

Práctica 3. Examen (Grupos C y D)

Desarrollo

Tomando como base el documento de requisitos que aparece a continuación realizar:

1. realizar el diseño (diagrama de clases) de la aplicación
2. implementar el diseño realizado

(Se proporciona la clase `Partido` parcialmente implementada que constituye el esqueleto del programa principal de la aplicación).

Documento de requisitos

Descripción general

Se desea realizar una aplicación que permita a un periodista deportivo llevar las estadísticas de un partido de baloncesto.

Cada equipo está compuesto por 15 jugadores (incluyendo los que están en el banquillo). Un equipo se identifica por su nombre.

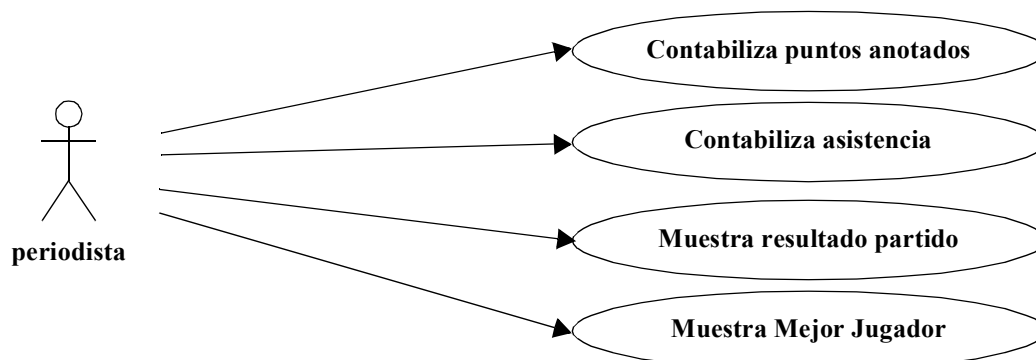
Cada jugador se identifica por su dorsal, los jugadores tienen dorsales consecutivos comenzando por el 1, es decir, los dorsales de los jugadores serán los números del 1 al 15. Para cada jugador la aplicación deberá almacenar los puntos que lleva anotados y las asistencias que ha realizado.

La aplicación se gestionará mediante una aplicación gráfica basada en menú.

La aplicación comenzará pidiendo los nombres de los equipos. Durante el partido el periodista deportivo irá contabilizando las estadísticas de los jugadores. En cualquier momento el periodista podrá conocer el resultado del partido y los datos del jugador que más puntos lleva anotados hasta el momento.

Casos de uso

Las operaciones que se desea que el periodista pueda realizar son las descritas en los siguientes casos de uso. Todos estos casos de uso sólo podrán realizarse después de que el periodista haya introducido los nombres de los equipos.



Caso de uso "Contabiliza puntos anotados":

1. El periodista selecciona la opción "Contabilizar puntos anotados".

2. La aplicación muestra una ventana que permite introducir el nombre del equipo, el dorsal del jugador que ha anotado y el número de puntos anotados.
3. El periodista introduce los datos solicitados.
4. La aplicación añade los puntos al jugador.
 - En el caso de que no exista ningún equipo con el nombre indicado se notifica y no se añaden los puntos a ningún jugador.

Caso de uso "Contabiliza asistencia":

1. El periodista selecciona la opción "Contabilizar asistencia".
2. La aplicación muestra una ventana que permite introducir el nombre del equipo y el dorsal del jugador que ha realizado la asistencia.
3. El periodista introduce los datos solicitados.
4. La aplicación añade la asistencia al jugador.
 - En el caso de que no exista ningún equipo con el nombre indicado se notifica y no se añaden los puntos.

Caso de uso "Muestra resultado partido":

1. El periodista selecciona la opción "Mostrar resultado partido".
2. La aplicación muestra el resultado del partido.

Caso de uso "Muestra mejor jugador":

1. El periodista selecciona la opción "Mostrar mejor jugador".
2. La aplicación muestra los datos (puntos y asistencias) correspondientes al jugador que más puntos ha anotado de entre los jugadores de los dos equipos.

Entregar

- Diagrama de clases (en papel)
- Código desarrollado