

## Interfaz Usuario

- gestionar Equipos: Gestionar Equipos
- gestionar Torneos: Gestionar Torneos
- Administrador: Administrador
- + Alternar mostrar Alerta Principal(): void
- + registrar Equipo(): void
- + consultar Equipos(): void
- + crear Torneo(): void
- + inscribir Equipo en Torneo(): void
- + generar Emparejamientos(): void
- + Asignar Premios(): void

## Administrador

- Usuario: String
- Contraseña: String

- + Crear Torneo(torneo: Torneo): void
- + inscribir Equipo en Torneo(equipo: Equipo, torneo: Torneo): void
- + registrar Equipo(equipo: Equipo): void
- + asignar Premio(premio: Premio): void

asigna

use

## Premio

- nombre: String
- valor: Double
- equipo: Equipo

- + asignar Premio(): void

## Gestionar Torneos

- torneos: List < Torneo >

- + Crear Torneo(torneo: Torneo): void
- + inscribir Equipo en Torneo(equipo: Equipo, torneo: Torneo): void
- + generar Emparejamientos(torneo: Torneo): List < Partida >

## Gestionar Equipos

- equipos: List < Equipo >

- + registrar Equipo(equipo: Equipo): void
- + consultar Equipos(): void
- + anadir Jugador Equipo(equipo: Equipo, jugador: Jugador): void

maneja

## Torneo

- nombre: String
- fechaInicio: Date
- fechaFin: Date
- equipos: List < Equipo >
- Partidas: List < Partida >

- + registrar Equipo(equipo: Equipo): void
- + registrar Emparejamientos(List < Emparejamientos > Partidas)

maneja

## Equipo

- nombre: String
- jugadores: List < jugador >
- id: int

- + anadir jugador(jugador: Jugador): void
- + consultar Jugadores(): List < jugador >

## Jugador

- nombre: String
- id: int
- edad: int
- nacionalidad: String

- + Obtener Datos(): String

## Generar Partida

- equipo1: Equipo
- equipo2: Equipo
- resultado: String
- fecha: Date

- + registrar Resultado(resultado: String): void