## MEDELLIN, SEPTIEMRE 2016



# MANUAL TÉCNICO

Sistema de Manejo y Control de Torneos Deportivos Área donde fue elaborado: Sena Consumo Pedregal Código: 001

Versión: 1.0

#### **CONTENIDO**

### INTRODUCCIÓN

- 1. REQUERIMIENTOS TÉCNICOS
- 2. HERRAMIENTAS UTILIZADAS PARA EL DESARROLLO
- 2.1 **XAMPP**
- 2.2 **MYSQL**
- 2.3 **APACHE**
- 3. INSTALACIÓN DE WEB SERVER
- 4. CASOS DE USO
- 5. MÓDULO DE ADMINISTRACIÓN
- **6. MODELO ENTIDAD RELACION**
- 7. DICCIONARIO DE DATOS DEL MODELO ENTIDAD RELACIÓN
- 8. PROTOTIPOS DE PANTALLAS DEL APLICATIVO

#### **TABLA DE FIGURAS**

Fi	gura	No	1-	Xampp	Insta	lación	1
----	------	----	----	-------	-------	--------	---

Figura No 2 – Xampp Instalación 2

Figura No 3- Xampp Instalación 3

Figura No 4 – Xampp Instalación 4

Figura No 5 - Xampp Instalación 5

Figura No 6 - Xampp Instalación 6

Figura No 7 - Xampp Instalación 7

Figura No 8 - Xampp Instalación 8

Figura No 9 - Xampp Instalación 9

Figura No 10 - Xampp Instalación 10

## **TABLA DE DIAGRAMAS**

DIAGRAMA DE CONTEXTO 1

DIAGRAMA DE FLUJO 2

DIAGRAMA DE CASOS DE USO

#### **OBJETIVOS**

Desarrollar un software deportivo orientado a la web el cual sea de fácil manejo, rápido y eficaz, y le permita a cada uno de los usuarios realizar su determinada función de una manera correcta y adecuada para la satisfacción de él.

#### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- > Analizar los requisitos del cliente para construir el sistema de información.
- > Aplicar buenas prácticas de calidad en el proceso de desarrollo del software.
- > Construir el sistema que cumpla con los requisitos de la solución informática.
- > Diseñar el sistema de acuerdo con los requisitos del cliente.
- Especificar los requisitos necesarios para desarrollar el sistema de información de acuerdo con las necesidades del cliente.
- > Implantar la solución que cumpla con los requisitos para su operación.
- > Participar en el proceso de negociación, para permitir la implementación del sistema de información.

## INTRODUCCIÓN

Nuestro proyecto se trata de un software para llevar el control de algunos deportes en donde por medio de la web nos encargamos de la tabla de posiciones, agregar los jugadores, sanciones de los jugadores y organizar torneos.

## **REQUERIMIENTOS TÉCNICOS**

#### REQUERIMIENTOS MÍNIMOS DE HARDWARE

Procesador: Intel Core i3 4005U 1.7Ghz

Memoria: 6GB DDR3. Disco Duro: 1TB

Pantalla: 14.0 Cine Crystal LCD tecnología LED. Resolución de video WXGA (1366 x 768). Tarjeta de video Intel Graphics 5600 Cámara Acer Crystal Eye HD Webcam Unidad de DVD Lector de tarjetas. Tarjeta de sonido integrada.

## REQUERIMIENTOS MÍNIMOS DE SOFTWARE

Privilegios de administrador

Sistema Operativo: Windows 7/10.

#### HERRAMIENTAS UTILIZADAS PARA EL DESARROLLO

#### **2.1 XAMPP**

es un servidor independiente de plataforma, software libre, que consiste principalmente en el sistema de gestión de bases de datos MySQL, el servidor web Apache y los intérpretes para lenguajes de script: PHP y Perl. El nombre proviene del acrónimo de X (para cualquiera de los diferentes sistemas operativos), Apache, MySQL, PHP, Perl. Desde la versión "5.6.15", XAMPP cambió la base de datos de MySQL A MariaDB. El cual es un fork de MySQL con licencia GPL.

El programa se distribuye bajo la licencia GNU y actúa como un servidor web libre, fácil de usar y capaz de interpretar páginas dinámicas. Actualmente XAMPP está disponible para Microsoft Windows, GNU/Linux, Solaris y Mac OS X.

#### 2.2 MYSQL

Es un manejador de Bases de Datos, el cual permite múltiples hilos y múltiples usuarios, fue desarrollado como software libre.

Aunque se puede usar sobre varias plataformas es muy utilizado sobre LINUX. Es libre para uso en Servidores WEB.

Ofrece ventajas tales como fácil adaptación a diferentes entornos de desarrollo, Interacción con Lenguajes de Programación como PHP, Java Script y fácil Integración con distintos sistemas operativos.

#### 2.3 APACHE

Es un Servidor WEB desarrollado por el grupo Apache. Su código fuente se puede distribuir y utilizar de forma libre. Está disponible para diferentes plataformas de Sistemas Operativos entre otros Windows, Linux, Mac y NetWare.

Ofrece ventajas tales como independencia de plataforma, haciendo posible el cambio de plataforma en cualquier momento; creación de contenidos dinámicos, permitiendo crear sitios mediante lenguajes PHP.

Además de ser libre su soporte técnico es accesible ya que existe una comunidad que está disponible en foros, canales IRC y servidores de noticias, donde hay gran cantidad de usuarios disponibles para cuando surge algún problema.

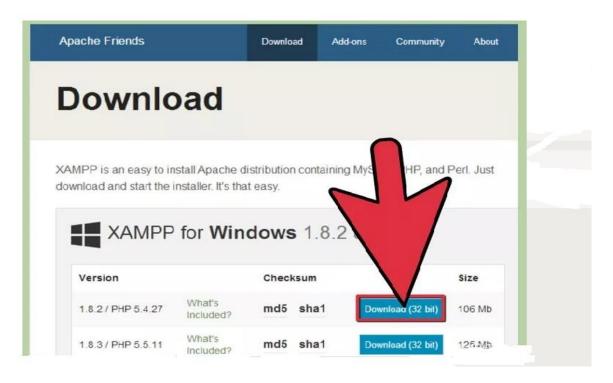
#### 3. INSTALACIÓN DE XAMPP

XAMPP para Windows ofrece una fácil instalación de los frameworks Apache-MySQL, PHP, PERL, PEAR. XAMPP te ahorra tiempo y esfuerzo, y proporciona soporte de frameworks como Drupal, Joomla, Moodle, o Wiki medía en cualquier computadora con Windows.

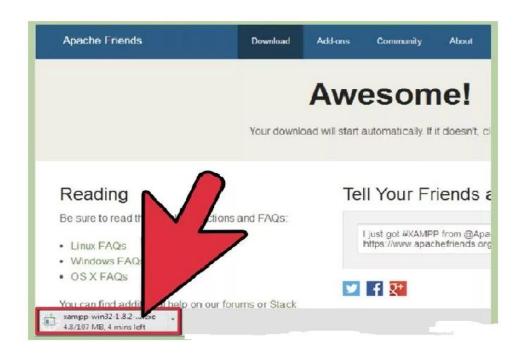
1). La primera ventana que aparecerá es la de bienvenida al SetupWizard de la instalación, En tu navegador web, ve a http://www.apachefriends.org/en/xampp-windows.html. Para empezar la descarga del archivo.



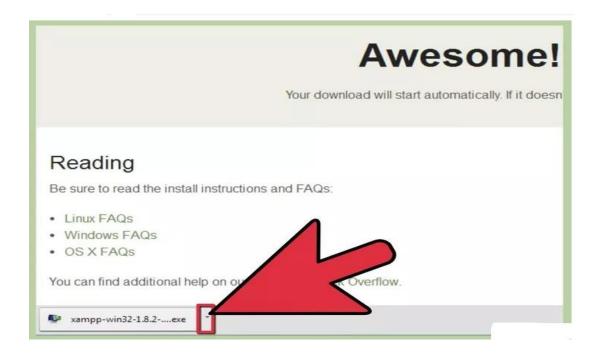
2). Haz clic en el enlace que aparece en la página para que empiece a descargar XAMPP puede elegir entre 32 y 64 bits dependiendo el sistema operativo de tu computador.



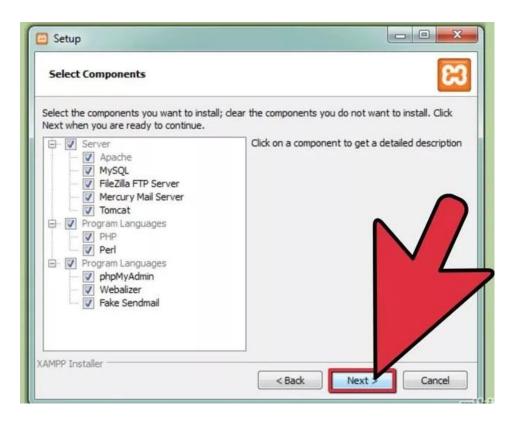
3). Cuando aparezca la ventana de descarga, espera a que la descarga finalice para continuar.



4). Una vez que tu descarga termine, instala el programa haciendo clic en "Ejecutar".



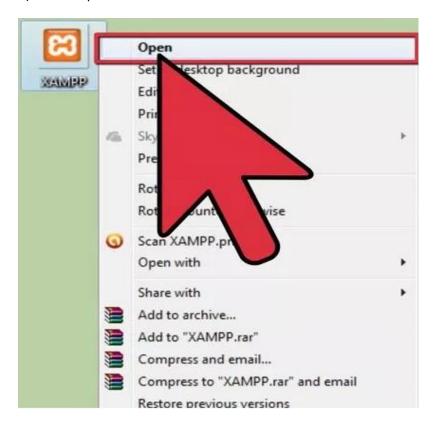
5). Acepta la configuración predeterminada. Un comando se abrirá y te ofrecerá una instalación inicial. Simplemente presiona Enter y acepta la configuración predeterminada. Para hace más fácil la instalación, simplemente pulsa Enter cada vez que se te indique en la línea de comandos. La configuración puede ser cambiada en cualquier momento en la edición de los archivos de configuración.



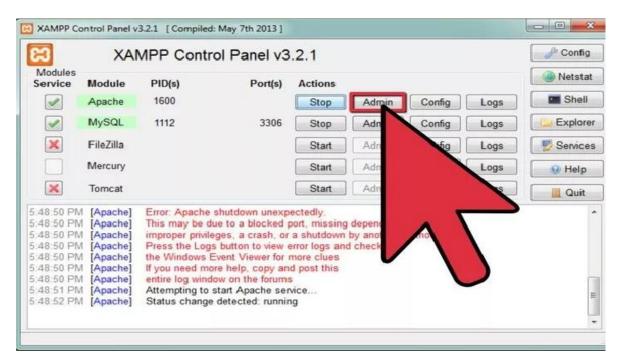
6). Cuando la instalación se haya completado, cierra la línea de comandos.



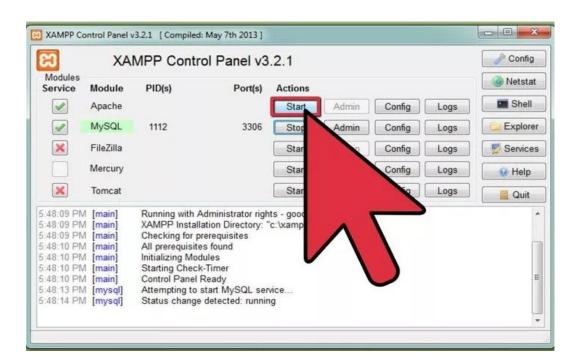
7). Inicia el panel de control de XAMPP.



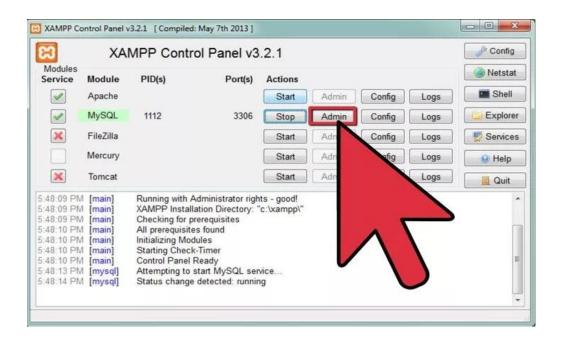
8). **Inicia los componentes de Apache y MySQL.** También puedes iniciar los otros componentes si los vas a usar.



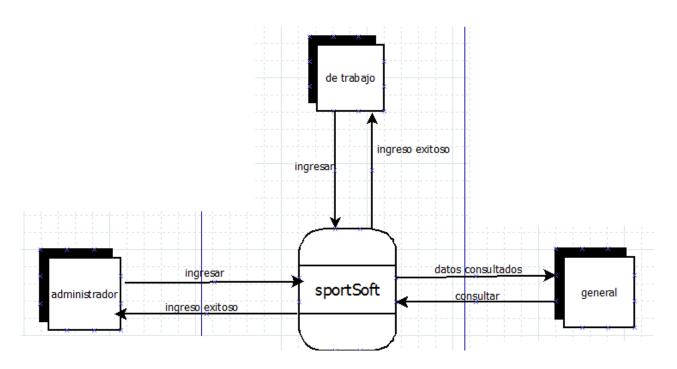
**9). Verifica la instalación de Apache.** En el Panel de control, haz clic en el enlace administrativo de Apache.



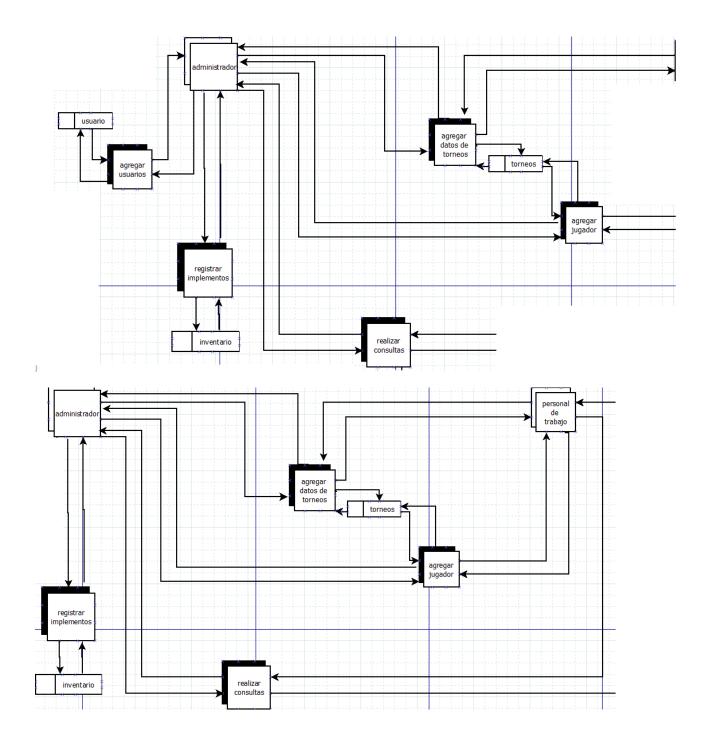
- **10). Verifica la instalación de MySQL.** En el panel de control de XAMPP, haz clic en el enlace de administración MySQL.
- Si los pasos de verificación tienen éxito, XAMMP debe estar instalado correctamente en tu PC. Abre el navegador y en la barra de direcciones escribe "localhost".

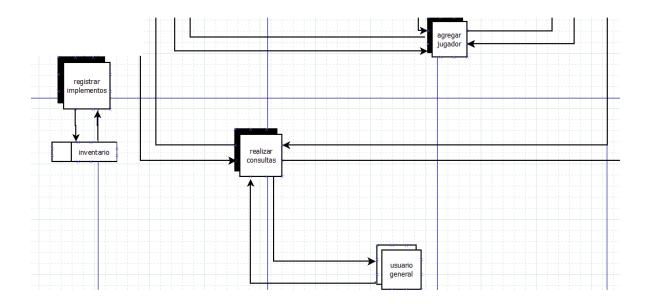


## 4. DIAGRAMA DE CONTEXTO

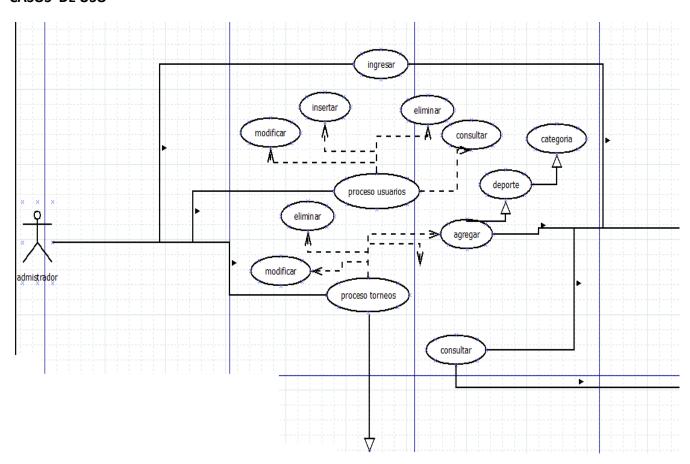


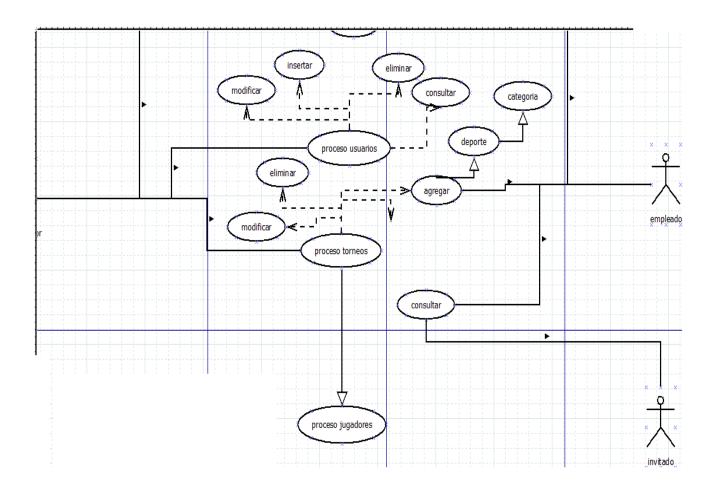
## **DIAGRAMA DE FLUJO**





#### **CASOS DE USO**



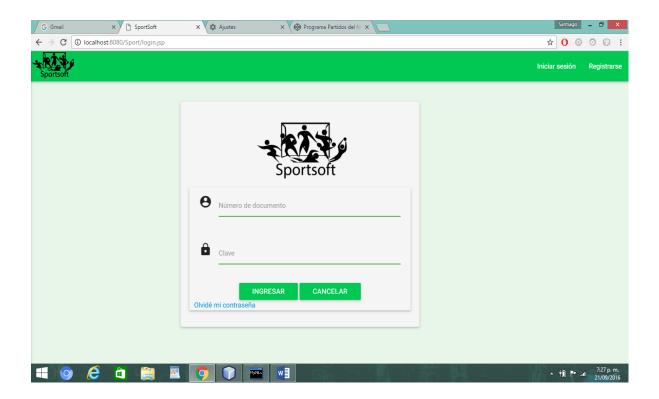


#### 6. MODULO DE ADMINISTRACION

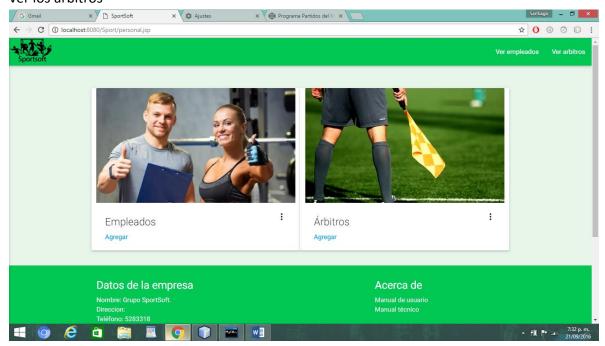
Fue creado con el fin de que facilitar la organización al administrador de los juegos deportivos y para que los jugadores también puedan registrarse y ver cómo van los juegos. A través de este módulo se podrán ver, editar, buscar y borrar registros de las tablas.

A continuación describimos el procedimiento:

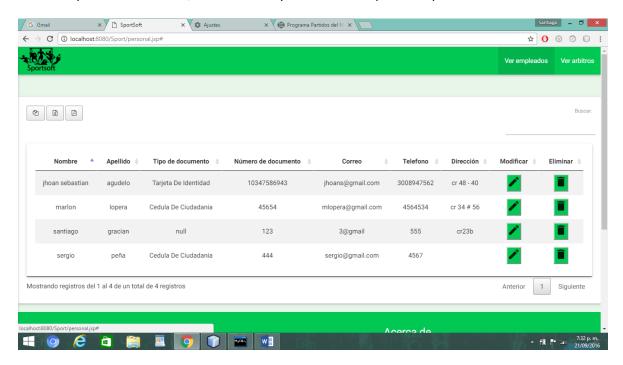
-Se ingresa al módulo de apertura al aplicativo



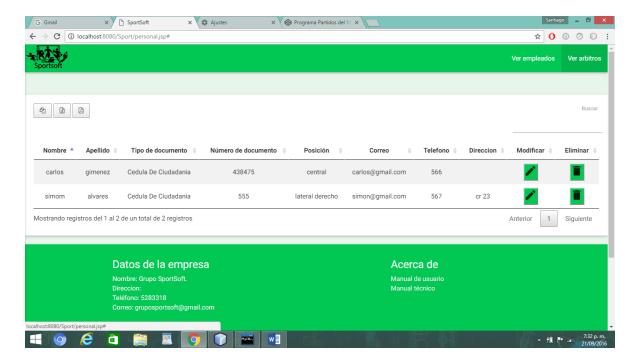
-En la parte superior derecha el administrador puede seleccionar las opciones ver ampliados y ver los árbitros



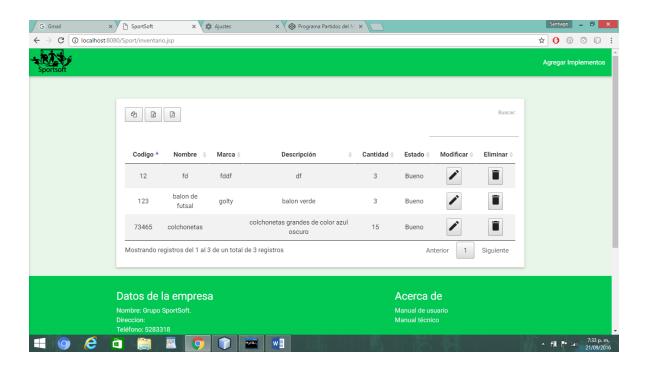
También puede eliminarlos, modificarlos y buscar los empleados que el desee.

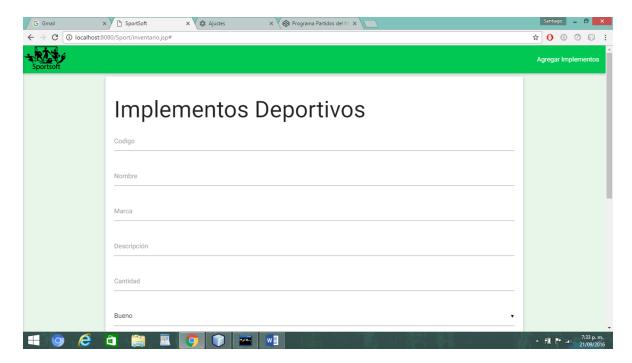


-Lo mismo puede hacer con los árbitros modificar su información y eliminarlos.

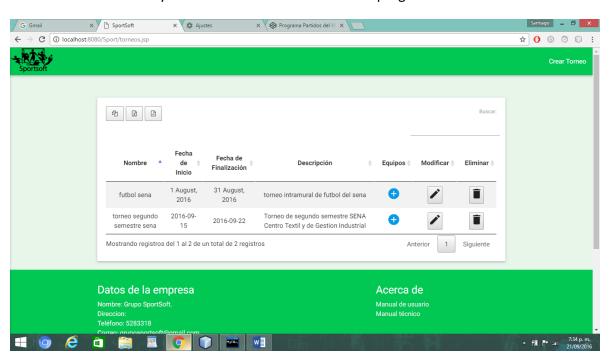


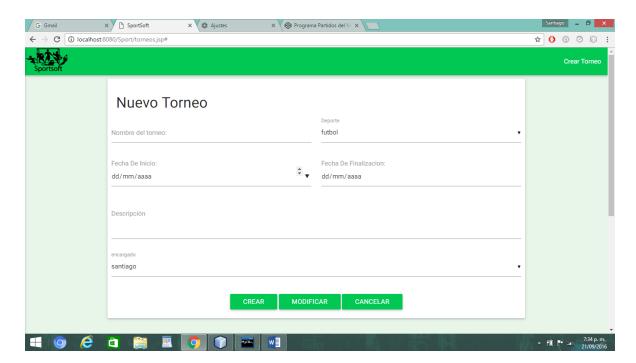
Contamos con un sistema de inventario en donde se registrarán los implementos deportivos que se van a necesitar para cada deporte al igual que se eliminaran los que ya no se necesiten y se modificarán.



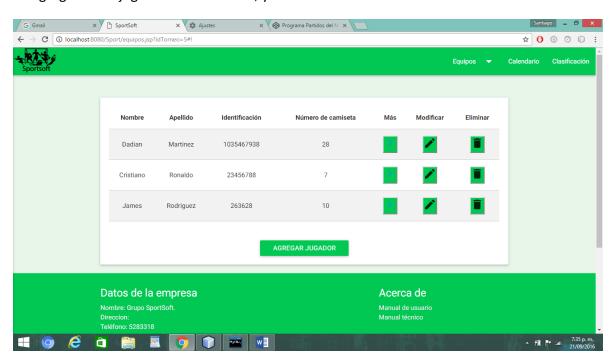


Se crearán los torneos y se mostrará la visualización de la programación de cada uno.





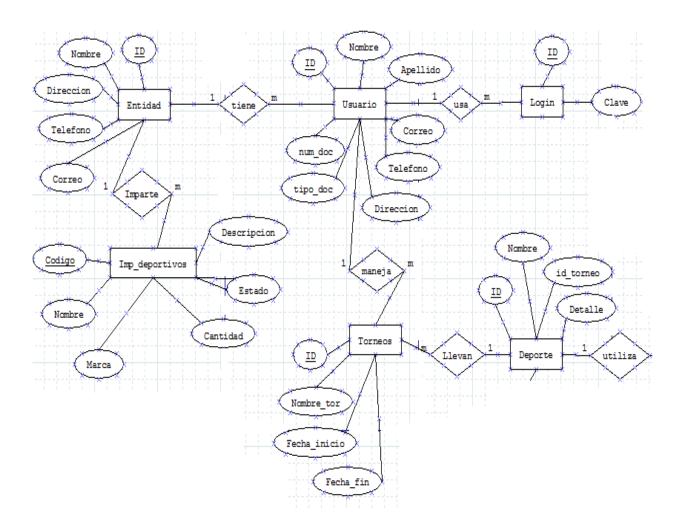
Se agregarán los jugadores se eliminan, y se modifican.

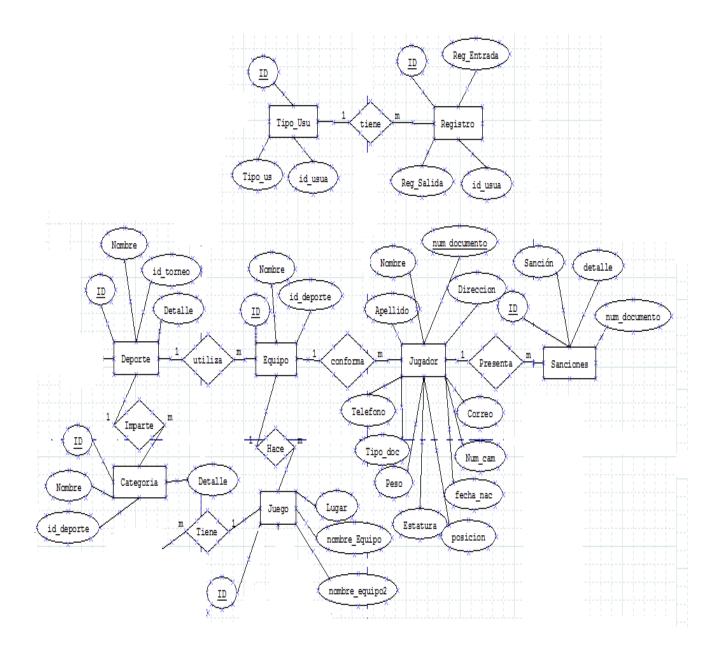


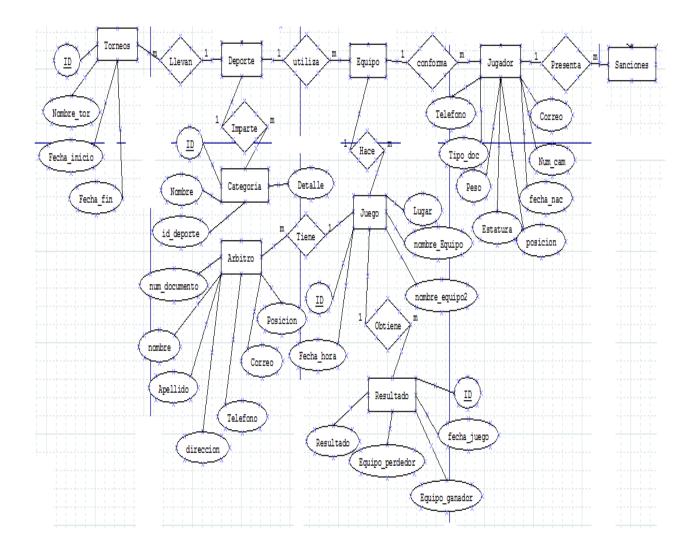
El administrador será el único que podrá hacer estas modificaciones, eliminar ya sea programación de torneos, de los árbitros, de los jugadores, los implementos deportivos, los empleados.

## 7. MODELO ENTIDAD RELACIÓN

Nuestro modelo entidad relación esta conformado por un gran conjunto de tablas por tal motivo fue separado en 3 partes ya que todo completo no se vería bien.







## 8. DICCIONARIO DE DATOS DE SPORTSOFT

Tabla Descripción		Implementos_Deportivos Datos de los implementos deportivos(Inventario)				
Campo	▼ Tipo 🔻	Permite nulos 🔻	Identidad 🕶	Descripción		
Codigo_Imp	Varchar	No	Si	identificación del implemento		
Nombre	Varchar	No	No	Nombre del implemento		
Descripcion	Varchar	No	No	Descripcion del implemento		
Marca	Varchar	No	No	Marca de cada implemento		
Id_Entidad	Int	No	Si	Identidad unica del usuario		
Id_Estado	Int	No	Si	Estado de cada implemento		

Tabla	Usua	Usuario				
Descripción	Dato	Datos del usuario				
Campo	<b>▼</b> Tipo	Permite r	nulos 💌 Identidad	d 🔻 Descripción		
Num_Documento	int	No	Si	Identificación del usuario		
Nombre	Varo	har No	No	Nombre del usuario		
Apellido	Varo	har No	No	Apellido del usuario		
Correo	Varo	har No	No	Correo del usuario		
Telefono	Int	No	No	Telefono del usuario		
Direccion	Varo	har No	No	Dirección del usuario		
Tipo_documento	Varo	har No	No	el tipo de documento que tiene el usuario		
Id Entidad	Int	No	Si	Identidad unica del usuario		

Tabla		Entidad			
Descripción		La entidad del			
Campo	-	Tipo	Permite nulos	Identidad	Descripción
Id_Entidad		Int	No	Si	Identidad unica del usuario
Nombre		Varchar	No	No	Nombre de la entidad
Dirección		Varchar	No	No	Dirección donde se encuentra
Telefono		Int	No	No	telefono donde se ubica
Correo		Varchar	No	No	Correo de la entidad

Tabla	Tipo_Usuari	Tipo_Usuario				
Descripción	Tipo de usu	Tipo de usuario que va a registrarse en el sistema				
Campo	<b>▼</b> Tipo	Permite n	ulos 💌 Identida	ad 🔽 Descripción		
Id	int	No	Si	Identificación de cada tipo de usuario		
Tipo_Usuario	Varchar	No	No	tipo de usuario a registrar		
Num Documento	int	No	Si	Identificación del usuario		

Tabla	Estado	Estado				
Descripción	Estado en el	Estado en el que se encuentra cada implemento deportivo				
Campo	<b>▼</b> Tipo	Tipo Permite nulos 🔻 Identidad 🔻 Descripción				
Id_Estado	Int	No	Si	Identificación del estado		
Estado	Varchar	No	No	Estado de los implementos		
Codigo_Imp	Varchar	No	Si	Identificación del implemento		

Tabla	Torneos	orneos				
Descripción	Torneos de c	ada deporte				
Campo	<b>▼</b> Tipo	Permite nulos	Identidad 🕶	Descripción		
Id_Torneo	Int	No	Si	Torneos que se jugarán de cada deporte manejado		
Nombre_Torneo	Varchar	No	No	Nombre de los torneos		
Fecha_Inicio	DateTime	No	No	Fecha de inicio de los torneos		
Fecha_Finalización	DateTime	No	No	Fecha final de los torneos		
Num_Documento	Int	No	Si	Identificación del usuario		
Id_Entidad	Int	No	Si	Identidad unica del usuario		
Id_Deporte	Int	No	Si	Identidad de cada deporte		

Tabla	Dep	Deportes				
Descripción	Dep	ortes que jugará	n en los torneos			
Campo	<b>▼</b> Tipo	o 🔽 Perr	nite nulos 💌 Ider	ntidad 💌 Descripción		
Id_Deporte	Int	No	Si	Identidad de o	ada deporte	
Nombre	Var	char No	No	Nombre de ca	da deporte	
Detalle	Var	char No	No	Detalles de los	deportes	
Id_Torneo	Int	No	Si	Torneos que s manejado	e jugarán de cada deporte	

Tabla	Categoria	Categoria				
Descripción	Categoria d	ategoria de los deportes				
Campo	<b>▼</b> Tipo	▼ Permite r	nulos 🔻 Identidad	d 🔻 Descripción		
Id_Categoria	Int	No	Si	Identidad unica de las categorias		
Nombre	Varchar	No	No	Nombre de la categoria		
Detalle	Varchar	No	No	Detalle de la categoria		
Id_Deporte	Int	No	Si	Identidad de cada deporte		
Id_Torneo	Int	No	Si	Torneos que se jugarán de cada deporte		
				manejado		

Tabla	Equipo	Equipo				
Descripción	Equipos que	uipos que estarán en los torneos				
Campo	<b>▼</b> Tipo	Permite no	ulos 💌 Identida	d 🔻 Descripción		
Id_Equipo	Int	No	Si	Identificación de los equipos		
Nombre	Varchar	No	No	Nombre de los equipos		
Id_Deporte	Int	No	Si	Identidad de cada deporte		
Id_Torneo	Int	No	Si	Idioma a escoger		
Id_Juego	Int	No	Si	Identidad de cada juego		

Tabla	Jugador					
Descripción	Es el Integrante	Es el Integrantes de los equipos				
Campo	Tipo ▼	Permite nulos 💌	Identidad 💌	Descripción		
Num_Documento	Int	No	Si	Identificación del jugador		
Nombre	Varchar	No	No	Nombre del jugador		
Apellido	Varchar	No	No	Apellido del jugador		
Dirección	Varchar	No	No	Dirección del jugador		
Telefono	Int	No	No	Telefono del jugador		
Tipo_Documento	Varchar	No	No	Tipo de Documento del jugador		
Correo	Varchar	No	No	Correo del jugador		
Talla_Camiseta	Varchar	No	No	Talla de la camiseta del jugador		
Peso	Double	No	No	Peso del jugador		
Estatura	Double	No	No	Estatura del jugador		
Fecha_Nacimiento	Date	No	No	Fecha de Nacimiento del jugador		
Posición	Varchar	No	No	Posición del jugador		
Id_Equipo	Int	No	Si	Identificación de los equipos		

Tabla	Juego	Juego				
Descripción	Información	de los juegos				
Campo	<b>▼</b> Tipo	Permite n	ulos 🔻 Identida	ad 🔻 Descripción		
Id_Juego	Int	No	Si	Identidad unica del juego		
Fecha_Hora	DateTime	No	No	fecha y hora del juego		
Lugar	Varchar	No	No	Lugar donde se llevara a cabo		
Nombre_Equipo1	Varchar	No	No	Nombre del equipo 1 que jugará		
Nombre_Equipo2	Varchar	No	No	Nombre del equipo 2 que jugará		
Id_Equipo	Int	No	Si	Identificación de los equipos		

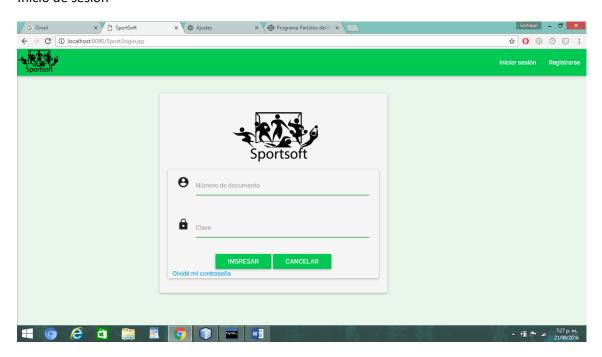
Tabla	Arbitro	Arbitro						
Descripción	Informació	Información de los arbitros						
Campo	<b>▼</b> Tipo	Permite nul	os 💌 Identida	d 🔻 Descripción				
Num_Documento	Int	No	Si	Identificación del arbitro				
Nombre	Varchar	No	No	Nombre del arbitro				
Apellido	Varchar	No	No	Apellido del arbitro				
Dirección	Varchar	No	No	Dirección del arbitro				
Telefono	Int	No	No	Telefono del arbitro				
Correo	Varchar	No	No	Correo del arbitro				
Posicion	Varchar	No	No	Poscion del arbitro				
Id-Juego	Int	No	Si	Identidad unica del juego				

Tabla		Resultado						
Descripción		Resultados de los juegos, torneos						
Campo	_	Tipo	¥	Permite nulos 🔻	Identidad 🔻	Descripción		
Id_Resultado		Int		No	Si	Identificacion del resultado		
Fecha_Juego		Varchar		No	No	Fecha en la que se hace el juego		
Equipo_Ganador		Double		No	No	Equipo que gana el juego		
Equipo_Perdedor		Date		No	No	Equipo que pierde el juego		
Resultado		Varchar		No	No	resultado de los juegos jugados		
Id_Juego		Int		No	Si	Identidad unica del juego		

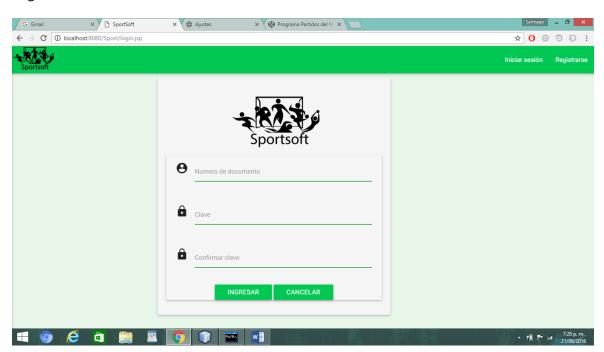
Tabla	Sanciones						
Descripción	Sanciones	Sanciones a los jugadores					
Campo	<b>▼</b> Tipo	Permite nu	ulos 🔻 Identida	ad 🔽 Descripción			
Id_Sanciones	Int	No	Si	Identificacion de la sanción			
Acción	Varchar	No	No	El hecho de la sanción			
Detalle	Varchar	No	No	Detalles de la sanción			
Num_Documento	Int	No	Si	Identificación del jugador			

## 9. PROTOTIPOS DE PANTALLAS DEL APLICATIVO (pantallazos)

#### Inicio de sesión



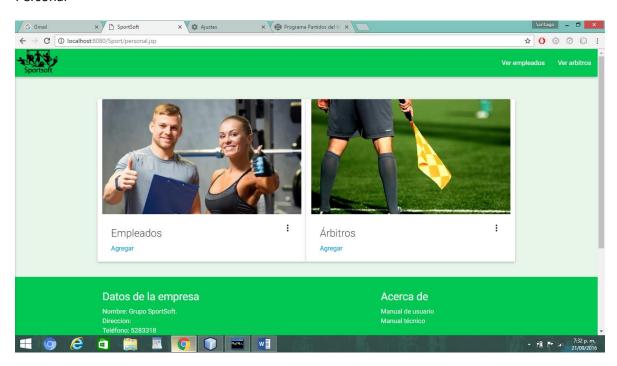
#### Registro de usuario

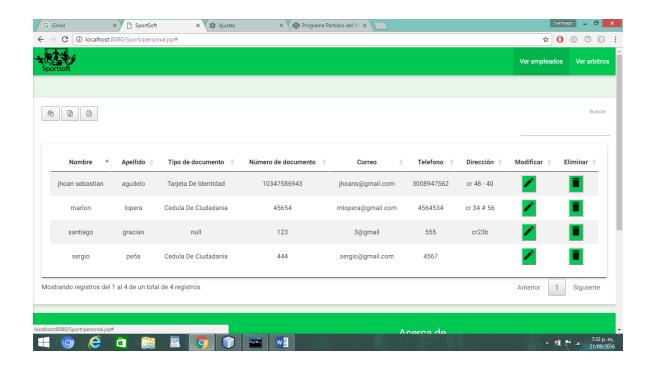


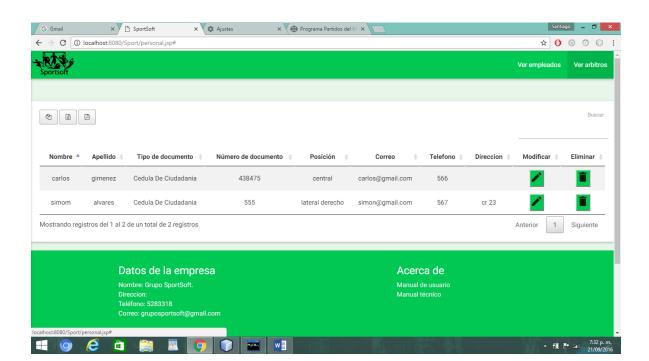
## Página principal



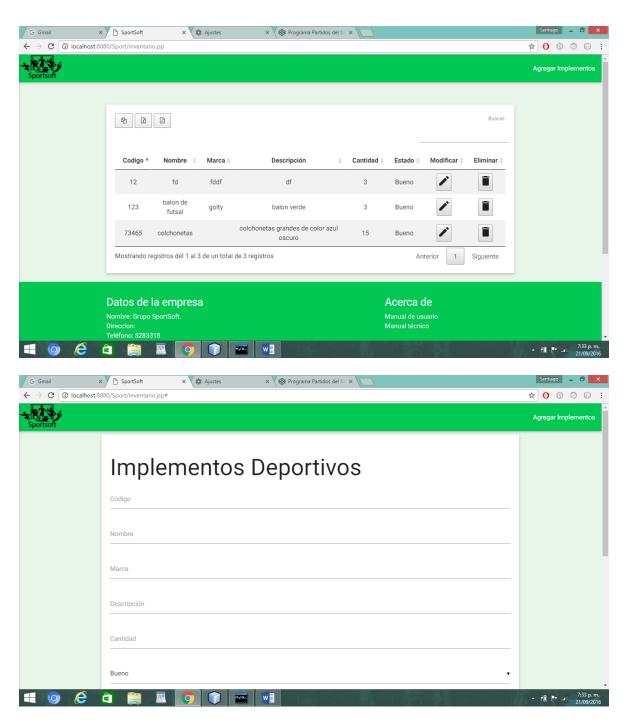
#### Personal



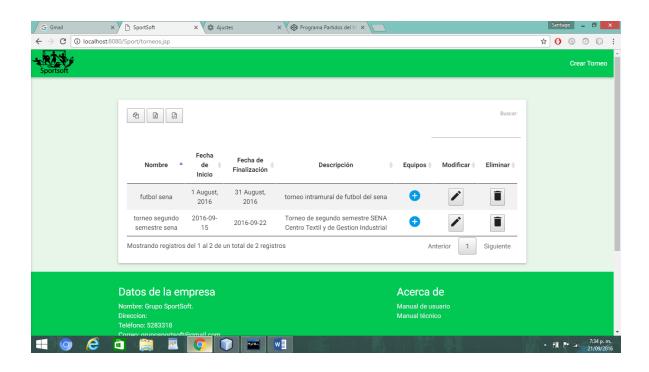


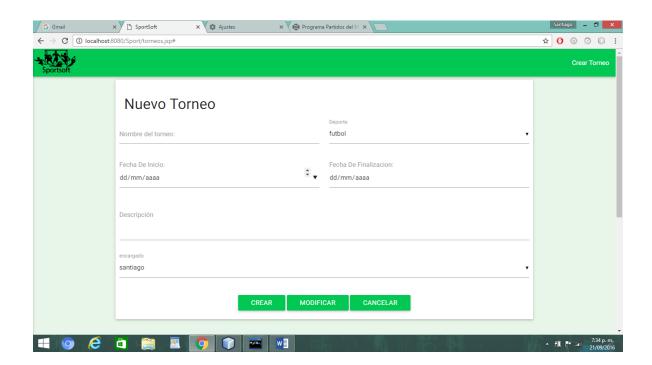


Inventario

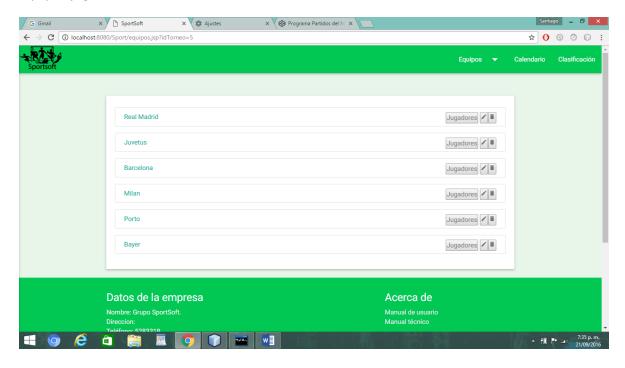


**Torneos** 





#### Equipos-jugador



#### Tabla de posiciones

