

Escenario:

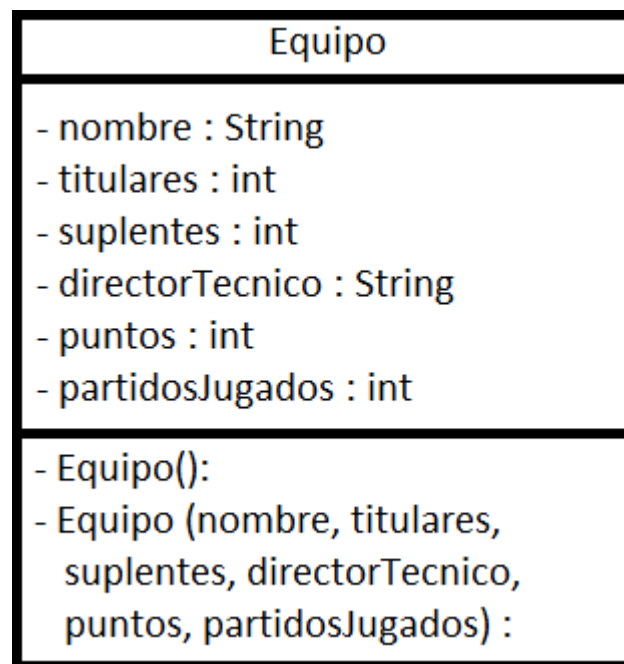
Se tiene necesidad de modelar el concepto de Equipos de Fútbol de Argentina, por medio de un programa informático. Interesan almacenar características como: el nombre del Equipo, cuántos jugadores posee (tanto titulares como suplentes), quién es su Director Técnico, cuántos puntos acumula por partidos ganados o empatados, y cuántos partidos jugó.

Consigna:

La propuesta del trabajo práctico consiste en implementar un programa que arroje la información solicitada.

Alcance:

En este Trabajo Práctico nos limitaremos a almacenar los datos de cada Equipo, para generar un ABM (CRUD) por consola. A continuación, se propone un diagrama de Clases UML inicial que puede ser modificado con total libertad de criterio.



Metodología:

El programa desarrollado debe:

- Ser modelado en un DER/UML, con las Clases respetando un esquema “Diseño vs. Negocio”.
- Las Clases diseñadas deben cumplimentar el Modelo de Componentes “JAVABean”, y el Patrón de Diseño “Template Method”.
- Estar subido a un repositorio GIT (Vía GitHub), incluyendo a bercha9@hotmail.com como Colaborador.
- Persistir la información, utilizando una SBGD MySQL, diseñando la/s tabla/s y relaciones necesarias.
- Utilizar el framework Hibernate para gestionar el ABM (CRUD) requerido.