

DOCUMENTO DE ANÁLISIS DEL SISTEMA



Club leones

Equipo de Trabajo

Cliente

Camilo Menjura Gonzales

Responsables

Julian Gamba

Alejandro Noy

Daniel Parra

Santiago Rubio

Historia de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
<dd/mm/aaaa>	<x.x>	<detalles>	<nombre>



TABLA DE CONTENIDO

Pág.

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Propósito

El propósito de este documento es presentar un análisis de la estructura del sistema de información presentado en el proyecto, se describirán los procesos del sistema a través del lenguaje unificado de modelado (UML), presentando a partir de él una serie de diagramas que describen los procesos internos del sistema de información y los cuales permitan evidenciar claramente la estructura que se seguirá para futuras etapas del desarrollo del proyecto.

1.2 Referencias

Plantilla_Documento_Analisis Sistema.doc

1.3 Definición de términos, abreviaturas y siglas

UML: El lenguaje unificado de modelado es el lenguaje de modelado de sistemas más conocido y utilizado en la actualidad. Es un lenguaje gráfico para visualizar, construir, especificar, y documentar un sistema el cual ofrece un estándar para describir un plano del sistema como procesos, funciones del sistema, entre otros.

Sistemas de información: Un sistema de información es el conjunto de componentes que interactúan entre sí con un fin común. Los sistemas de información ayudan a administrar, recolectar, recuperar, procesar, almacenar y distribuir información relevante para los procesos fundamentales y las particularidades de cada organización.

Perfil: Los perfiles de usuario contienen la información que el sistema necesita para permitir a los usuarios iniciar una sesión en el sistema, para acceder a su propia sesión personalizada,



<Club Leones>

incluyendo sus propias colas de mensajes y de salida, y para acceder a funciones y objetos a los que se les haya otorgado autorización.

Usuario: un usuario es una persona que utiliza una computadora o un servicio de red.

Software: Software es un término informático que hace referencia a un programa o conjunto de programas de cómputo, así como datos, procedimientos y pautas que permiten realizar distintas tareas en un sistema informático.

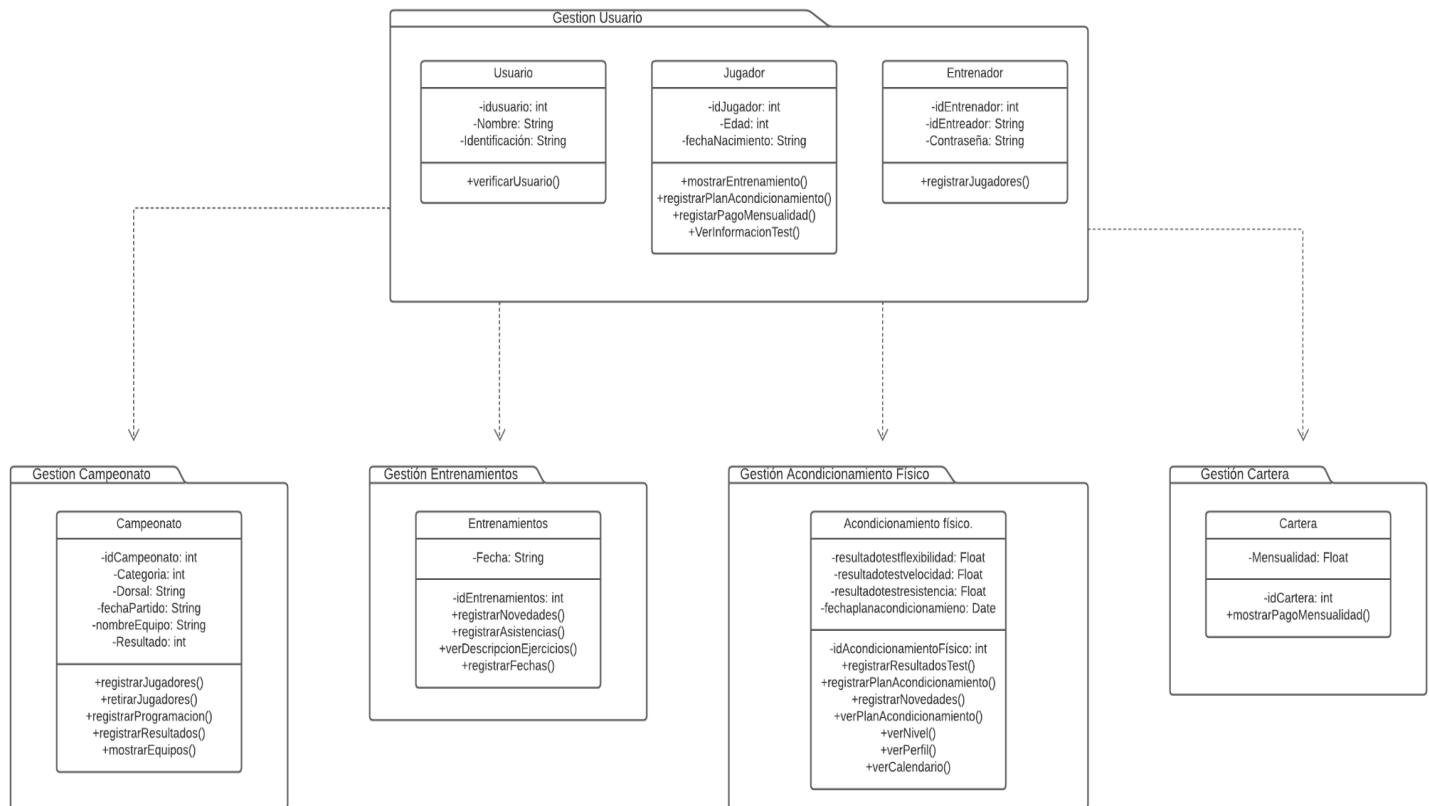
2. DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA

El sistema de información permite registrar información respecto a campeonatos, así como permitir a los jugadores ver la modalidad del campeonato y registrar la información del equipo y de los jugadores. Permite llevar un registro de pagos de mensualidades e inscripciones de los jugadores, así como poder registrar toda la información respecto a los entrenamientos para que los jugadores la vean fácilmente. Por último permite registrar información de los test y determinar la categoría del jugador, así como ver el plan de acondicionamiento que debe seguir.



3. MÓDULOS DEL SISTEMA

Diagrama de paquetes:



El sistema de información cuenta con cuatro módulos principales:

- Módulo de campeonatos
- Módulo de entrenamientos
- Módulo de cartera
- Módulo de Acondicionamiento físico



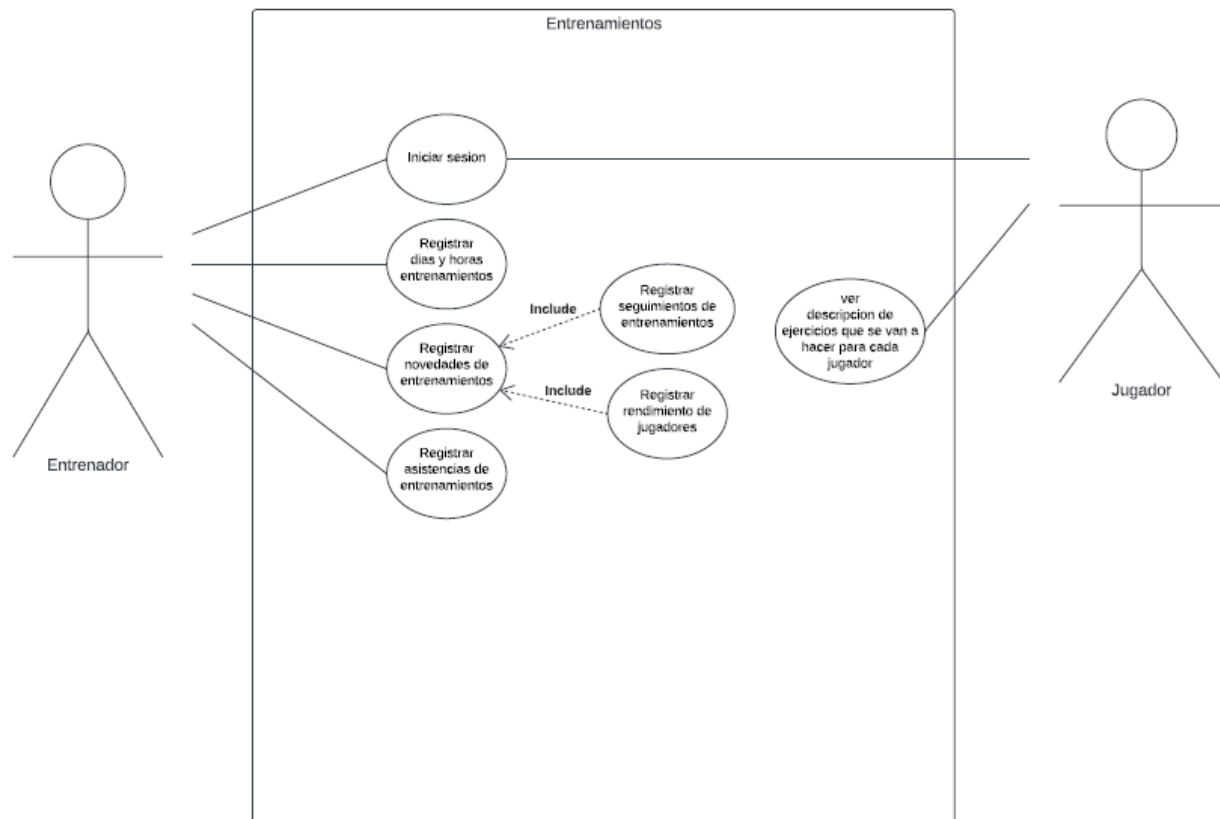
La funcionalidad de cada uno de los módulos dentro del sistema es la siguiente:

- a) Módulo de campeonatos: Dentro del módulo de campeonatos se permite registrar a los jugadores que jugarán los partidos, registrar a los convocados, equipos, registrar las novedades que se dan en los campeonatos, registrar programación de campeonatos, registrar categoría y dorsal de los jugadores, registrar resultados, así como visualizar las fechas, los lugares, las programaciones de partidos, y la información del campeonato en que se participa.
- b) Módulo de entrenamientos: Dentro del módulo de entrenamientos se permite registrar las fechas y horarios de los entrenamientos, registrar novedades que se dan durante los entrenamientos, registrar los ejercicios que se harán en el entrenamiento, registrar asistencias y permite registrar el desempeño de cada jugador.
- c) Módulo de cartera: Dentro del módulo de cartera se permite la generación de facturas para el pago de mensualidades y de inscripciones de los jugadores, generar recordatorios del pago a los jugadores y recibos de paz y salvo, así como manejar los presupuestos de los campeonatos.
- d) Módulo de Acondicionamiento físico: Dentro del módulo de acondicionamiento físico se permite la creación de perfiles para los jugadores, registrar resultados de test, planes de acondicionamiento físico para cada jugador, ejercicios a realizar. Así mismo visualizar esa información y registrar el avance del plan de acondicionamiento físico, cambiar de plan según el nivel y agregar todo lo anterior al perfil del jugador.

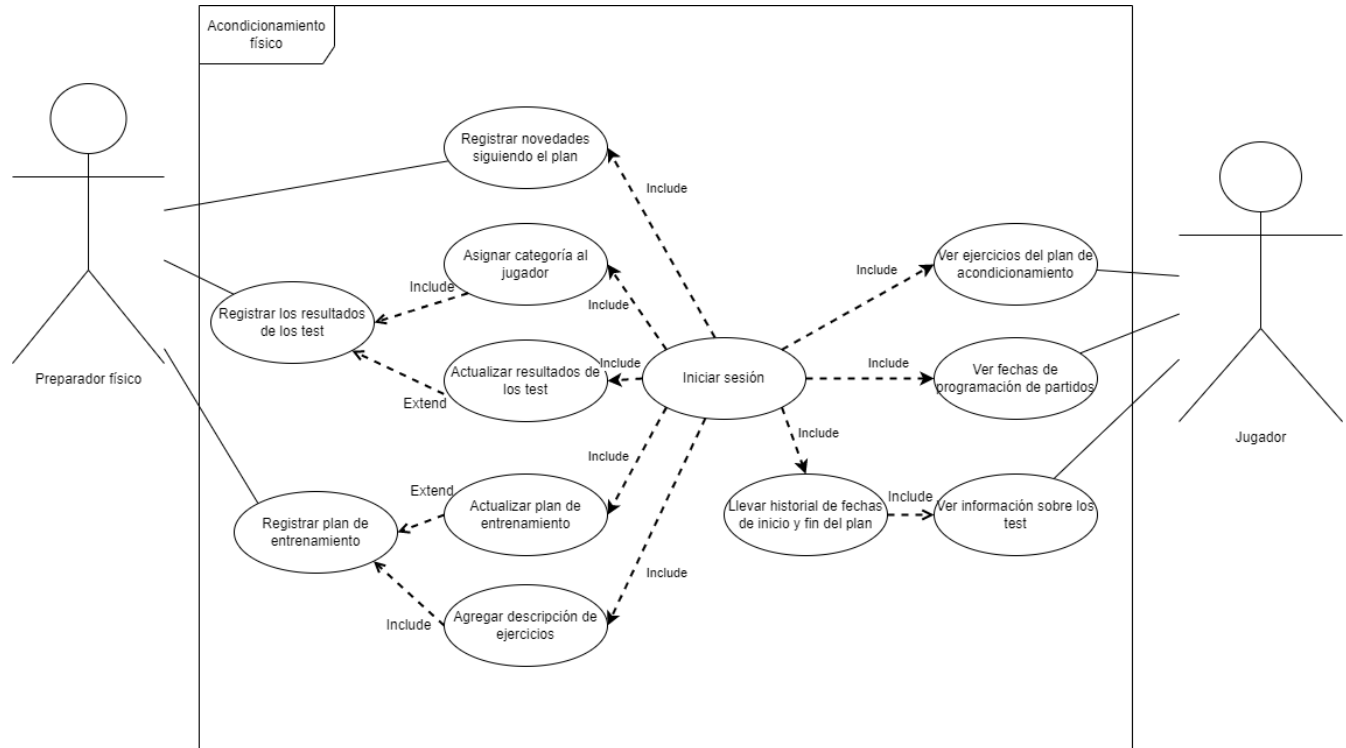


4. CASOS DE USO

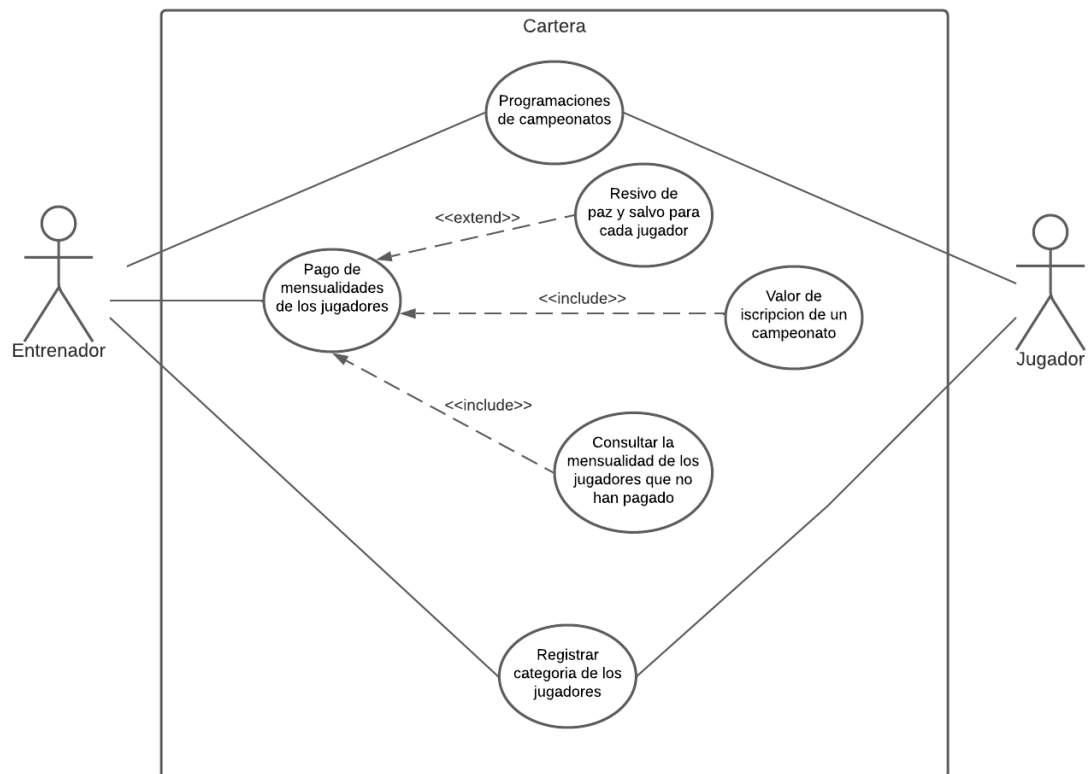
4.1 Casos de uso del módulo Entrenamiento



4.2. Casos de uso del módulo Acondicionamiento Físico



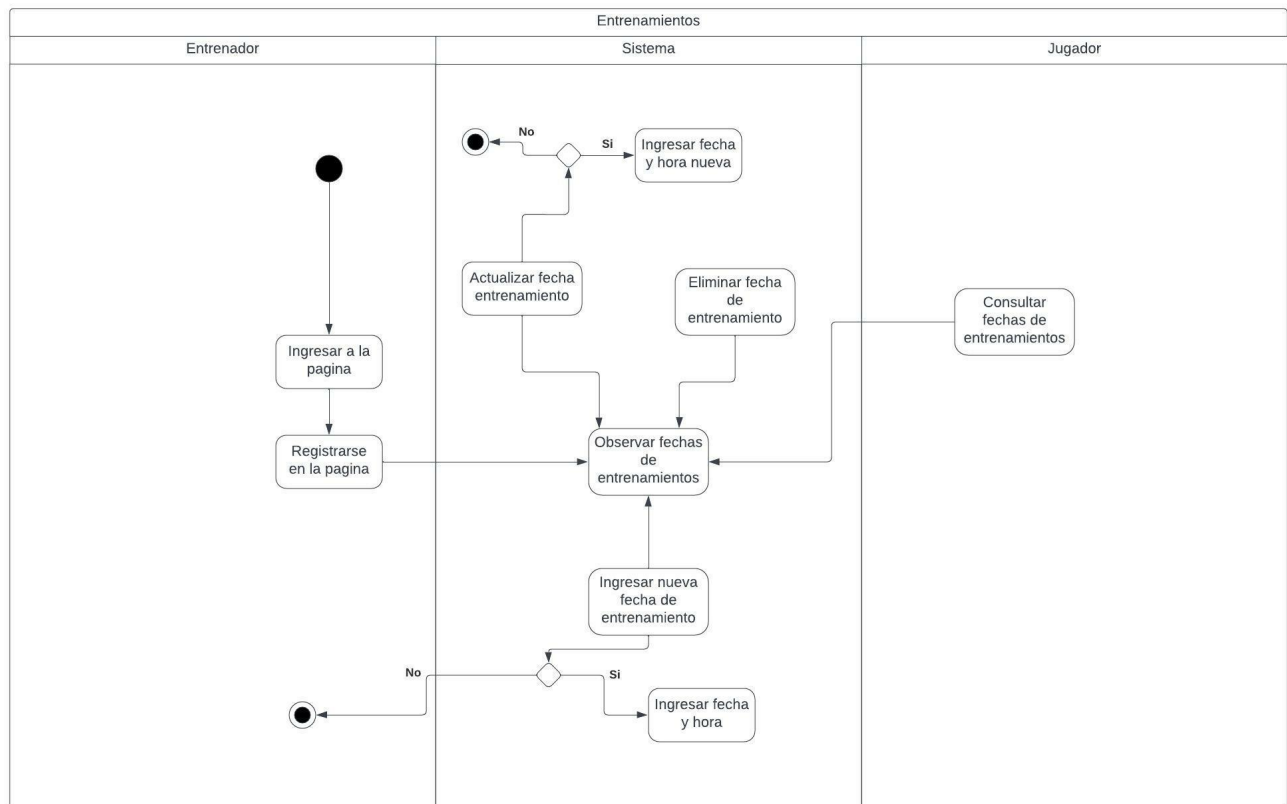
4.4. Casos de uso del módulo Cartera





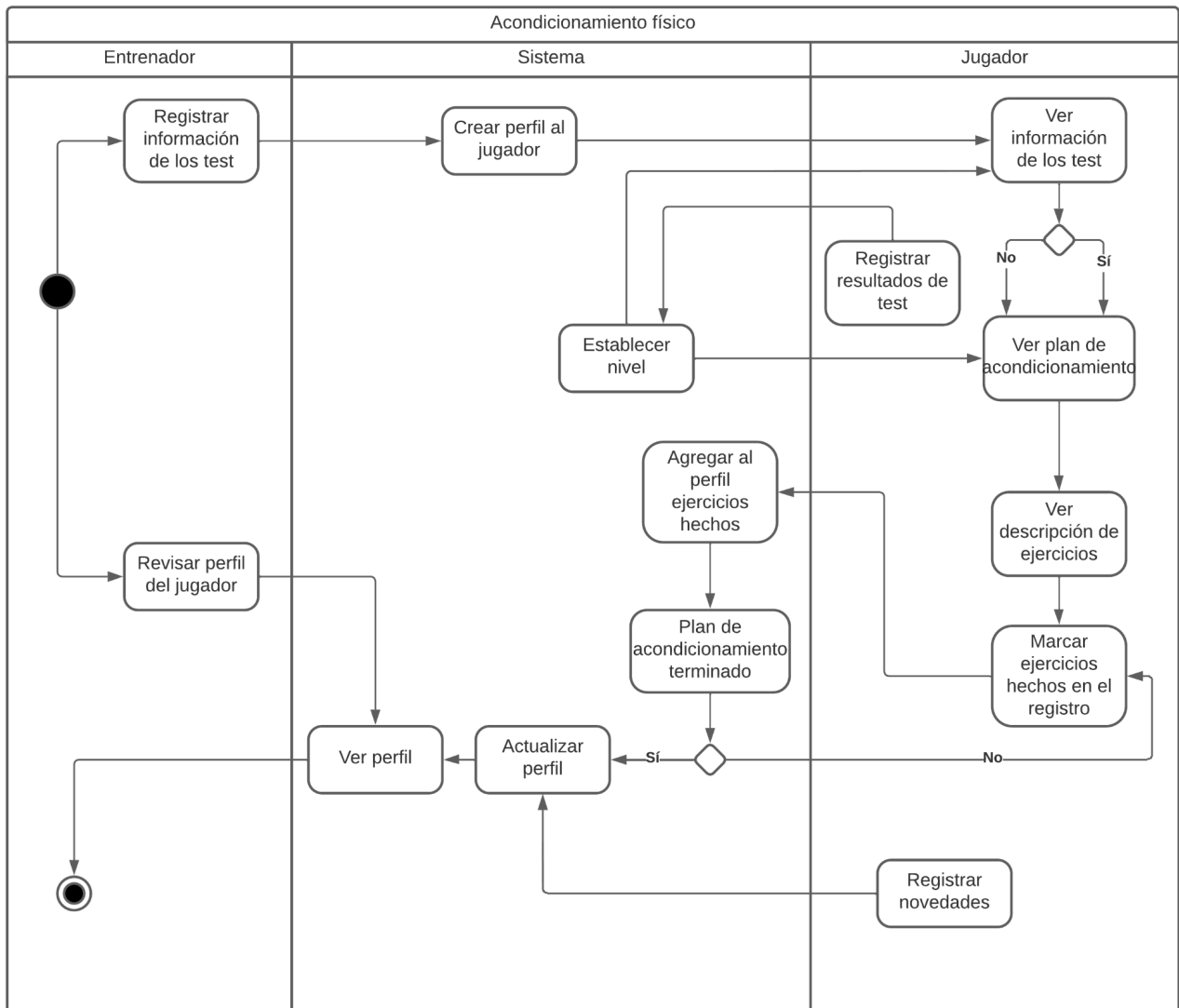
5. PROCESOS DEL SISTEMA

5.1 Diagramas de actividades del módulo Entrenamiento



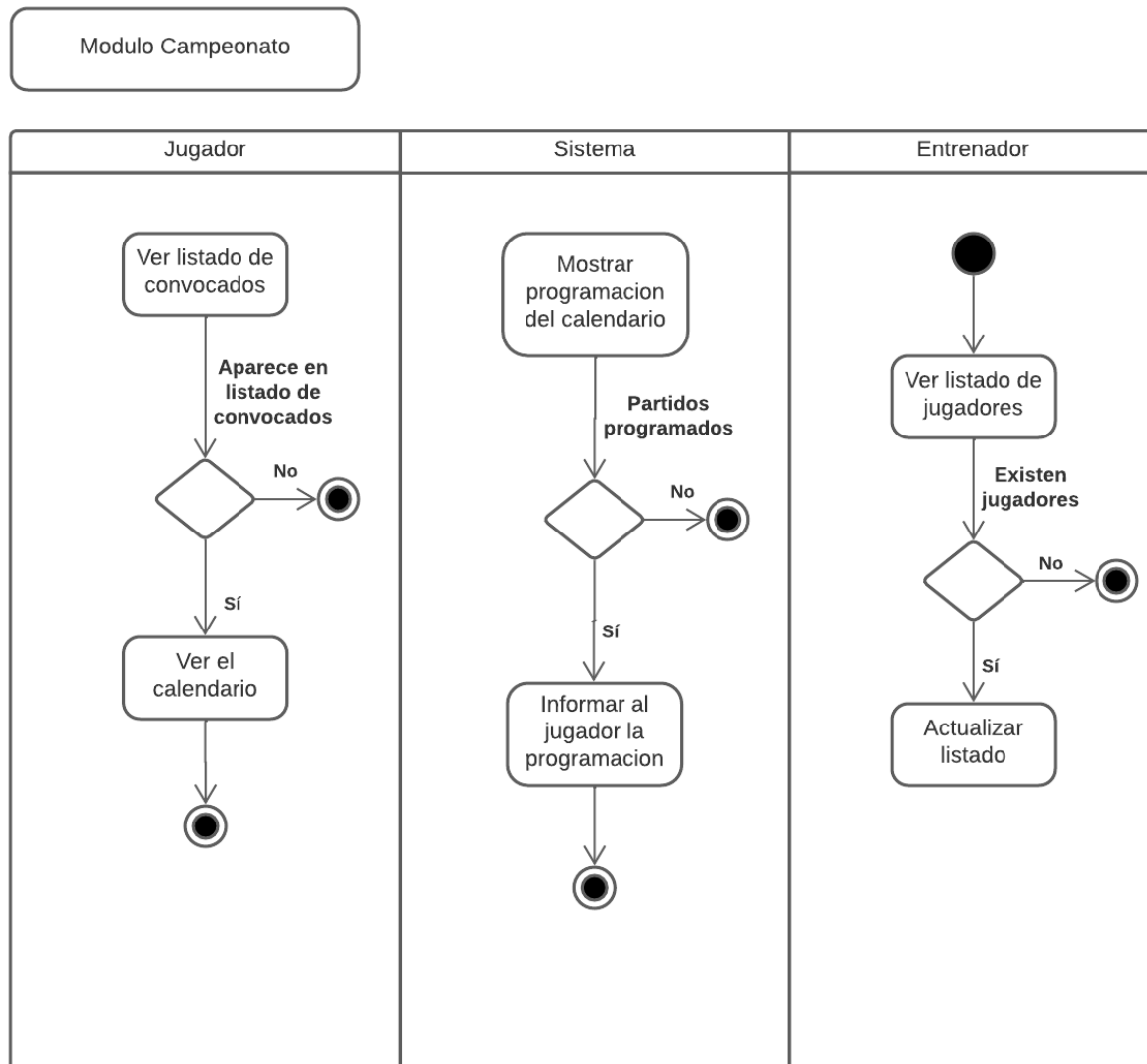


5.2. Diagramas de actividades del módulo Acondicionamiento Físico



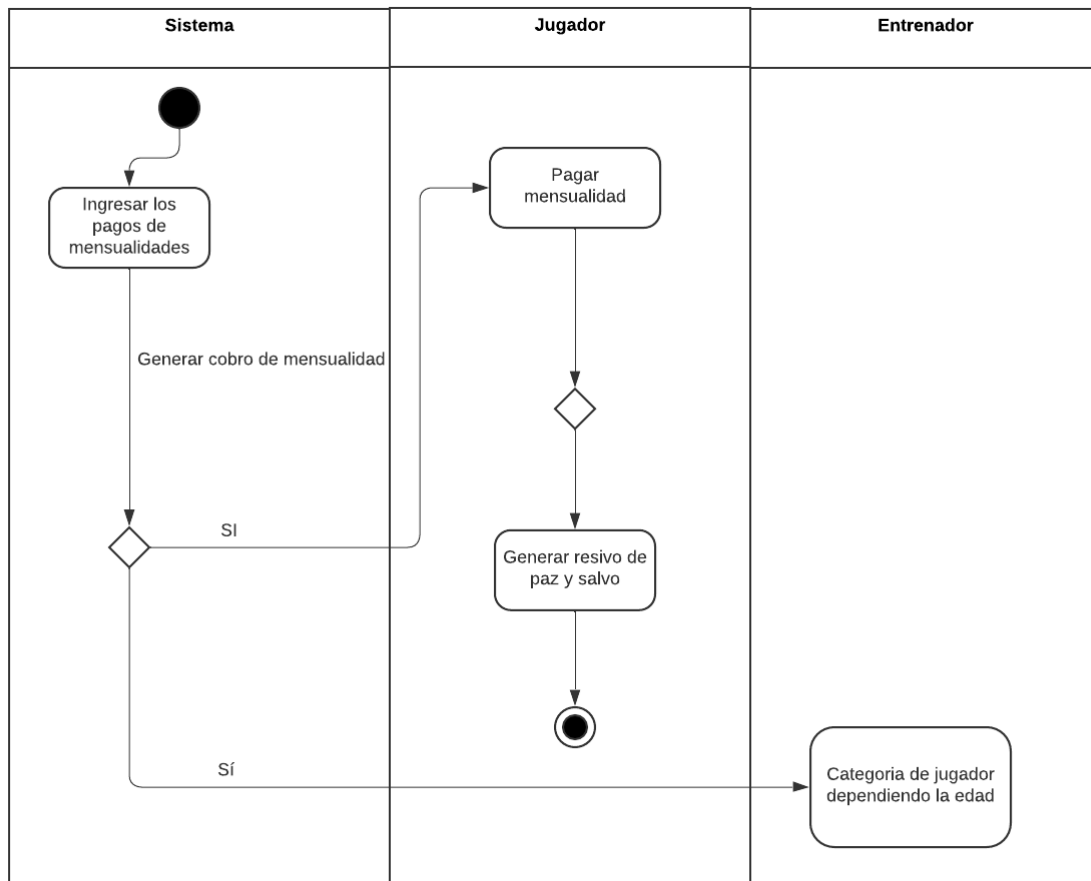


5.3. Diagramas de actividades del módulo Campeonato





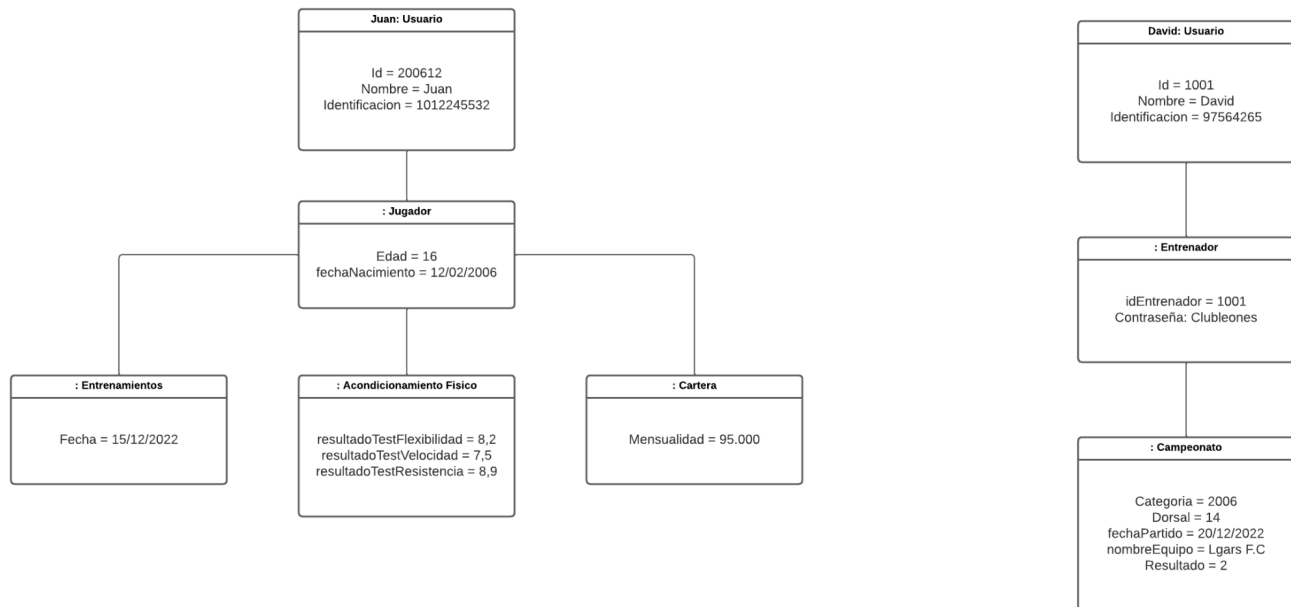
5.4. Diagramas de actividades del módulo Cartera





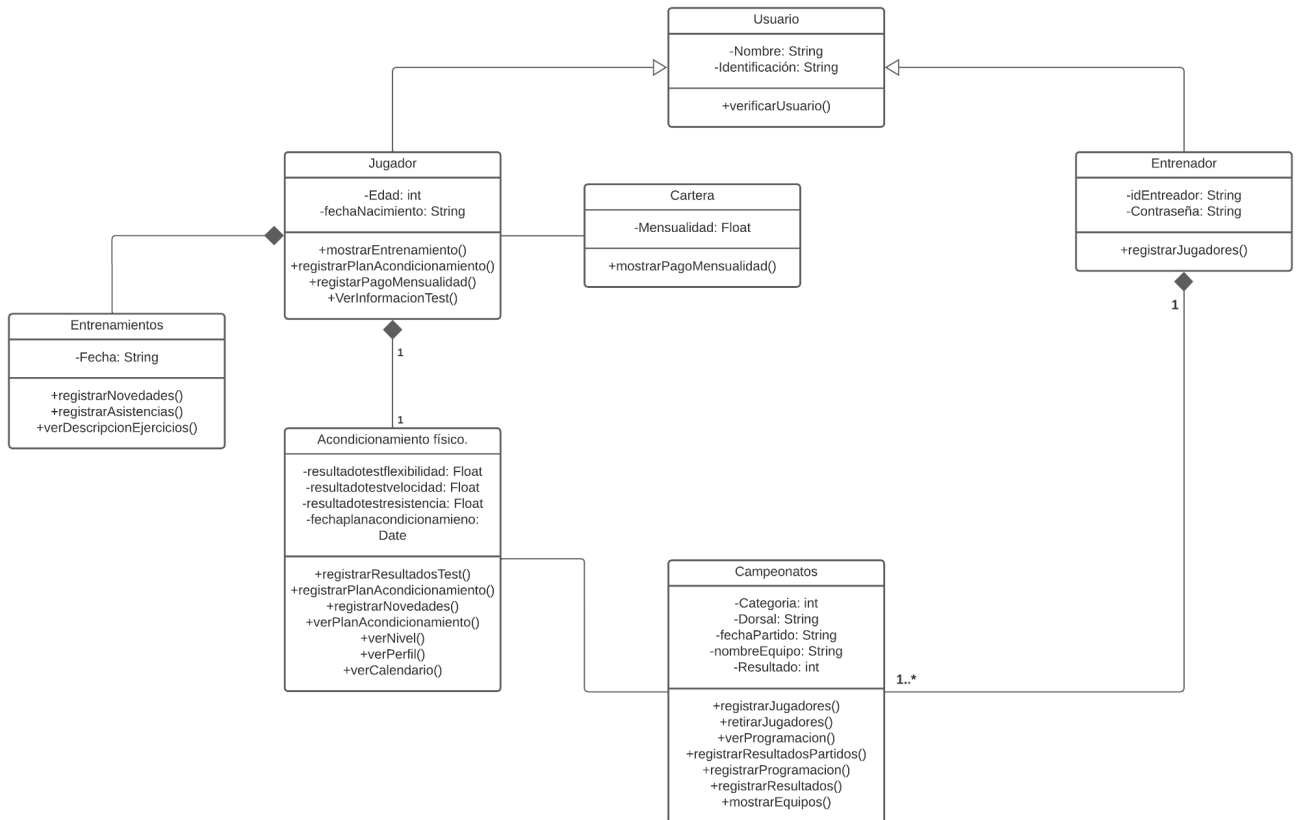
6. MODELO DE CONCEPTOS DEL SISTEMA

6.1 Diagrama de objetos





6.2 Diagrama de clases



El diagrama de objetos busca describir la estructura del sistema mostrando las clases del sistema, sus atributos y sus métodos.

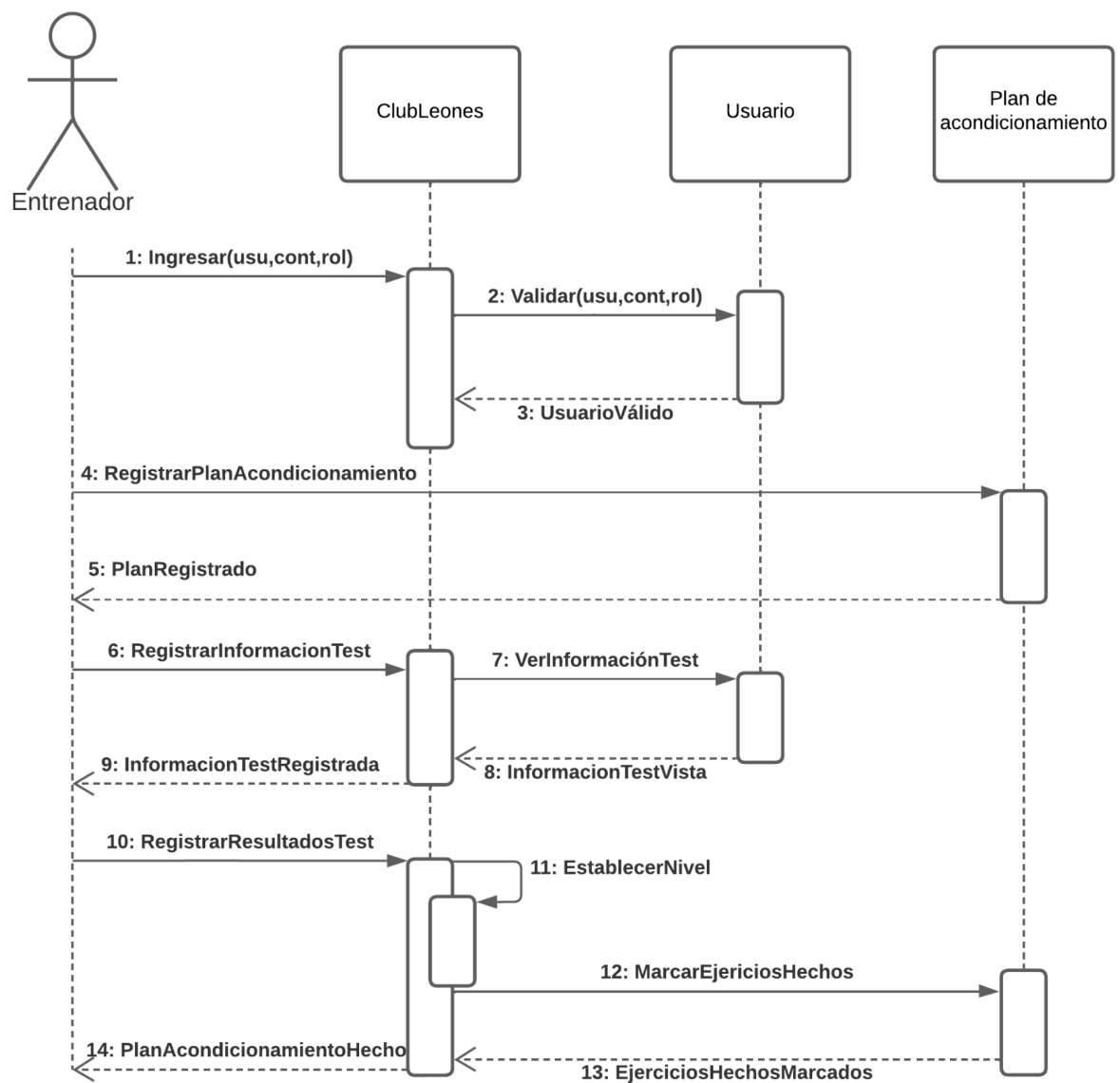
En el diagrama de clases para el sistema de Club leones queda evidenciado como de la superclase Usuario se heredan atributos a las subclases de jugador y Entrenador, además podemos ver las relaciones de cardinalidad entre algunas de las clases del sistema.



7. DIAGRAMAS DE SECUENCIAS DEL SISTEMA

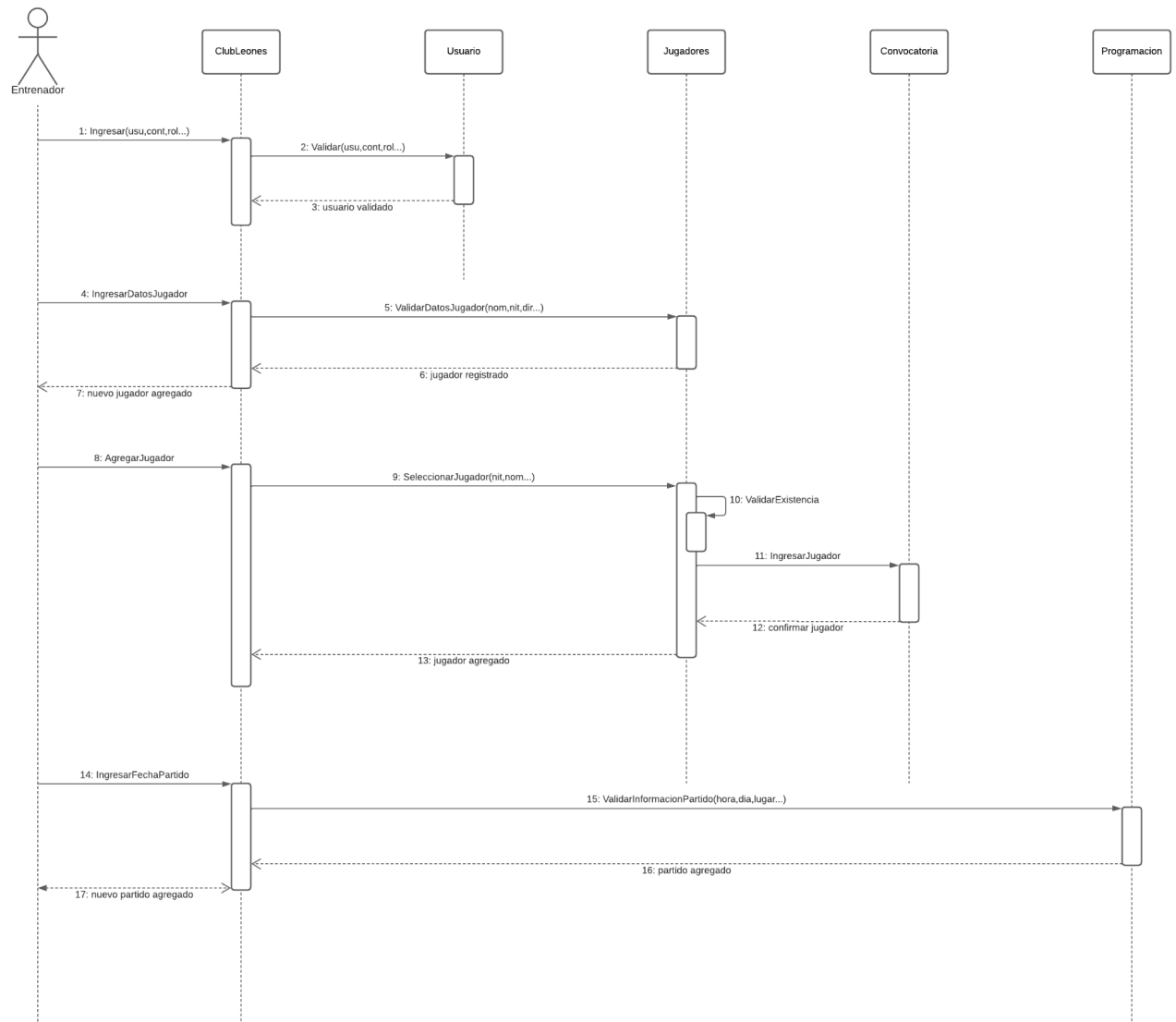
7.1. Diagramas de secuencia del módulo Entrenamiento

7.2. Diagramas de secuencia del módulo Acondicionamiento Físico





7.3. Diagramas de secuencia del módulo Campeonato

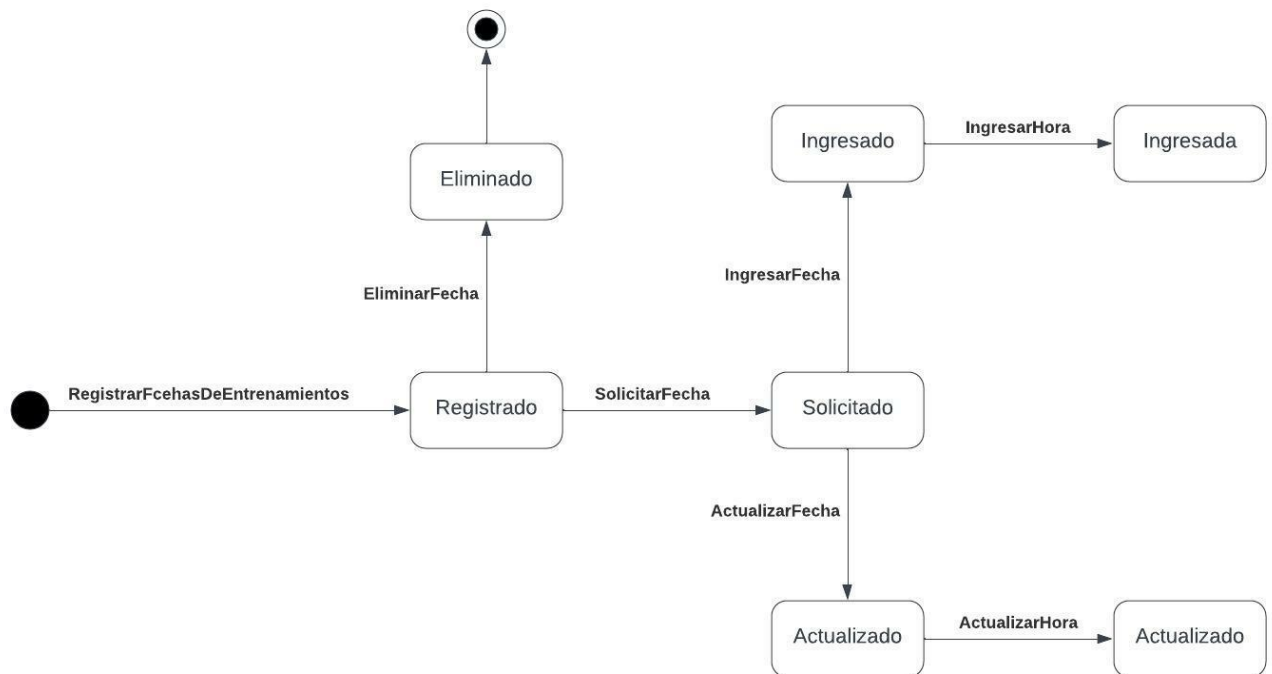




7.1. Diagramas de secuencia del módulo Cartera

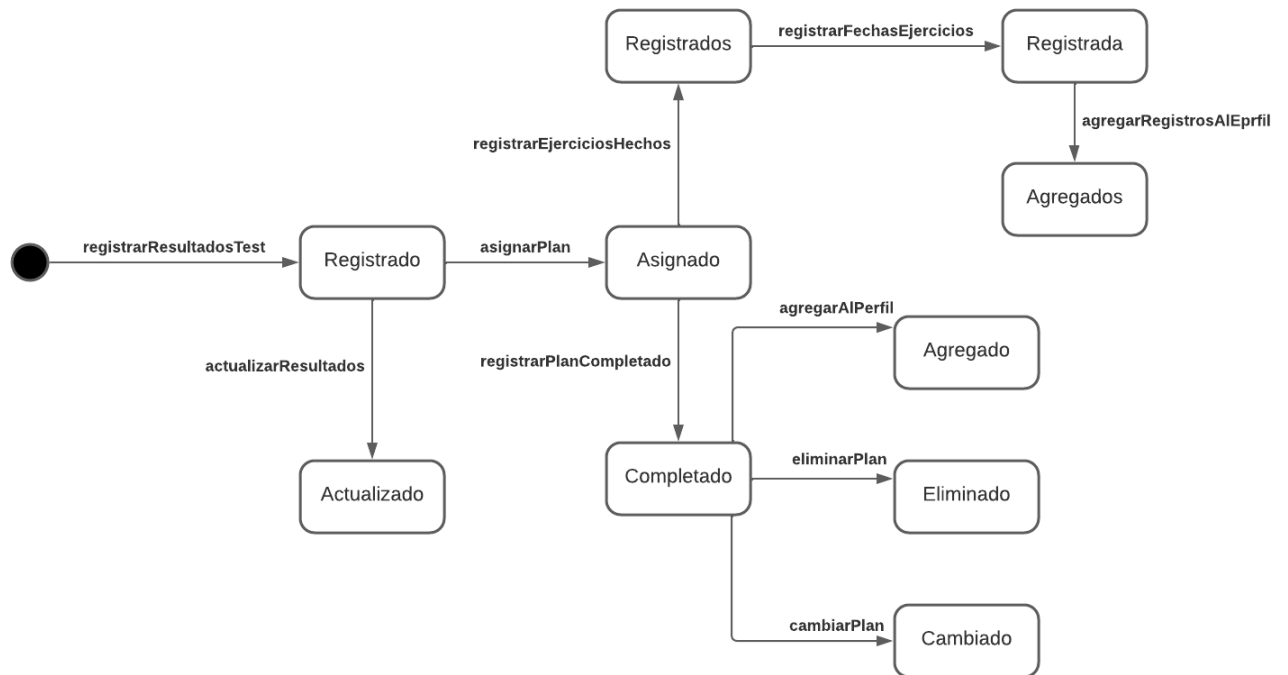
9. DIAGRAMAS DE ESTADOS

9.1. Diagrama de estado módulo Entrenamiento

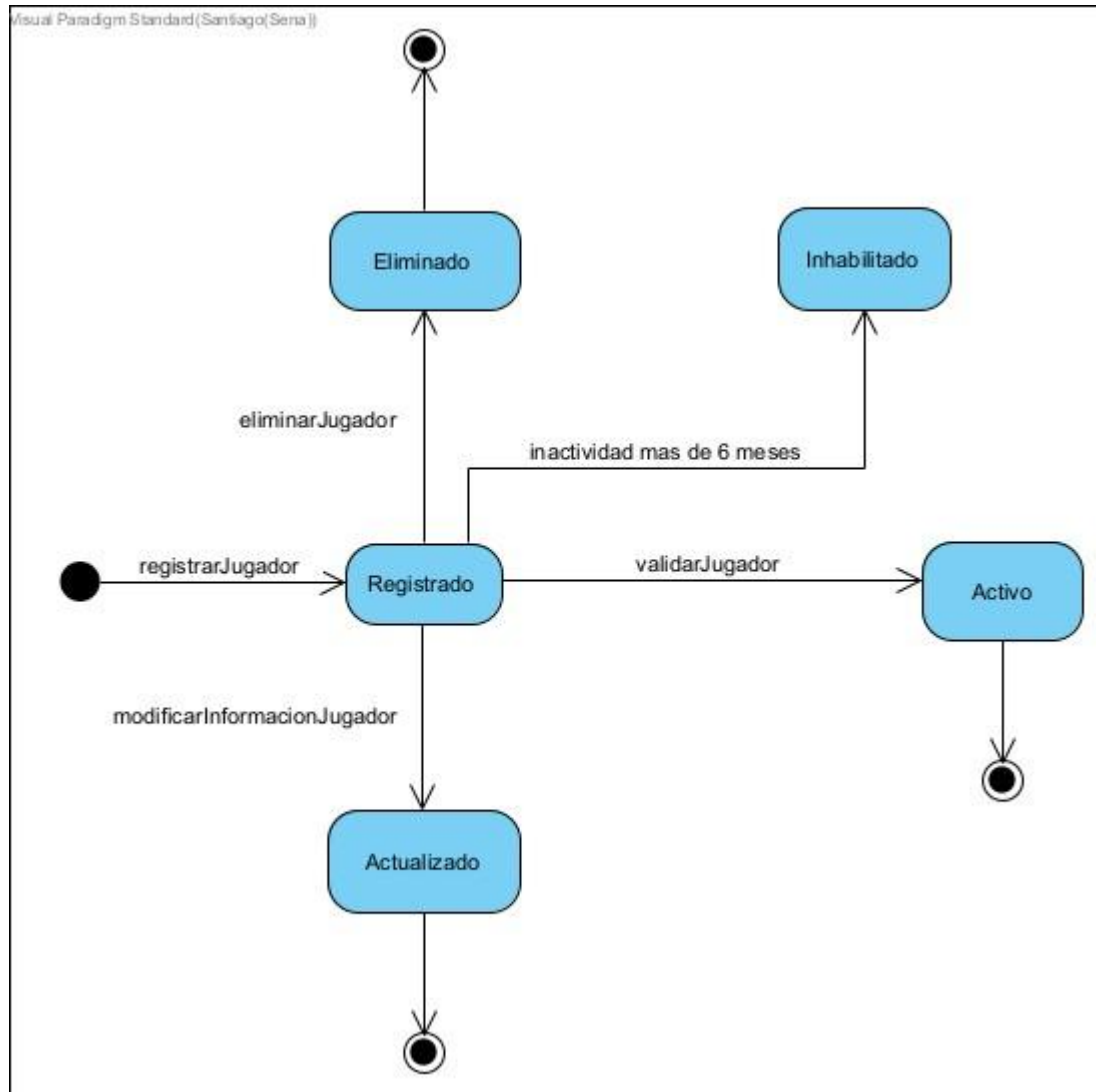




9.2. Diagrama de estado módulo Acondicionamiento Físico

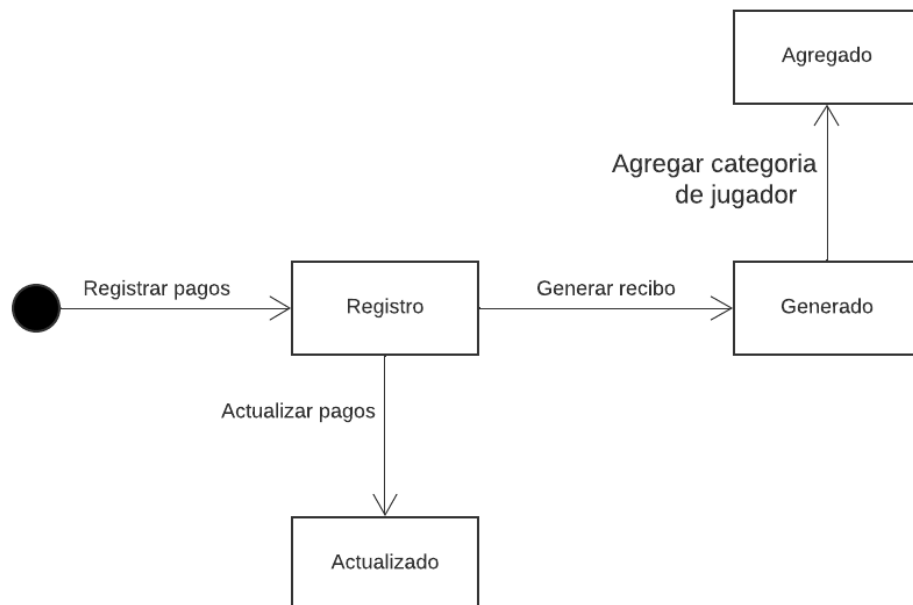


9.3. Diagrama de estado módulo Campeonato





9.4. Diagrama de estado módulo Cartera



13. ANEXOS

13.1 ANEXO 1 –

13.2 ANEXO 2 –



<Club Leones>

LISTA DE FIGURAS

Pág.

Figura 1:

Figura 2:

...

...

1. <TÍTULO DE CAPÍTULO>

1.1 <TÍTULO DE SECCIÓN DE NIVEL 2>

Texto de la sección de nivel 2...

1.1.1 <Título de sección de nivel 3>

Texto de la sección de nivel 3...

1.1.1.1 <Título de sección de nivel 4>

Texto de la sección de nivel 4...



Figura 1: Título de la Figura.