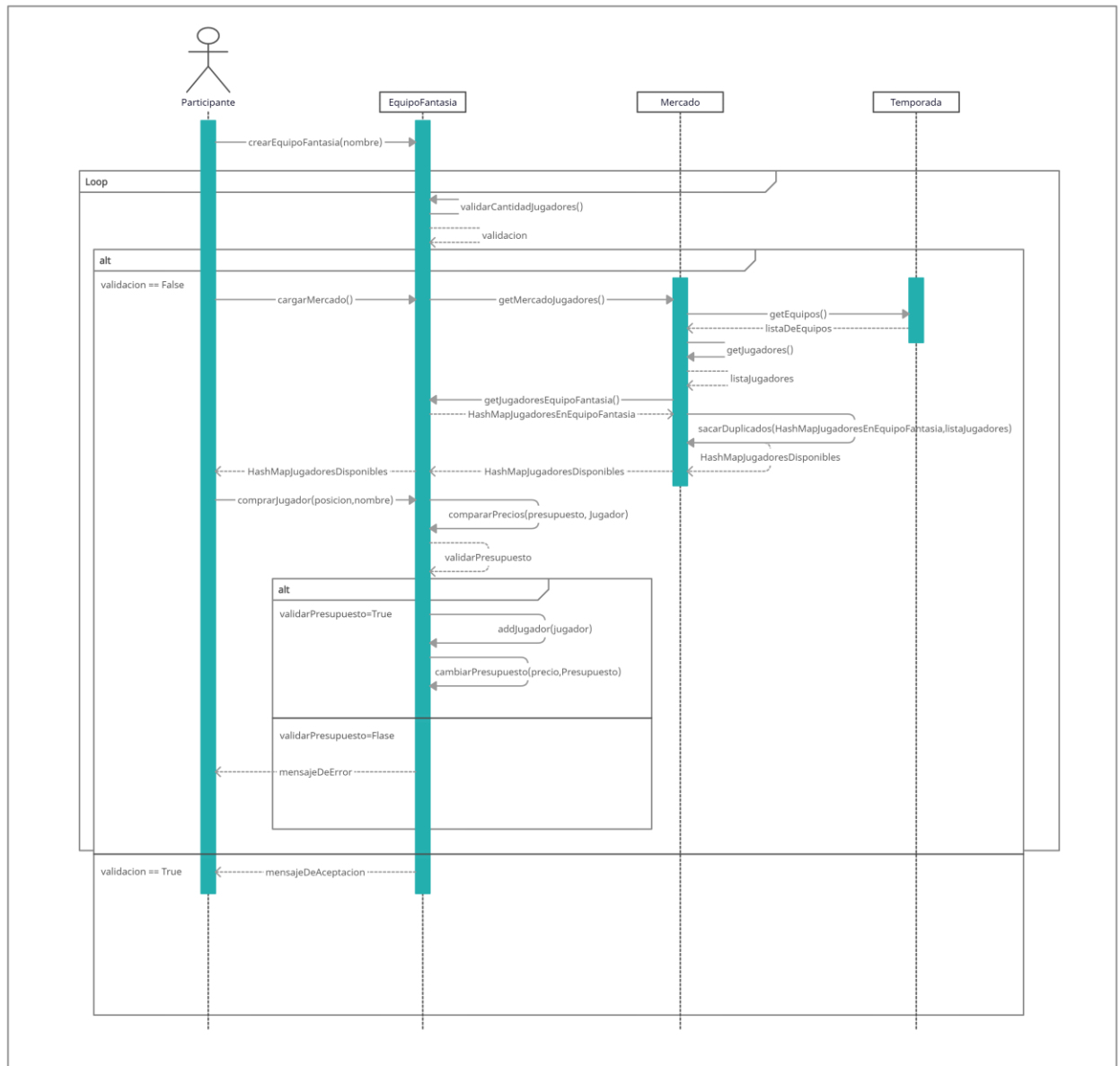
Precondiciones	Postcondiciones	Restricciones
Debe existir más de 1 participante	Se indica la temporada y el torneo a jugar	Debe existir una temporada para el torneo a jugar

DIAGRAMAS DE SECUENCIAS

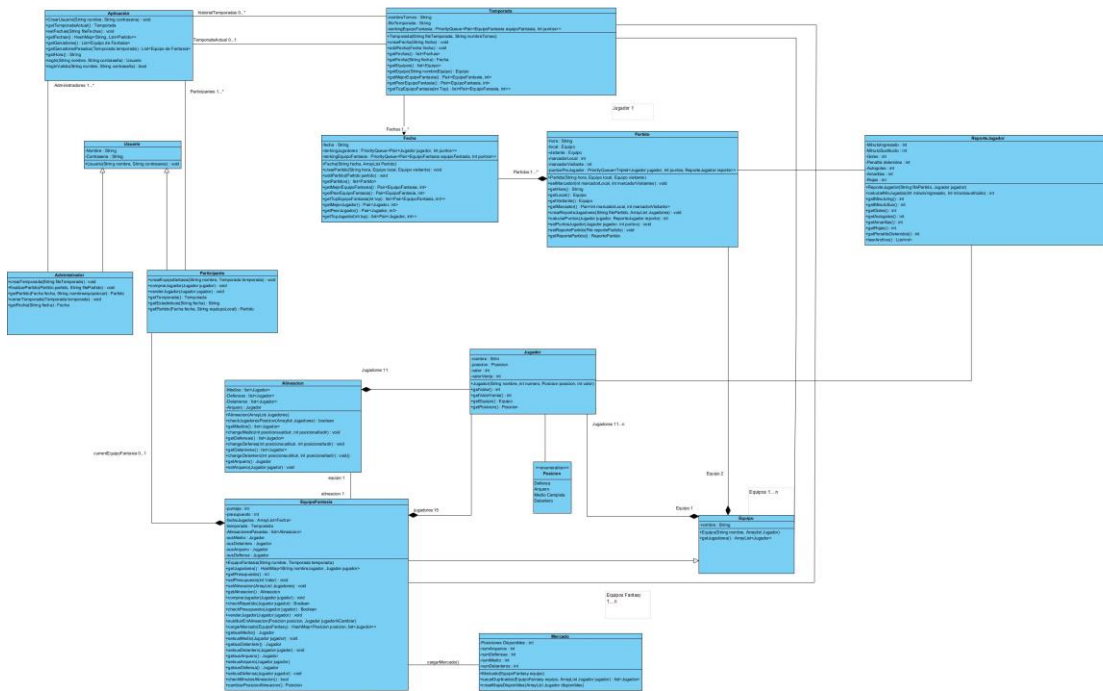
Carga de Temporada



Creación de Equipo de Fantasía



DIAGRAMAS DE CLASES VERSION FINAL

[illegible]