



INSTITUTO TECNOLÓGICO
“CORDILLERA”

CARRERA ANALISIS DE SISTEMAS

AUTOMATIZACIÓN DE LOS PROCESOS DE GESTIÓN DE LIGAS
BARRIALES DE FÚTBOL MEDIANTE UNA APLICACIÓN INFORMÁTICA,
PARA LA LIGA BARRIAL BELLAVISTA DE LA CIUDAD DE QUITO.

Proyecto de investigación previo a la obtención del título de Tecnólogo en Análisis de
Sistemas.

Autor: Machado Belduma Edison José

Tutor: Ing. Pablo Aguilera, MSc.

Quito, Octubre 2015

Declaración De Aprobación Tutor y Lector

En mi calidad de tutor del trabajo sobre el tema: **“AUTOMATIZACIÓN DE LOS PROCESOS DE GESTIÓN DE LIGAS BARRIALES DE FÚTBOL MEDIANTE UNA APLICACIÓN INFORMÁTICA, PARA LA LIGA BARRIAL BELLAVISTA DE LA CIUDAD DE QUITO.”**, presentado por el ciudadano: Machado Belduma Edison José, estudiante de la Escuela de Análisis de Sistemas, considero que dicho informe reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación por parte del Tribunal de Grado, que el Honorable Consejo de Escuela designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Quito, Octubre 2015

TUTOR

LECTOR

Cesión De Derechos

Comparecen a la celebración del presente contrato de cesión y transferencia de derechos de propiedad intelectual, por una parte, el estudiante Machado Belduma Edison José, por sus propios y personales derechos, a quien en lo posterior se le denominará el “CEDENTE”; y, por otra parte, el INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO CORDILLERA, representado por su Rector el Ingeniero Ernesto Flores Córdova, a quien en lo posterior se lo denominará el “CESIONARIO”. Los comparecientes son mayores de edad, domiciliados en esta ciudad de Quito Distrito Metropolitano, hábiles y capaces para contraer derechos y obligaciones, quienes acuerdan al tenor de las siguientes cláusulas:

PRIMERA: ANTECEDENTE.- a) El Cedente dentro del pensum de estudio en la carrera de análisis de sistemas que imparte el Instituto Superior Tecnológico Cordillera, y con el objeto de obtener el título de Tecnólogo en Análisis de Sistemas, el estudiante participa en el proyecto de grado denominado “Automatización de los procesos de gestión de ligas barriales de fútbol mediante una aplicación informática, para la liga barrial bellavista de la ciudad de Quito.”, el cual incluye la creación y desarrollo del programa de ordenador o software, para lo cual ha implementado los conocimientos adquiridos en su calidad de alumno. b) Por iniciativa y responsabilidad del Instituto Superior Tecnológico Cordillera se desarrolla la creación del programa de ordenador, motivo por el cual se regula de forma clara la cesión de los derechos de autor que genera la obra literaria y que es producto del proyecto de grado, el mismo que culminado es de plena aplicación técnica, administrativa y de reproducción.

SEGUNDA: CESIÓN Y TRANSFERENCIA.- Con el antecedente indicado, el Cedente libre y voluntariamente cede y transfiere de manera perpetua y gratuita todos

los derechos patrimoniales del programa de ordenador descrito en la cláusula anterior a favor del Cesionario, sin reservarse para sí ningún privilegio especial (código fuente, código objeto, diagramas de flujo, planos, manuales de uso, etc.). El Cesionario podrá explotar el programa de ordenador por cualquier medio o procedimiento tal cual lo establece el Artículo 20 de la Ley de Propiedad Intelectual, esto es, realizar, autorizar o prohibir, entre otros: a) La reproducción del programa de ordenador por cualquier forma o procedimiento; b) La comunicación pública del software; c) La distribución pública de ejemplares o copias, la comercialización, arrendamiento o alquiler del programa de ordenador; d) Cualquier transformación o modificación del programa de ordenador; e) La protección y registro en el IEPI el programa de ordenador a nombre del Cesionario; f) Ejercer la protección jurídica del programa de ordenador; g) Los demás derechos establecidos en la Ley de Propiedad Intelectual y otros cuerpos legales que normen sobre la cesión de derechos de autor y derechos patrimoniales.

TERCERA: OBLIGACIÓN DEL CEDENTE.- El cedente no podrá transferir a ningún tercero los derechos que conforman la estructura, secuencia y organización del programa de ordenador que es objeto del presente contrato, como tampoco emplearlo o utilizarlo a título personal, ya que siempre se deberá guardar la exclusividad del programa de ordenador a favor del Cesionario.

CUARTA: CUANTIA.- La cesión objeto del presente contrato, se realiza a título gratuito y por ende el Cesionario ni sus administradores deben cancelar valor alguno o regalías por este contrato y por los derechos que se derivan del mismo.

QUINTA: PLAZO.- La vigencia del presente contrato es indefinida.

SEXTA: DOMICILIO, JURISDICCIÓN Y COMPETENCIA.- Las partes fijan como su domicilio la ciudad de Quito. Toda controversia o diferencia derivada de

éste, será resuelta directamente entre las partes y, si esto no fuere factible, se solicitará la asistencia de un Mediador del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de Comercio de Quito. En el evento que el conflicto no fuere resuelto mediante este procedimiento, en el plazo de diez días calendario desde su inicio, pudiendo prorrogarse por mutuo acuerdo este plazo, las partes someterán sus controversias a la resolución de un árbitro, que se sujetará a lo dispuesto en la Ley de Arbitraje y Mediación, al Reglamento del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de comercio de Quito, y a las siguientes normas: a) El árbitro será seleccionado conforme a lo establecido en la Ley de Arbitraje y Mediación; b) Las partes renuncian a la jurisdicción ordinaria, se obligan a acatar el laudo arbitral y se comprometen a no interponer ningún tipo de recurso en contra del laudo arbitral; c) Para la ejecución de medidas cautelares, el árbitro está facultado para solicitar el auxilio de los funcionarios públicos, judiciales, policiales y administrativos, sin que sea necesario recurrir a juez ordinario alguno; d) El procedimiento será confidencial y en derecho; e) El lugar de arbitraje serán las instalaciones del centro de arbitraje y mediación de la Cámara de Comercio de Quito; f) El idioma del arbitraje será el español; y, g) La reconvención, caso de haberla, seguirá los mismos procedimientos antes indicados para el juicio principal.

SÉPTIMA: ACEPTACIÓN.- Las partes contratantes aceptan el contenido del presente contrato, por ser hecho en seguridad de sus respectivos intereses.

En aceptación firman a los siete días del mes de abril del dos mil quince.

f) _____

f) _____

C.C. N° 172248707-9

Instituto Superior Tecnológico Cordillera

CEDENTE

CESARIO

Declaratoria De Autoria Del Estudiante

Declaro que la investigación es absolutamente original, autentica, personal que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autores vigentes. Las ideas, doctrinas resultados y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad.

Edison José Machado Belduma

CC 172248707-9

Declaración De Derechos de La Institución

Yo, Machado Belduma Edison José alumno de la Escuela de Análisis de Sistemas, cedo libre y voluntariamente los derechos de autor de mi investigación en favor del Instituto Tecnológico Superior "Cordillera".

Edison José Machado Belduma

CC 172248707-9

Agradecimiento

Al finalizar este trabajo, lleno de dificultades no puedo dejar de sentirme orgulloso de demostrar mis capacidades.

Agradezco a mi padre y a mi madre por todo su apoyo en este arduo camino tanto en lo económico y moral.

Gracias a todos mis profesores que al fin verán los frutos de sus enseñanzas y de sus consejos.

Dedicatoria

AUTOMATIZACIÓN DE LOS PROCESOS DE GESTIÓN DE LIGAS BARRIALES DE FÚTBOL
MEDIANTE UNA APLICACIÓN INFORMÁTICA, PARA LA LIGA BARRIAL BELLAVISTA DE LA
CIUDAD DE QUITO.

Agradeciendo a Dios, por la fuerzas que me ha dado para seguir, también a mis
padres por todo el apoyo y amor que me han brindado.

Índice General

Contenido	Pág
Caratula	i
Declaración De Aprobación Tutor y Lector.....	ii
Cesión De Derechos.....	iii
Declaratoria De Autoria Del Estudiante	vi
Declaración De Derechos de La Institución.....	vii
Agradecimiento	viii
Dedicatoria	ix
Resumen Ejecutivo.....	xvii
Abstract	xviii
Introducción.. ..	xix
Capítulo I: Antecedentes	1
1.01 Contexto	1
1.02 Justificación.....	3
1.03. Definición del Problema Central	4
Capitulo II: Análisis de Involucrados	5
2.01 Requerimientos.....	8
2.01.01 Descripción del sistema actual.....	8
2.01.02 Visión.....	8
2.01.03 Alcance	8
2.01.04 Entrevista	9
2.01.05 Matriz de Requerimientos.....	10
2.01.06 Descripción Detallada.....	11
2.02 Mapeo De Involucrados	16
2.02.01 Análisis Mapeo de Involucrados.....	17
2.03 Matriz De Involucrado	18
Capitulo III: Problemas Y Objetivos	19
3.01. Árbol de Problemas.....	19
3.02 Árbol de Objetivos	20

3.03	Diagramas de casos de uso.....	21
3.04	Casos de uso de realización.....	22
3.04.01	Casos de uso de realización de calificaciones	22
3.04.01.01	Especificación de Casos de Uso de Realización	22
3.04.02.01	Especificación de Casos de Uso de Realización	23
3.04.03.01	Especificación de Casos de Uso de Realización	24
3.04.04	Casos de uso de realización vocalías y técnico.....	25
3.04.04.01	Especificación de Casos de Uso de Realización	25
3.05	Diagrama de secuencia del sistema.....	26
3.05.01	Diagrama de secuencia de calificaciones.....	26
3.05.02	Diagrama de secuencia de sanciones	27
3.05.03	Diagrama de secuencia de pagos	28
3.05.04	Diagrama de secuencia de vocalías y técnico	29
3.06	Especificación de casos de uso.....	30
Capítulo IV: Análisis de Alternativas		32
4.01	Matriz de Análisis de Alternativas	32
4.02	Matriz de Impacto de los Objetivos.....	34
4.03	Estándares para el Diseño de Clases	35
4.04	Diagrama de Clases	37
4.05	Modelo Lógico – Físico.....	39
4.06	Diagrama de Componentes.....	41
4.07	Diagrama de Estrategias	42
4.08	Matriz de Marco Lógico	43
4.09	Vistas Arquitectónicas.....	44
4.09.01	Vista Lógica.....	44
4.09.02	Vista física.	45
4.09.03	Vista de desarrollo.	46
4.09.04	Vista de procesos.	47
4.09.04.01	Vista de procesos diagrama de actividades calificaciones	48
4.09.04.02	Vista de procesos diagrama de actividades sanciones	49
4.09.04.03	Vista de procesos diagrama de actividades vocalias.....	50
Capítulo V: Propuesta		51
5.01	Especificación de estándares de programación	51
5.01.01	Declaraciones de Variables.....	51

5.02	Diseño de Interfaces de Usuario.....	54
5.03	Especificación de pruebas de Unidad.....	76
5.04	Especificación de pruebas de aceptación	79
5.05	Especificación de pruebas de carga	81
5.06	Configuración del Ambiente mínima/ideal	87
Capítulo VI: Aspectos Administrativos		89
6.01	Recursos	89
6.02	Presupuesto.....	90
6.03	Cronograma	90
Capítulo VII: Conclusiones y Recomendaciones.....		91
7.01	Conclusiones.....	91
7.02	Recomendaciones	92
ANEXOS		93
A.01	Project.....	94
A.02.	Manual Instalación	95
A.03	Manual Usuario	127
A.04	Manual Técnico	151
A.05	Script de la Base de Datos	170
A.06	Webgrafía	225

Índice Tablas

Contenido	Pág
Tabla 1: Matriz de Fuerza T	4
Tabla 2: Entrevista	9
Tabla 3: Matriz De Requerimientos	10
Tabla 4: Tabla de detalles de requerimiento	11
Tabla 5: Tabla de detalles de requerimiento	12
Tabla 6: Tabla de detalles de requerimiento	13
Tabla 7: Tabla de detalles de requerimiento	14
Tabla 8: Tabla de detalles de requerimiento	15
Tabla 9: Matriz De Análisis De Involucrados	18
Tabla 10: Especificación de casos de uso de realización del proceso registros	22
Tabla 11: Especificación de casos de uso de realización para llenar las sanciones	23
Tabla 12: Especificación de casos de uso de realización para el pago	24
Tabla 13: Especificación de casos de uso de realización para el vocalías	25
Tabla 14: Especificación de Casos de Uso de la solicitud de calificaciones	30
Tabla 15: Especificación de Casos de Uso de sanción	30
Tabla 16: Especificación de Casos de Uso de cobro de rubros	31
Tabla 17: Especificación de Casos de Uso de emisión del campeonato y vocalias	31
Tabla 18: Matriz de análisis de alternativas	33
Tabla 19: Matriz de Impacto de los Objetivos	34
Tabla 20: Diseño de tablas	36
Tabla 21: Matriz de Marco Lógico	43
Tabla 22: Descripción de la variable	51
Tabla 23: Descripción tipos de variables	52
Tabla 24: Descripción de tipo de control	52
Tabla 25: Descripción declaración de clases	53
Tabla 26: Descripción de pruebas de unidad interface PRU_UNI01	763
Tabla 27: Descripción de pruebas de unidad interface PRU_UNI02	774
Tabla 28: Descripción de pruebas de unidad interface PRU_UNI03	774
Tabla 29: Descripción de pruebas de unidad interface PRU_UNI04	785
Tabla 30: Descripción de pruebas de unidad interface PRU_UNI05	785
Tabla 31: Detalle prueba de aceptación PRU_ACE01	796

Tabla 32: Detalle prueba de aceptación PRU_ACE02	796
Tabla 33: Detalle prueba de aceptación PRU_ACE03	807
Tabla 34: Detalle prueba de aceptación PRU_ACE04	807
Tabla 35: Detalle de un tipo de prueba de carga más baja PRCA01	818
Tabla 36: Detalle de un tipo de prueba de carga con un número máximo de usuarios PRCA02	841
Tabla 37: Recursos.....	896
Tabla 38: Presupuesto	907

Índice Figuras

Contenido	Pág
Figura 1: Mapeo De Involucrados.....	16
Figura 2: Árbol de Problemas	19
Figura 3: Árbol de Objetivos.....	20
Figura 4: Diagramas de caso de uso general.....	21
Figura 5: Diagramas de caso realización de calificaciones.....	22
Figura 6: Diagramas de caso de uso de realización de sanciones	23
Figura 7: Diagramas de caso de uso de realización de pagos	24
Figura 8: Diagramas de caso de uso de realización de vocalías y técnico	25
Figura 9: Diagramas de caso de uso de secuencia de calificaciones.....	26
Figura 10: Diagramas de caso de uso de secuencia de sanciones	27
Figura 11: Diagramas de caso de uso de secuencia de pagos	28
Figura 12: Diagramas de caso de uso de secuencia de vocalías y tecnico	29
Figura 13: Diagrama de clases se define las tablas que están relacionadas con sus diferentes atributos.....	38
Figura 14: Diagrama de modelo Físico y Lógico el cual se define los atributos de cada tabla.....	40
Figura 15: Diagramas de componentes para definir la aplicación y los programas a utilizarse	41
Figura 16: Diagramas de estrategia.....	42
Figura 17: Vista lógica definida con aplicaciones realizadas en el sistema.....	44
Figura 18: Vista Física se define los requisitos funcionales donde realizará cada proceso	45
Figura 19: Vista de desarrollo detalla cómo se diseñara el servidor web y la base de datos	46
Figura 20: Vista de procesos diagrama de actividades	47
Figura 21: Vista de procesos diagrama de actividades	48
Figura 22: Vista de procesos diagrama de actividades	49
Figura 23: Vista de procesos diagrama de actividades	507
Figura 24: Interfaz del sistema definida como la pantalla inicial	50
Figura 25: Diseño general de ingreso de usuarios al sistema.....	51
Figura 26: Diseño general del menú del sistema	52
Figura 27: Diseño administrativa de registros por categorías.....	53
Figura 28: Diseño administrativa de ingreso registro	54

Figura 29: Diseño administrativa de iregistro equipo	55
Figura 30: Diseño administrativa de registro archivos de los jugadores	56
Figura 31: Diseño administrativa de registro goleadores.....	58
Figura 32: Diseño administrativa de registro de posiciones.....	59
Figura 33: Diseño administrativa de registro sanciones	60
Figura 34: Diseño administrativa de registro sanción ya sea a equipo como a jugadores	61
Figura 35: Diseño administrativa de sanción equipo	62
Figura 36: Diseño administrativa de sanción jugador.....	63
Figura 37: Diseño administrativa de registro campeonato.....	64
Figura 38: Diseño administrativa de registro de torneo por categorias	65
Figura 39: Diseño administrativa de registro de torneo	66
Figura 40: Diseño administrativa de registro de torneo consuelo.....	67
Figura 41: Diseño administrativa de registro de torneo consuelo.....	68
Figura 42: Diseño administrativa de registro de torneo consuelo.....	69
Figura 43: Diseño administrativa de registro de torneo consuelo.....	70
Figura 44: Diseño administrativa de registro de pago	71
Figura 45: Diseño administrativa de informe.....	72
Figura 46: Interfaz LoadUIWeb listado de eventos	818
Figura 47: Grafico de calidad de las solicitudes que realiza un usuario	79
Figura 48: Tiempo de carga	79
Figura 49: Velocidad de transmisión de las solicitudes	80
Figura 50: Resultado	80
Figura 51: Gráfico de calidad de las solicitudes que realiza un usuario al servidor ..	81
Figura 52: Tiempo de carga	82
Figura 53: Gráfico de la velocidad de transmisión de las solicitudes realizadas al servidor.....	83
Figura 54: Grafica muestra el resultado satisfactorio de la prueba que se ha ejecutado sin problemas	83

Resumen Ejecutivo

El software de automatización de los procesos de gestión y control de ligas barriales de fútbol mediante una aplicación web, para la liga barrial bellavista de la ciudad de Quito, es un proyecto dedicado al desarrollo e innovación ya que tendrá mayor control de la información de los equipos participantes en el campeonato de fútbol, con lo que se tendrán más socios satisfechos y a su vez prestar un mejor servicio de la información.

El presente proyecto ayuda a corregir falencias de organización de información ya que se encontró una falta de control y pérdida ocasional de información se determinó implementar un sistema que permita almacenar y registrar toda la información del servicio técnico.

Con la implementación del sistema ayudará a llevar un mejor control de forma organizada y sistematizada.

El presente proyecto hace uso de las herramientas tecnológicas para facilitar y agilizar el proceso de servicio técnico que brinda la empresa.

Este sistema está realizado en tres capas o niveles lo cual permite una mejor organización y control.

Para el almacenamiento de la información se utiliza un software desarrollado con una base de datos en SQL Server 2012 y el software es desarrollado en Visual Studio 2012.

Abstract

The automation software management processes and control of neighborhood soccer leagues through a web application for league Bellavista neighborhood of the city of Quito, is a project dedicated to the development and innovation as it will have greater control over information Participants in the football league, which will be more satisfied partners and in turn better serve the information.

This project helps to correct weaknesses in organization of information and a lack of control and occasional loss of information found was determined to implement a system that lets you store and record all information service.

With the implementation of the system will help to keep better track of an organized and systematic.

This project makes use of technology to facilitate and expedite the process of service tools offered by the company.

This system is made of three layers or levels allowing a better organization and control.

For information storage software developed with a database in SQL Server 2012 and the software is developed in Visual Studio 2012 is used.

Introducción

El siguiente proyecto contiene información que ha sido recopilada a lo largo de los años ya que los registros que pertenecen a las ligas barriales y parroquiales de Quito, se han ido incrementando de una forma muy rápida por lo que se ha creído necesario y fundamental realizar un sistema informático web en el que se automatizara el proceso de inscripciones y manejo de fichajes de los jugadores así como los partidos de fútbol que se vienen dando semana tras semana en los diferentes escenarios deportivos.

El objetivo de este proyecto es llevar un control adecuado y la aplicación de la ley y normas del deporte. Además le va a permitir a la Liga barrial Bellavista tener un debido archivo, historial como informes mensuales, diarios y de acuerdo a la necesidad que requiera para una mejor organización, control, supervisión de la liga.

El sistema brindara transparencia en el proceso deportivo que viene dando año a año en la federación deportiva de ligas barriales, se espera que con este sistema se despejen todas las dudas que existen en los jugadores y directivos de todos los equipos.

Capítulo I: Antecedentes

1.01 Contexto

El diccionario de la Real Academia Española dice que **DEPORTE** es: "La práctica metódica de ejercicios físicos".

Otros campos del saber, como en los aspectos científicos entran un tanto tarde en la danza del deporte, como son las Ciencias Sociales, la Filosofía, la Sociología, el Derecho, la Antropología, la Economía, entre otros, las cuales a la vez hacen sus aportes. También otras disciplinas conexas aparecen y participan como la Medicina del Deporte, Psicología Deportiva, etc. Tampoco debe dejarse de apuntar el hecho que dentro de su complejidad la tecnología también influencia el deporte, materiales e instalaciones altamente especializados, como también equipos e instrumentos de computación lo hacen más "eficiente".

Deporte para todos, recreativo o salud, Su finalidad es mejorar la salud y divertirse. Alcanzar mayor nivel de bienestar y calidad de vida. Justamente ante los excesos del deporte de alto rendimiento, el deporte para todos germina en la idea de que: "La actividad física medida y controlada es beneficiosa para la salud, está al alcance de todos (as) y su práctica resulta placentera". A la vez sus objetivos sociales lo convierten en el tipo de práctica más popular.

En ese sentido lo importante es participar, practicar, hacer actividad físico deportiva, y ésta si es en forma regular y constante mucho mejor.

De aquí en adelante podríamos enumerar una serie de tipos de deporte que de manera, no necesariamente caprichosa, sino de acuerdo, a criterio de los contenidos de estos, de la finalidad, de la naturaleza o bien por su forma, así se clasificarían o denominarían. Por ejemplo podríamos hablar de deporte campesino, o deporte para la edad de oro.

Para lograrlo se privilegia la participación sobre la competencia, los campeonatos son solo un mecanismo que permite la intervención de un mayor número de personas la solidaridad es un ingrediente indispensable.

El aporte de esfuerzos individuales permite para gozar colectivamente del beneficio de practicar el deporte y la recreación.

El deporte barrial busca en la sociedad los siguientes puntos más importantes.

- Mejorar el bienestar social de la población
- Contribuir a la estabilidad social de las ciudades
- Integrar a la comunidad por medio del deporte
- Promover el cuidado de la salud
- Fomentar el cultivo de los valores cívicos morales y sociales
- Propiciar el apareamiento de los talentos deportivos

La institución del deporte barrial realiza su trabajo con voluntarios que promocionan la práctica deportiva, especialmente del fútbol, y la recreación.

1.02 Justificación

Debido a la problemática que genera el uso de un sistema manual para el registro de jugador, equipo tablas de posiciones, etc. como lo es la lentitud del sistema, la falta de seguridad en los datos y el descontrol, en Liga Barrial Bellavista de la provincia pichincha, permitirá la automatización de los procesos de gestión registros de equipos, jugadores, tablas de posiciones, sanciones.

En la actualidad la Liga Barrial Bellavista que se encarga de los registros de equipos como jugadores, para esto se ve en la necesidad de contar con un sistema que proporcione control, eficiencia y rapidez para de esta forma registro de equipos y jugadores y las demás funciones q se llevan a cabo.

La implementación y el uso correcto del software arrojarán beneficios como: minimizar tiempos de los encargados de llevar el control de los diferentes actividades q se va realizar como registro, aplicación de sanciones, fixture, lo que conlleva a satisfacer a los usuarios.

El hecho de cambiar de un sistema manual por un sistema automatizado que representara una evolución notable en el control, ya que se sustituirá los procesos manuales por un sistema global encargado del almacenamiento.

1.03. Definición del Problema Central

Tabla 1

Matriz de Fuerzas					
Situación Empeorada	Situación Actual				Situación Mejorada
Pérdidas de tiempo, registros extraviados, mal control de los registros de equipos, jugadores, tablas de posiciones, sanciones, etc.	Automatización de los procesos de gestión y control de ligas barriales de fútbol mediante una aplicación web, para la Liga Barrial Bellavista de la ciudad de Quito.				Correcto control de los registros de equipos, jugadores, tablas de posiciones, sanciones, etc, digitalmente.
Fuerzas Impulsadoras	I	PC	I	PC	Fuerzas Bloqueadoras
Manejo adecuado de los informes.	3	4	4	3	Mal manejo de los informes, por mal levantamiento de requerimientos.
Capacitación a los empleados sobre el software a implementar.	2	4	4	2	Desinterés de los directivos por las capacitaciones.
Creación del software con el precio acorde como el cliente lo solicite.	3	4	4	2	Falta de recursos económicos por parte de la liga barrial Bellavista para realizar la adquisición del software.
Asignación correcta de los responsables en el manejo del software.	2	4	4	2	Desconocer el rol que posee cada responsable para el manejo del software.
Correcto manejo del software por parte de los encargados.	3	4	3	2	Incorrecto manejo del software por parte de los encargados.

Nota. Matriz de Fuerza T se define la problemática agravada y la situación actual y mejorada.

Nota. PC: Potencial de Cambio

I: Intensidad

Analisis de la matriz de fuerza T

Fuerzas impulsadoras

Manejo adecuado de los informes.

Intensidad	3	Inadecuada capacitación del usuario al manejo de información.
Potencial de Cambio	4	Al tener una correcta capacitación a los usuarios no abra problema en el manejo de la información.

Capacitación a los empleados sobre el software a implementar.

Intensidad	2	La falta de preocupación de la directiva en la capacitación del personal encargado de majar el software.
Potencial de Cambio	4	Capacitados correctamente al personal encargado se obtendrá un benéfico en el correcto manejo de información de la liga barrial.

Creación del software con el precio acorde como el cliente lo solicite.

Intensidad	3	Falta de recursos económicos por parte de la liga barrial Bellavista.
Potencial de Cambio	4	Capital acordado para el pago del software y licencias.

Asignación correcta de los responsables en el manejo del software.

Intensidad	2	Mal asignación los roles en la programación para los usuarios encargados.
Potencial de Cambio	4	Correcta asignación de los roles de cada usuarios sin q haya problemas en el manejo del software.

Correcto manejo del software por parte de los encargados.

Intensidad	3	Mal ingreso de información o falta de capacitación.
Potencial de Cambio	4	Correcta capacitación y correcto ingreso de información como lo requiere el software.

Fuerzas bloqueadoras

Mal manejo de los informes, por mal levantamiento de requerimientos.

Intensidad	3	Volver a levantar requerimientos.
Potencial de Cambio	4	Requerimientos bien levantados con lo que lleva un manejo adecuado de la información en el software.

Desinterés de los directivos por las capacitaciones.

Intensidad	2	Falta de capital para el pago del capacitador.
Potencial de Cambio	4	Correcto manejo del software con la correcta capacitación a los encargados con lo q lleva a un mejora en el almacenamiento de información de la liga barrial Bellavista.

Falta de recursos económicos por parte de la liga barrial Bellavista para realizar la adquisición del software.

Intensidad	2	Falta de capital para el pago del software.
Potencial de Cambio	4	Buenos ingresos de capital con la venta de boletos de los partidos para realizar la compra del software.

Desconocer el rol que posee cada responsable para el manejo del software.

Intensidad	2	Falta de conocimiento del responsable (usuario) encargado o de comunicación parte de las autoridades.
Potencial de Cambio	4	El usuario esta consiente de sus funciones gracias a una adecuada comunicación con la directiva y una correcta capacitación con la asignación del rol q posee para el manejo del software.

Incorrecto manejo del software por parte de los encargados.

Intensidad	2	No capacitación hacia el encargado (usuario), incorrecto ejecución al momento de ingresar datos.
Potencial de Cambio	4	Correcta ejecución del software con datos q requiere el software.

Capítulo II: Análisis de Involucrados

2.01 Requerimientos

2.01.01 Descripción del sistema actual

La automatización de los procesos de gestión y control de ligas barriales de fútbol mediante una aplicación web, para la liga barrial bellavista de la ciudad de quito, se realiza para el registro de jugadores y equipos y toda su documentación que necesita registrar la liga barrial Bellavista.

2.01.02 Visión

La liga barrial Bellavista deben de cumplir normas de accesibilidad para los usuarios responsables de cada comité que está organizada dicha institución y llevar su correcto funcionamiento en la aplicación y así mejorar los registros y búsquedas para un determinado tramite que solicite algún equipo.

2.01.03 Alcance

El sistema permitirá revisar y registrar la documentación que sea presentada por cada equipo para el correcto ingreso al sistema, para que se lleve a cabo el campeonato la documentación será el ingreso para jugadores, ingreso equipos, tabla de posiciones, tabla de goleadores, las sanciones se las registrara a los equipos y jugadores con respecto a las fechas jugadas.

Con respecto al campeonato será programada en dos formas la una se la llevara a cabo en tres categorías conformada por doce equipos, otro método se campeonato seria el todo contra todos lo cual se lo formaría en grupos de cuatro pasando los dos mejores de cada grupo para luego pasar a una siguiente fase y así sucesivamente hasta llegar a la final q se enfrentan los 2 mejores equipos.

El sistema no contara con la posibilidad de ingreso de vocalías ya que esto será la subida de archivos ya que la liga consta de un formato de vocalia.

El sistema nos permite revisar la documentación del equipo y jugadores así como la tabla de posiciones, tabla de goleadores así como las sanciones omitidas en cada fecha a los jugadores y equipos.

2.01.04 Entrevista

Tabla 2

Entrevista de define una serie de preguntas.

DISEÑO DE LA ENTREVISTA		
Identificador: 001		
Preguntas	Objetivos	Análisis posterior
Cuál es la problemática que se busca dar solución a través del sistema Web en la liga barrial Bellavista.	Determinar los problemas a dar solución con el desarrollo de la Aplicación WEB	Acceder desde cualquier computador con internet a la aplicación. Obtener resultados claros y precisos en tiempo real.
¿Cómo es el proceso de registros, sanciones de jugadores y equipos en la liga barrial Bellavista actualmente?	Determinar cómo es el proceso y que documentación se almacena al momento de registros y sanciones de los equipos y jugadores.	Los documentos q se almacenan son fichas de jugadores de cada equipo y los pagos de inscripciones q realiza cada equipo para su participación.
¿Cómo es el control de tabla de posiciones y goleadores en la liga barrial Bellavista actualmente?	Determinar cómo es el sistema de valoración para establecer la tabla de posiciones y de goleadores ya sea semanal, quincenal o mensual.	La tabla de posiciones y goleadores se las publicara y podrán visualizarse por cualquier usuario serán publicadas a semana seguida.
¿Quiénes lo manejarían?	Obtener un listado de los usuarios responsables con sus roles para el manejo del sistema	las áreas q podrán acceder al sistema y manipular información serán: Administración. Comité de calificaciones. Comité de penas. Comité técnico.

Nota. En la siguiente tabla se especifica las preguntas realizadas a los usuarios para obtener un correcto análisis para los requerimientos del sistema.

2.01.05 Matriz de Requerimientos

Tabla 3

Matriz De Requerimientos de detalla una descripción general de cada requerimiento funcional y no funcional.

MATRIZ DE REQUERIMIENTOS						
Identificador	Descripción	Fuente	Prioridad	Tipo	Estado	Usuarios Involucrados
REQUERIMIENTOS FUNCIONALES						
RF001	La administración necesita llevar un control de procesos.	Administrador	Alta	Sistema	Revisión	Administrador/a
RF002	Ingreso del encargado (usuario responsable) de comité de calificaciones.	Comité de calificaciones	Alta	Sistema	Revisión	Comité de calificaciones (usuario responsable).
RF003	Ingreso del encargado (usuario responsable) de comité del penas.	Comité de penas	Alta	Sistema	Revisión	Comité de penas (usuario responsable).
RF004	Ingreso del encargado (usuario responsable) de comité técnico.	Comité técnico	Alta	Sistema	Revisión	Comité técnico (usuario responsable).
REQUERIMIENTOS NO FUNCIONALES						
RF005	Vista de cualquier usuario sin permisos.	Usuario general	Baja	Sistema	Revisión	Usuario general

Nota. En la siguiente tabla se especifica los requerimientos funcionales y no funcionales para poder realizar el sistema.

2.01.06 Descripción Detallada

Tabla 4

Automatización de los procesos de gestión y control de ligas barriales de fútbol.

Tabla de detalles de requerimiento	
Descripción: La administración (usuario responsable) necesita llevar un control de procesos.	Estado: Revisión Análisis: En ejecución
Creado por: José Machado	Actualizado por: José Machado
Fecha de creación: 13/07/2015	Fecha actualización: 13/07/2015
Identificador:	RF001
Tipo de requerimiento:	Funcional
Datos de entrada:	Mediante entrevistas
Descripción	Permite ingresar de áreas en el sistema lo cual puede realizar un control adecuado de las actividades realizadas.
Datos de salida:	Obtener resultados claros y precisos
Resultados esperados:	Poder ingresar al sistema y llevar un correcto informe de las actividades realizadas.
Origen:	Automatización de los procesos de gestión y control de ligas barriales de fútbol.
Dirigido a:	Administrador/a (usuario responsable)
Prioridad:	Alta
Requerimientos asociados	RF002 RF003 RF004 RF005
ESPECIFICACIONES	
Pre condiciones:	Ingresar y llevar un control de las actividades realizadas o la solución de algún problema que se presenta en la toma de datos existentes.
Pos condiciones:	Ninguno
Criterios de aceptación:	Ninguno

Nota. En la siguiente tabla se especifica el requerimiento RF001 que permitirá el ingreso al sistema usuarios calificados para la utilización del sistema.

Tabla 5

Tabla de detalles de requerimiento

Descripción: Ingreso del encargado (usuario responsable) del comité de calificaciones. **Estado:** Revisión **Análisis:** En ejecución

Creado por:	José Machado	Actualizado por:	José Machado
Fecha de creación:	13/07/2015	Fecha actualización:	13/07/2015
Identificador:	RF002		
Tipo de requerimiento:	Funcional		
Datos de entrada:	Mediante entrevistas		
Descripción	Permite ingresar a las vistas de calificación equipos, jugadores y poder registrar, editar o eliminar.		
Datos de salida:	Obtener resultados claros y precisos		
Resultados esperados:	Registro de fichas de jugadores de los equipos y equipos en competencia.		
Origen:	Automatización de los procesos de gestión y control de ligas barriales de fútbol.		
Dirigido a:	Comité de calificaciones (usuario responsable)		
Prioridad:	Alta		
Requerimientos asociados	RF001 RF003 RF004 RF005		
ESPECIFICACIONES			
Pre condiciones:	Ingresar y llevar un control adecuado de las calificaciones de equipos y jugadores.		
Pos condiciones:	Ninguno		
Criterios de aceptación:	Ninguno		

Nota. En la siguiente tabla se especifica el requerimiento RF002 que permitirá el ingreso para relizar calificaciones de equipos, jugadores así como editar o eliminar.

Tabla 6

Tabla de detalles de requerimiento

Descripción: Ingreso del encargado (usuario responsable) del comité de penas. **Estado:** Revisión **Análisis:** En ejecución

Creado por: José Machado **Actualizado por:** José Machado

Fecha de creación: 13/07/2015 **Fecha actualización:** 13/07/2015

Identificador: RF003

Tipo de requerimiento: Funcional

Datos de entrada: Mediante entrevistas

Descripción Permite ingresar a las vistas de sanción de equipos, jugadores y poder registrar, editar o eliminar.

Datos de salida: Obtener resultados claros y precisos

Resultados esperados: Registro de las penas (sanciones) emitidas en cada partido (tarjetas roja, amarilla, agresiones, etc) de los jugadores de los equipos y equipos en competencia.

Origen: Automatización de los procesos de gestión y control de ligas barriales de fútbol.

Dirigido a: Comité de penas (usuario responsable)

Prioridad: Alta

Requerimientos asociados RF001 RF002 RF004 RF005

ESPECIFICACIONES

Pre condiciones: Ingresar y llevar un control adecuado de las sanciones a los equipos y jugadores.

Pos condiciones: Ninguno

Criterios de aceptación: Ninguno

***Nota.** En la siguiente tabla se especifica el requerimiento RF003 que permitirá el ingreso para sancion de equipos, jugadores así como editar o eliminar.*

Tabla 7

Tabla de detalles de requerimiento	
Descripción: Ingreso del encargado (usuario responsable) de comité técnico.	Estado: Revisión Análisis: En ejecución
Creado por: José Machado	Actualizado por: José Machado
Fecha de creación: 13/07/2015	Fecha actualización: 13/07/2015
Identificador:	RF004
Tipo de requerimiento:	Funcional
Datos de entrada:	Mediante entrevistas
Descripción	Permite ingresar a las vistas de tabla de posiciones de equipos, jugadores poder registrar, editar o eliminar semanalmente. Realiza la emisión de los valores a pagar en vocalías y las hojas destinadas a los equipos que realizan vocalía en una determinada fecha de juego.
Datos de salida:	Obtener resultados claros y precisos
Resultados esperados:	Registro de la puntuación de cada equipo semanalmente así como los goles anotados por los jugadores en cada fecha de juego.
Origen:	Automatización de los procesos de gestión y control de ligas barriales de fútbol.
Dirigido a:	Comité de técnico (usuario responsable)
Prioridad:	Alta
Requerimientos asociados	RF001 RF002 RF003 RF005
ESPECIFICACIONES	
Pre condiciones:	Ingresar y llevar un control adecuado de las tablas de posiciones de los equipos y tabla de goleado. Llegar un correcto control de vocalías tanto valores a cancelar de los equipos y equipos a realizar la vocalía.
Pos condiciones:	Ninguno
Criterios de aceptación:	Ninguno

Nota. En la siguiente tabla se especifica el requerimiento RF004 que permitirá el ingreso de tabla de posiciones de equipos, tabla de goleadores, pagos de rubros y realización de fixture.

Tabla 8

Tabla de detalles de requerimiento			
Descripción: Vista de cualquier usuario sin permisos		Estado: Revisión	Análisis: En ejecución
Creado por:	José Machado	Actualizado por:	José Machado
Fecha de creación:	13/07/2015	Fecha actualización:	13/07/2015
Identificador:		RF005	
Tipo de requerimiento:		No funcional	
Datos de entrada:		Mediante entrevistas	
Descripción		Vista de tablas de jugadores y goleadores de las distintas categorías peor no podrán realizar ningún cambio.	
Datos de salida:		Obtener resultados claros y precisos	
Resultados esperados:		Información de la liga barrial Bellavista	
Origen:		Automatización de los procesos de gestión y control de ligas barriales de fútbol.	
Dirigido a:		Usuarios en general	
Prioridad:		Baja	
Requerimientos asociados		RF001 RF002 RF003 RF004	
ESPECIFICACIONES			
Pre condiciones:		Vista de tablas de goleadores y tabla de posiciones.	
Pos condiciones:		Ninguno	
Criterios de aceptación:		Ninguno	

Nota. En la siguiente tabla se especifica el requerimiento RF005 que permitirá revisar tabla de posiciones, tabla de goleadores sin que puedan modificar.

2.02 Mapeo De Involucrados

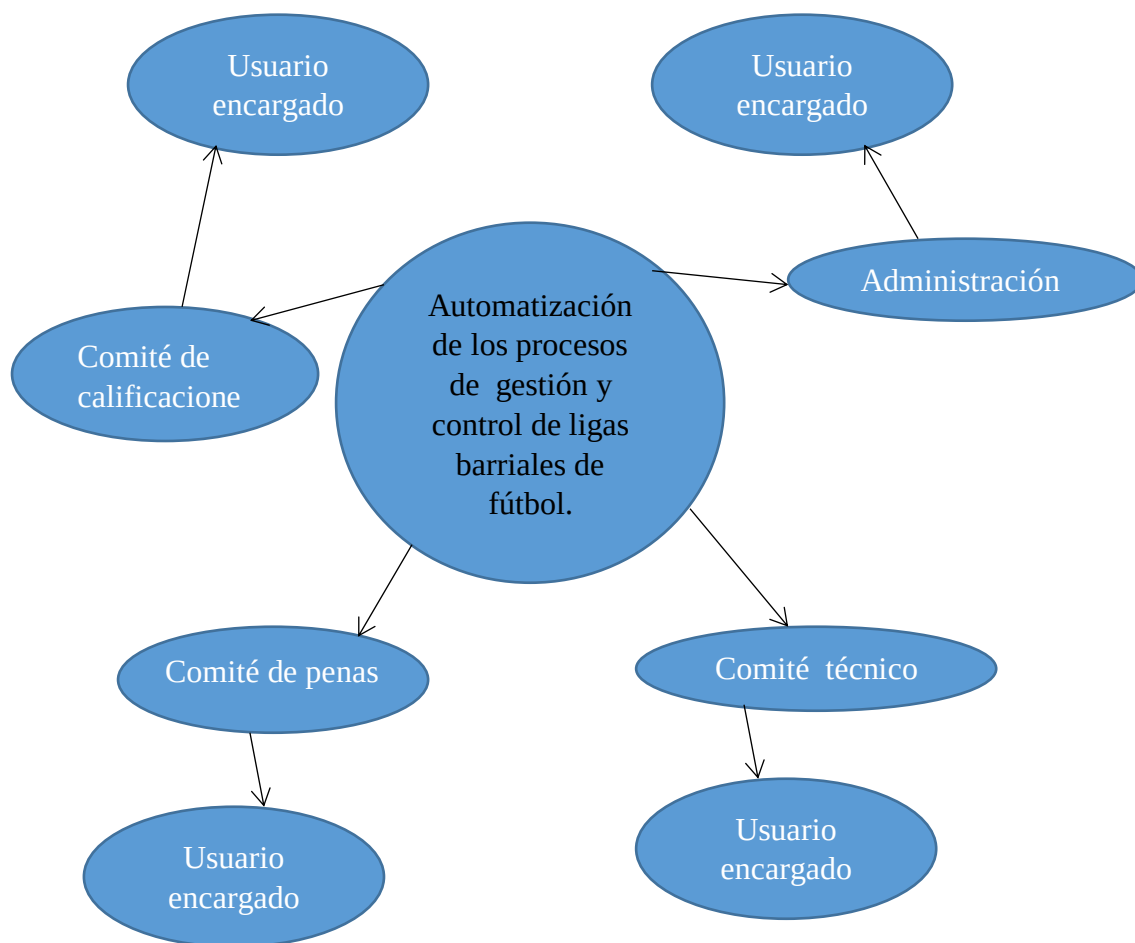


Figura 1. Mapeo de Involucrados de detalla cada proceso de las instituciones y las personas quienes estén dentro del proceso.

2.02.01 Análisis Mapeo de Involucrados

Al analizar el mapeo de involucrados se determina el problema central que es la Automatización de los procesos de gestión y control de ligas barriales de fútbol, se realiza una adecuada investigación de campo en un posible causas beneficiosas y perjudiciales en la implementación del software.

La liga barrial Bellavista, está directamente involucrada ya que en el tiempo actual no poseen un sistema q registre toda documentación existente dentro de la liga barrial Bellavista, en la actualidad todo documento consta como físico y se encuentra archivo.

El administrador en este caso el presidente de la liga barrial Bellavista, es el encargado de revisar toda actividad realizada por las comisiones que posee la liga barrial Bellavista, la comisión de calificación es la encargada de realizar el registro de jugadores y equipos con lo que los documentos están archivados, la comisión de pena realiza la suspensión de jugadores como equipos, la comisión técnica es la encargada del registro de tabla de posiciones y tabla de goleadores así como la emisión del pago de vocalías y las correspondientes hojas de vocalías para cada equipo, todo esto tienen un usuario responsable por cada comisión.

2.03 Matriz De Involucrado

La matriz de involucrados de detalla los autores involucrados sobre el interés del problema el cual el sistema realizara procesos el cual serán detallados cada uno de los mismos para obtener información concreta sobre los cambios y conflictos de tenga el sistema aplicada.

Tabla 9

Matriz De Análisis De Involucrados se define las autores y el interés sobre el proyecto.

ANÁLISIS Y MATRIZ DE INVOLUCRADOS					
Involucrados	Interés en el Problema	Problemas Percibidos	Recursos y Mandatos	Interés en el Proyecto	Conflictos
Administración	Revisión de las actividades realizadas por los comités.	Tener que buscar documentos físicos entre tanto papeleo.	Menor tiempo al momento buscar algún documento.	Acceder a la revisión de las actividades de las comisiones mediante la aplicación web.	No acceso a internet. Mal manejo de la aplicación web.
Comité de calificaciones	Mejor manejo de existencia al momento de realizar los registros de jugadores y equipos.	Tener que buscar documentos físicos entre tanto papeleo	Menor tiempo al momento registros de jugadores y equipos.	Registrar a jugadores y equipos en forma digital.	No acceso de internet. Mal manejo de la aplicación web.
Comité de penas	Mejoramiento en la publicación de jugadores y equipos que poseen alguna sanción.	Tener que buscar documentos físicos entre tanto papeleo	Llevar correctamente las sanciones a equipos y jugadores de acuerdo al reglamento	Publicación en internet para facilitar la información de equipos y jugadores sancionados	No acceso de internet. Mal manejo de la aplicación web.
Comité técnico	Pago de vocalías y realización de fixchur del campeonato.	Tener que buscar documentos físicos entre tanto papeleo	Llevar al día los pagos de vocalías de los equipos.	Rápido ingreso de vocalías de cada fecha de juego.	No acceso de internet. Mal manejo de la aplicación web.

Nota. En la siguiente tabla se especifica a todos los usuarios que interactuaran con el sistema y podrán realizar los tramites correspondientes.

Capítulo III: Problemas Y Objetivos

3.01. Árbol de Problemas

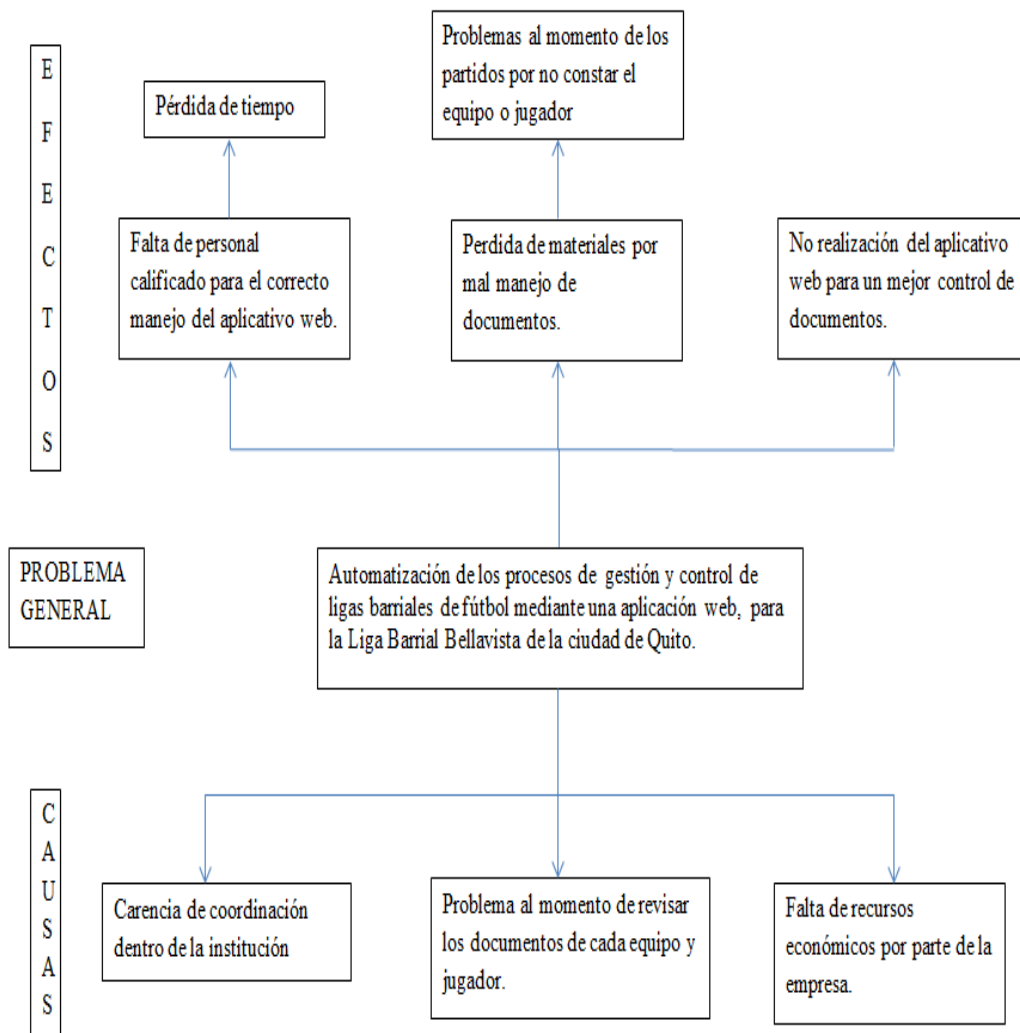


Figura 2. Árbol de Problemas que referencia a los procesos inadecuados de automatización de los procesos de gestión y control de ligas barriales de fútbol.

3.02 Árbol de Objetivos

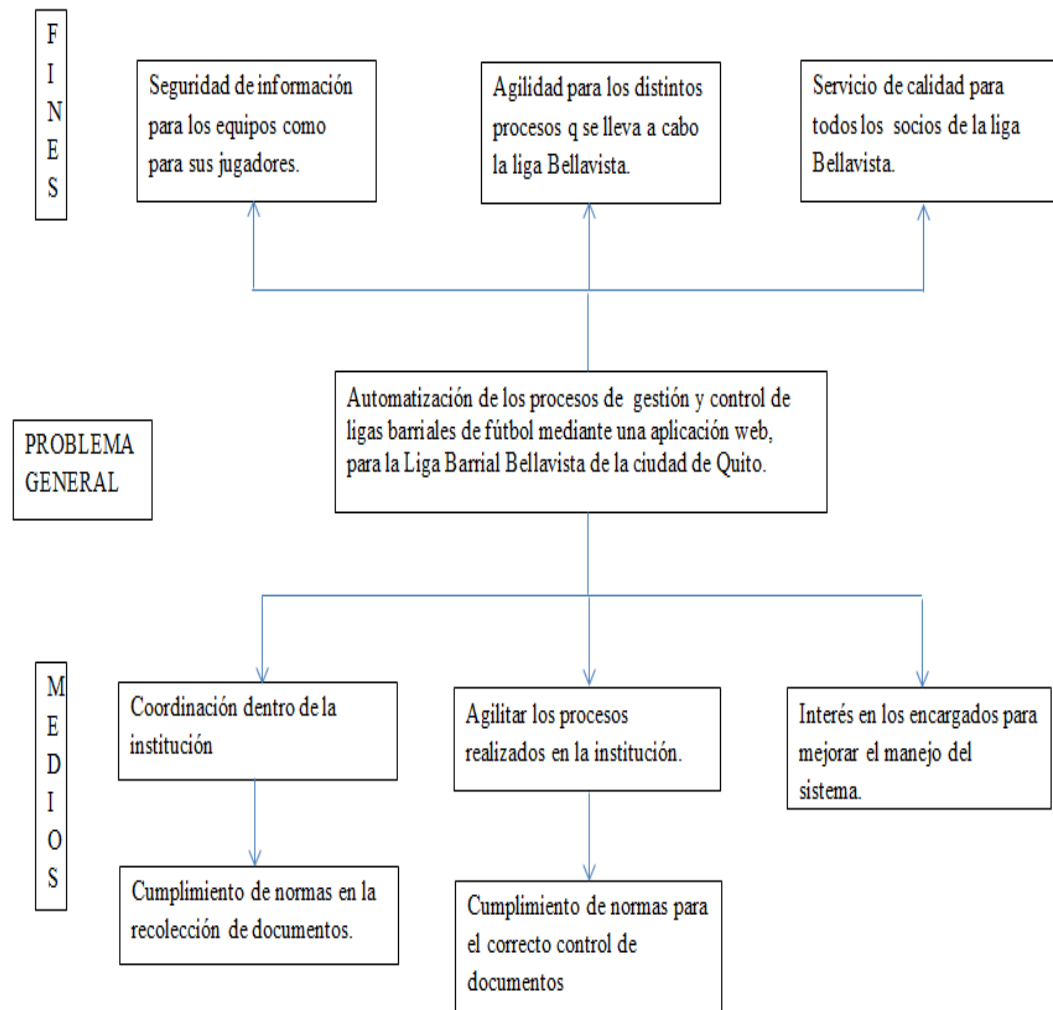


Figura 3. Árbol de objetivos detalla una solución al problema central fortaleciendo los procesos de automatización de los procesos de gestión y control de ligas barriales de fútbol.

3.04 Casos de uso de realización

3.04.01 Casos de uso de realización de calificaciones

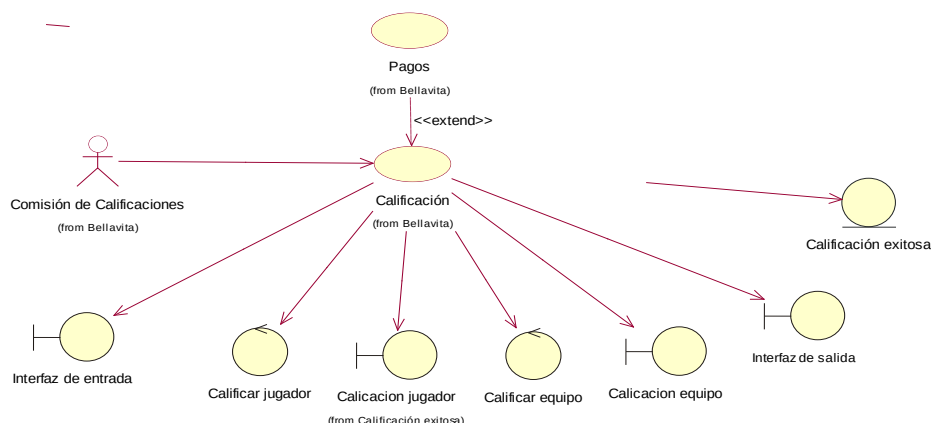


Figura 5. Diagramas de caso realización de calificaciones.

3.04.01.01 Especificación de Casos de Uso de Realización

Tabla 10

Especificación de casos de uso de realización del proceso registros

Nombre	El comité de calificación será el encargado de registrar a los equipos con sus respectivos jugadores siempre y cuando se haya cancelado el pago de inscripción y calificación.
Identificador	CD001
Responsabilidad	Comité de calificaciones (usuario responsable)
Tipo	Sistema
Referencia Caso de uso	CD002 CD003 CD004
Referencias Requisitos	RF001 RF003 RF004
PRECONDICIONES	
De instancia	Registros de los equipos y jugadores respectivamente.
De relación	Se deberá pagar la inscripción y calificación antes del registro.
POSCONDICIONES	
De instancia	Realizar un correcto ingreso de datos.
De relación	Revisar correctamente la documentación.
SALIDAS PANTALLAS	
Registro de equipos y jugadores participantes del presente campeonato.	

Nota. En la siguiente tabla se especifica el caso de uso CD001 que consiste para el registro de equipos y jugadores, por parte del comité de calificaciones.

3.04.02 Casos de uso de realización de sanciones

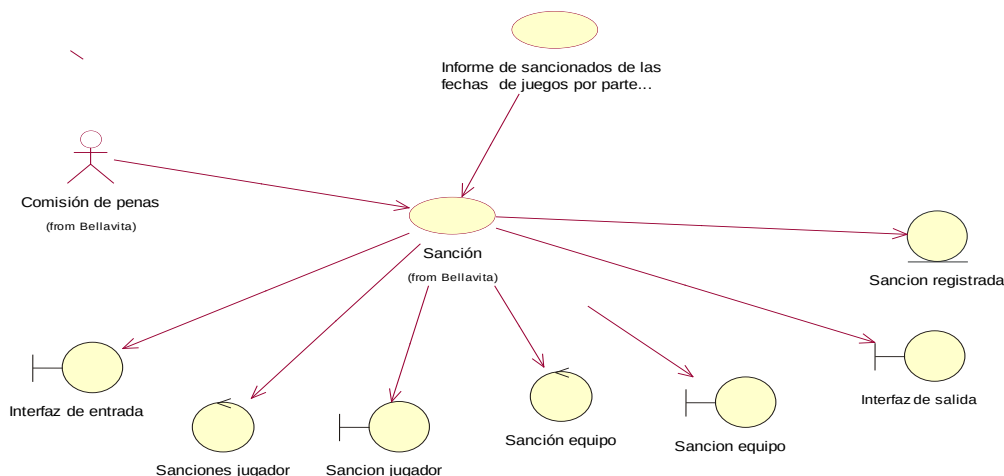


Figura 6. Diagramas de caso de uso de realización de sanciones.

3.04.02.01 Especificación de Casos de Uso de Realización

Tabla 11

Especificación de casos de uso de realización para llenar las sanciones a los jugadores como a equipos

Nombre	El comité de penas será el encargado de registrar a los jugadores o equipos que tengan alguna sanción en la fecha de juego correspondiente con lo que lleva a una suspensión de partidos.
Identificador	CD002
Responsabilidad	Comité de penas (usuario responsable)
Tipo	Sistema
Referencia Caso de uso	CD001 CD003 CD004
Referencias Requisitos	RF001 RF003 RF004
PRECONDICIONES	
De instancia	Registros de los equipos y jugadores sancionados respectivamente.
De relación	Sanción correspondiente de acuerdo con el reglamento interno.
POSCONDICIONES	
De instancia	Realizar un correcto ingreso de datos.
De relación	Revisar correctamente la vocalía.
SALIDAS PANTALLAS	
Registro de equipos y jugadores de sancionados en las fechas correspondientes de juego así como la emisión de un informe semanal.	

Nota. En la siguiente tabla se especifica el caso de uso CD002 que consiste en sanciones de equipos y jugadores, por parte del comité de penas.

3.04.03 Casos de uso de realización pagos

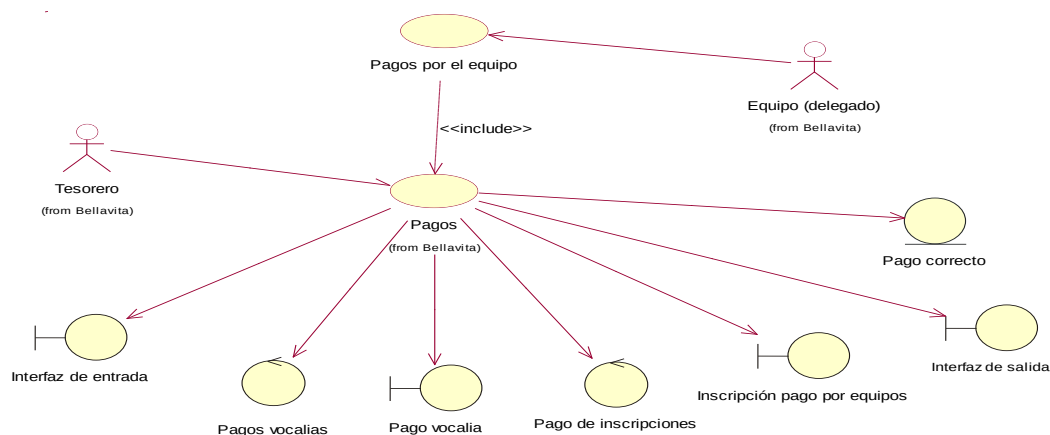


Figura 7. Diagramas de caso de uso de realización de pagos.

3.04.03.01 Especificación de Casos de Uso de Realización

Tabla 12

Especificación de casos de uso de realización para el pago de rubros para la calificación de equipos.

Nombre	La administración necesita llevar un control de procesos de las actividades realizadas por los comités así como el cobro de pagos de los equipos.
Identificador	CD003
Responsabilidad	Administrador
Tipo	Sistema
Referencia caso de uso	CD001 CD002 CD004
Referencias requisitos	RF002 RF003 RF004
PRECONDICIONES	
De instancia	Informes de pagos de los aranceles de los equipos al igual del control de las actividades realizadas por los comités.
De relación	Datos de acuerdo a lo realizado por los comités.
POSCONDICIONES	
De instancia	Realizar un correcto ingreso de datos de pagos de aranceles de los equipos.
De relación	Revisar las actividades realizadas por los comités.
SALIDAS PANTALLAS	
	Informes de pagos de los aranceles de los equipos.

Nota. En la siguiente tabla se especifica el caso de uso CD003 en el pago de rubros.

3.04.04 Casos de uso de realización vocalías y técnico

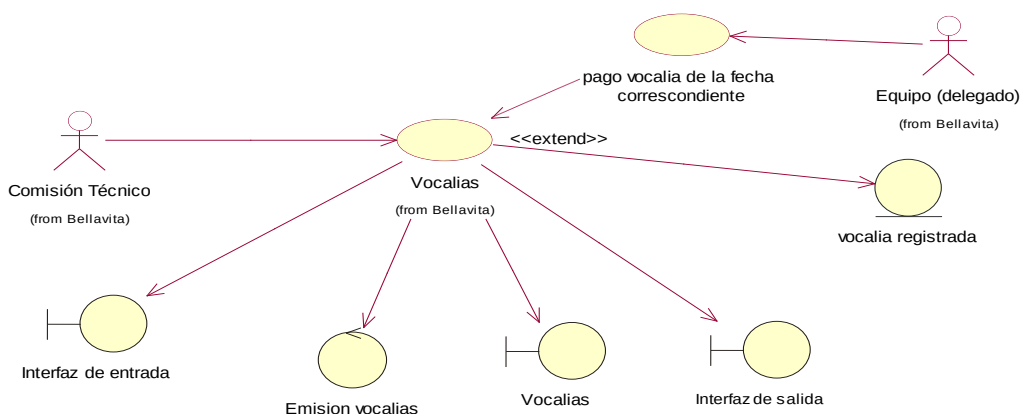


Figura 8. Diagramas de caso de uso de realización de vocalías y técnico.

3.04.04.01 Especificación de Casos de Uso de Realización

Tabla 13

Especificación de casos de uso de realización para el vocalías

Nombre	El comité técnico es el encargado de la organización del campeonato como de la registro de tabla de posiciones y goleadores.
Identificador	CD004
Responsabilidad	Comité técnico (usuario responsable)
Tipo	Sistema
Referencia	CD001 CD002 CD003
Caso de uso	
Referencias	RF001 RF002 RF003
Requisitos	
PRECONDICIONES	
De instancia	Emisión de las vocalías para cada partido a jugar en la correspondiente fecha, registro de la misma.
De relación	Registro correcto de vocalías.
POSCONDICIONES	
De instancia	Revisar la correcta información llenada en la vocalía.
De relación	Registrar correctamente la información.
SALIDAS PANTALLAS	
	Informes de las vocalías registradas en la fecha de cada juego.

Nota. En la siguiente tabla se especifica el caso de uso CD004 que consiste realizar el fixture de fueg así como tabla de posiciones y goleadores.

3.05 Diagrama de secuencia del sistema

3.05.01 Diagrama de secuencia de calificaciones

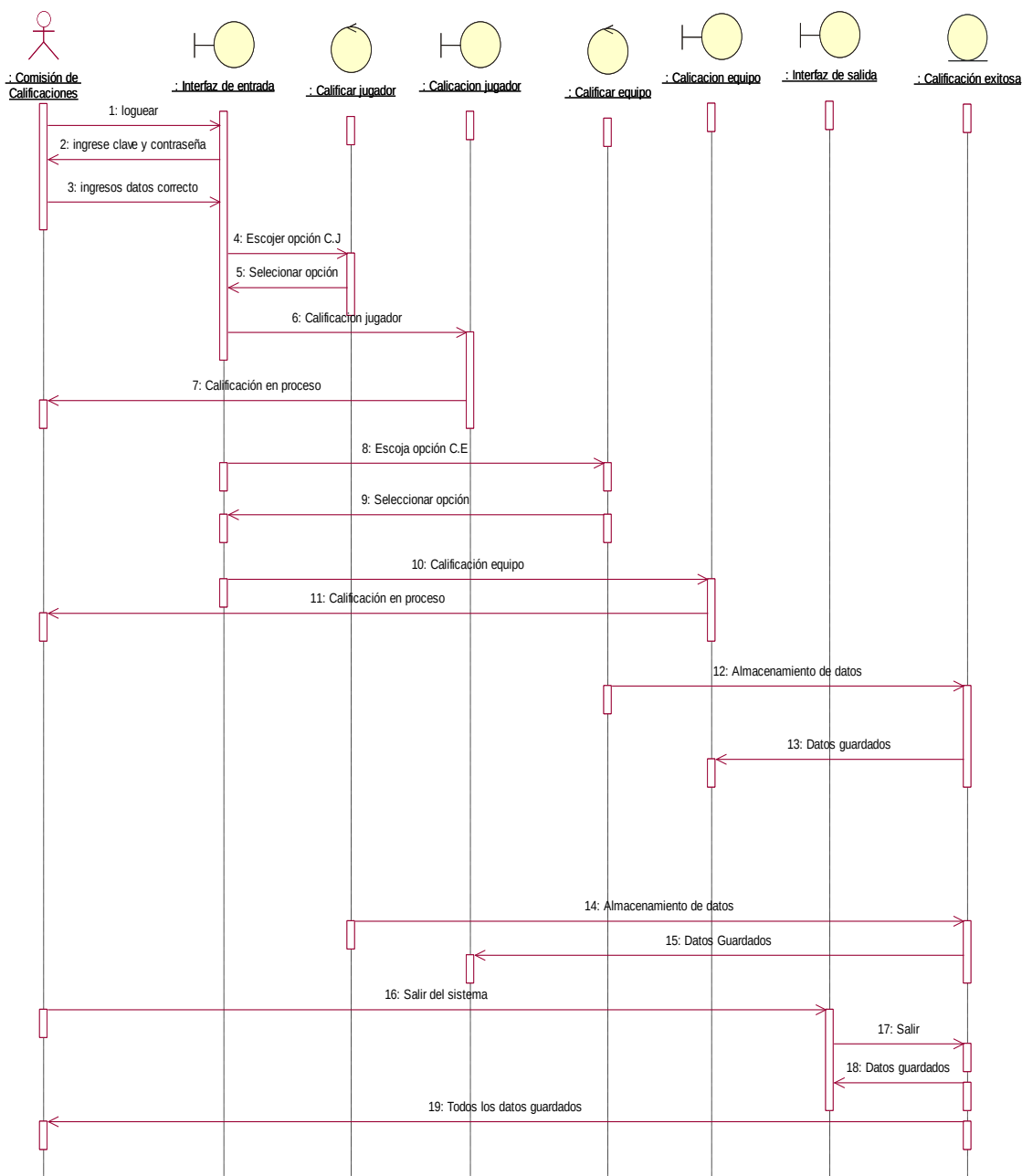


Figura 9. Diagramas de caso de uso de secuencia de calificaciones.

3.05.02 Diagrama de secuencia de sanciones

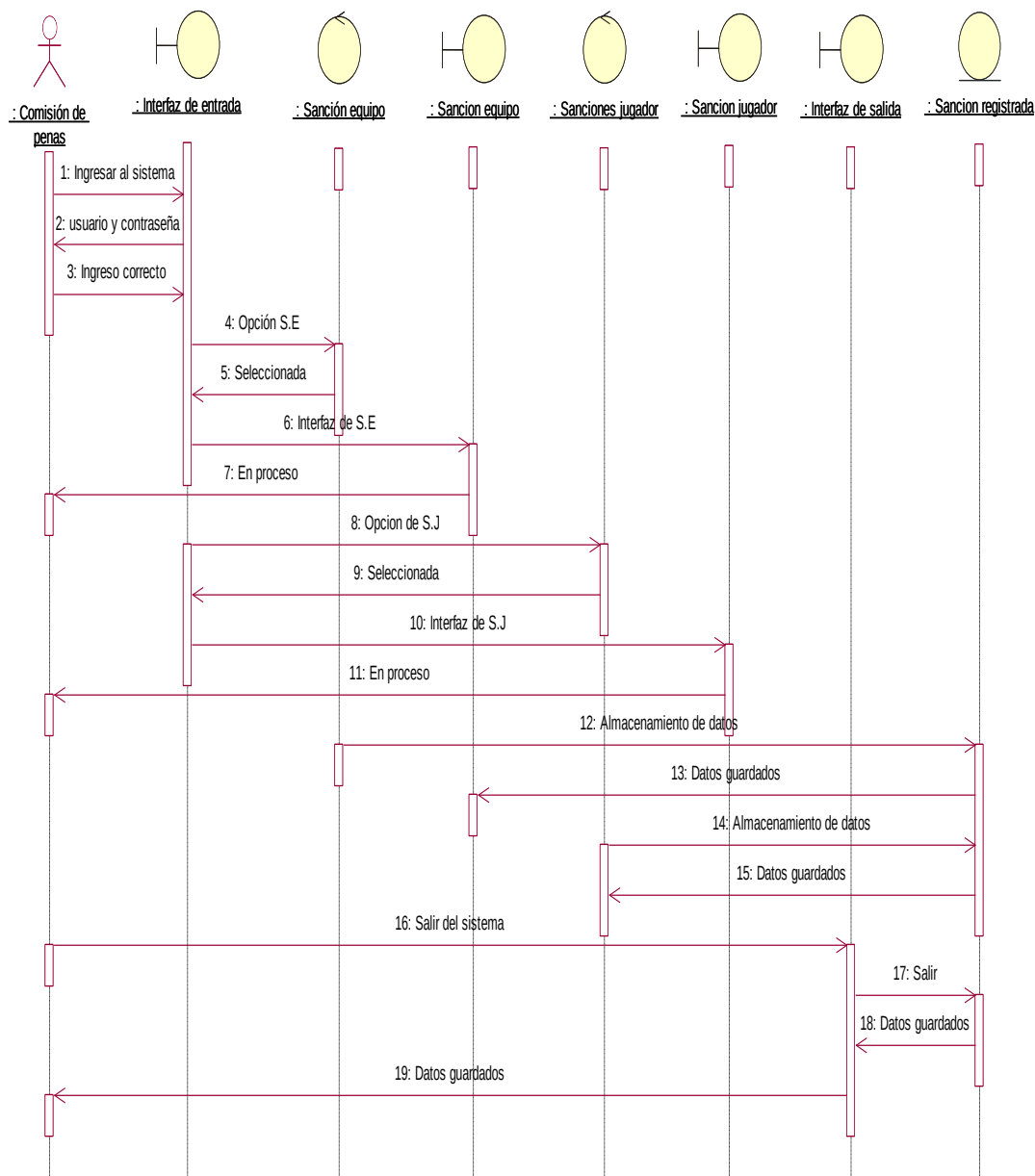


Figura 10. Diagramas de caso de uso de secuencia de sanciones.

3.05.03 Diagrama de secuencia de pagos

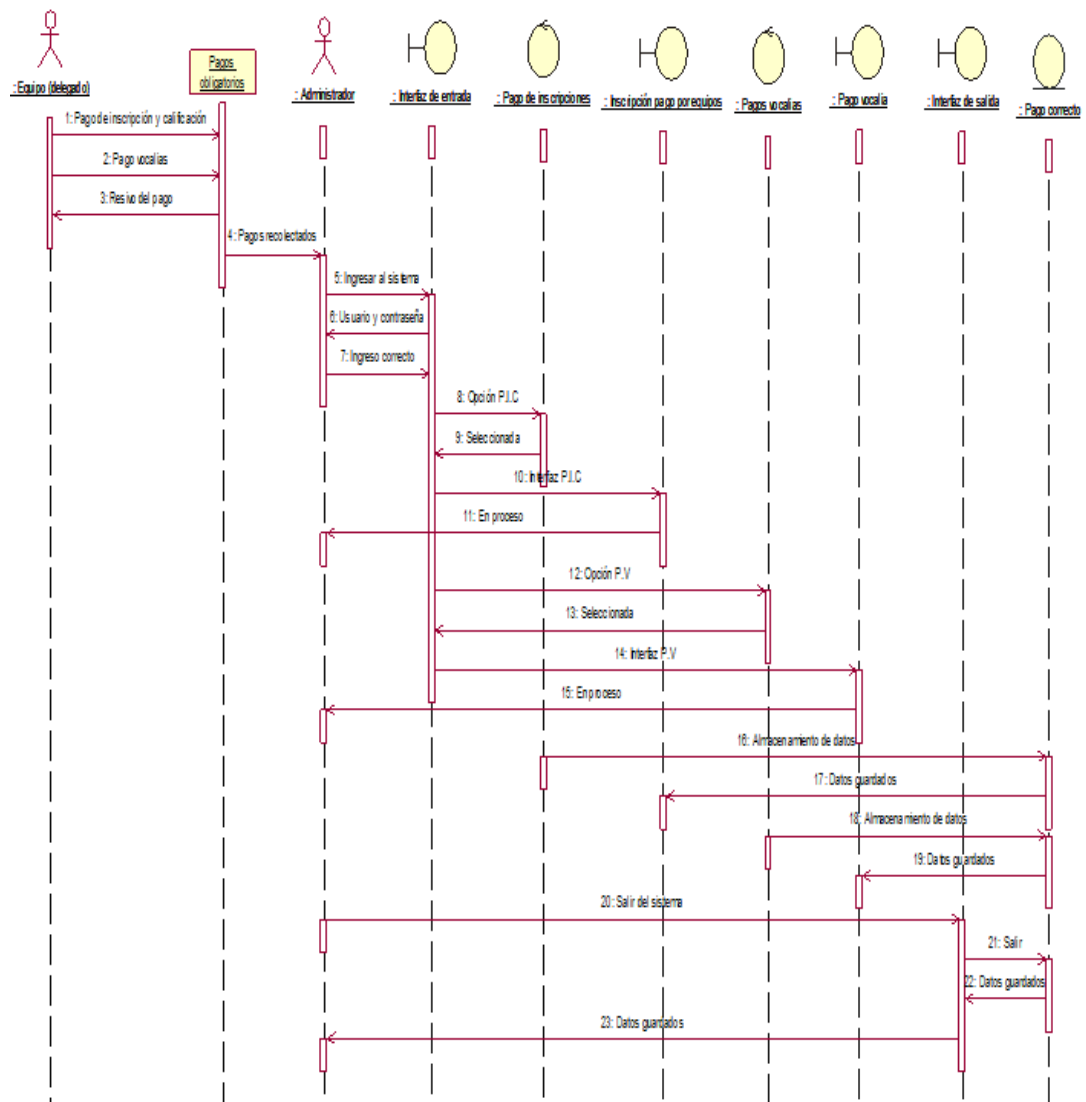


Figura 11. Diagramas de caso de uso de secuencia de pagos.

3.05.04 Diagrama de secuencia de vocalías y técnico

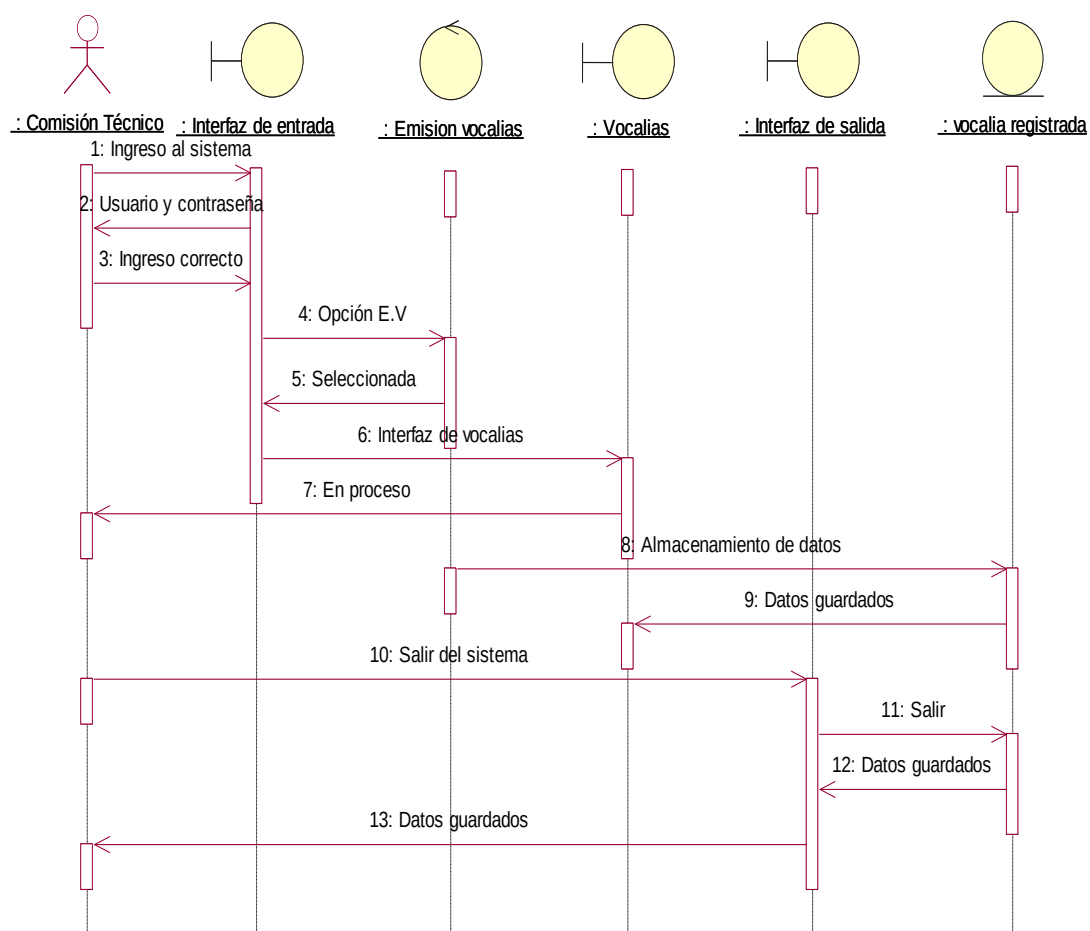


Figura 12. Diagramas de caso de uso de secuencia de vocalías y tecnico.

3.06 Especificación de casos de uso

Tabla 14

Especificación de Casos de Uso de la solicitud de calificaciones equipos y jugadores.

Caso de uso	El comité de calificación será el encargado de registrar a los equipos con sus respectivos jugadores siempre y cuando se haya cancelado el pago de inscripción y calificación.
Identificador	CD001
CURSO TÍPICO DE EVENTOS	
Usuario	Sistema
Comité de calificaciones (usuario responsable)	Registrar el jugadores y equipos participantes en el campeonato a realizarse,
CURSOS ALTERNATIVOS	
Para realizar la inscripción de equipos y jugadores tendrán q tener el pago de inscripción y calificación para poder ingresar a los jugadores y equipos respectivamente.	

Nota. En la siguiente tabla es de especificación de caso de uso CD001 que consiste para el registro de equipos y jugadores, por parte del comité de calificaciones.

Tabla 15

Especificación de Casos de Uso de sanción de equipos y jugadores.

Caso de uso	El comité de penas será el encargado de registrar a los jugadores o equipos que tengan alguna sanción en la fecha de juego correspondiente con lo q lleva a una suspensión de partidos.
Identificador	CD002
CURSO TÍPICO DE EVENTOS	
Usuario	Sistema
Comité de penas (usuario responsable)	Registrar y sancionar a jugadores y equipos participantes en el campeonato de acuerdo al reglamento interno.
CURSOS ALTERNATIVOS	
Para el registro de penas y sanciones tendrá que culminar la fecha de juegos para la revisión de sanciones y emitir las sanciones.	

Nota. En la siguiente tabla es de especificación de caso de uso CD002 que consiste en sanciones de equipos y jugadores, por parte del comité de penas.

Tabla 16

Especificación de Casos de Uso de cobro de rubros.

Caso de uso	La administración necesita llevar un control de procesos de las actividades realizadas por los comités así como el cobro de pagos de los equipos.
Identificador	CD003
CURSO TÍPICO DE EVENTOS	
Usuario	Sistema
Administrador	Registrar el pago de inscripciones y calificaciones de los equipos
	Control de las actividades realizadas por los comités.
CURSOS ALTERNATIVOS	
El pago de se debe realizar en las fechas establecidas por la directiva de la liga barrial de fútbol.	

Nota. En la siguiente tabla es de especificación de caso de uso CD003 en el pago de rubros.

Tabla 17

Especificación de Casos de Uso de emisión del campeonato y vocalías.

Caso de uso	El comité técnico es el encargado de la emisión de las vocalías así como el registro de las mismas después de cada partido jugado de acuerdo a la fecha establecida creación de torneos.
Identificador	CD004
CURSO TÍPICO DE EVENTOS	
Usuario	Sistema
Comité Técnico	Emisión y control de vocalías, creación de torneos.
	Control de las actividades realizadas por los comités.
CURSOS ALTERNATIVOS	
Se debe de culminar la fecha de juego correspondiente para el ingreso de vocalías.	

Nota. En la siguiente tabla es de especificación de caso de uso CD004 que consiste realizar el fixture de fueg así como tabla de posiciones y goleadores.

Capítulo IV: Análisis de Alternativas

4.01 Matriz de Análisis de Alternativas

La matriz de análisis de alternativas se realiza una observación de objetivos del sistema que se aplican en las ligas barriales de fútbol con sus diferentes impactos sobre el propósito, factibilidad financiera, técnica, social y política elevamos un porcentaje de (Baja, Media, Alta) para cada categoría y obtener un resultado total de cómo se ejecuta el aplicativo para establecimiento.

Los siguientes objetivos lo realizamos a través de una investigación:

Generación semanal de la tabla de posiciones y tabla de goleadores.

Registro de jugadores de cada equipo con su respectivo fichaje para el presente campeonato.

Generación del fixture.

Registro de equipos para el presente campeonato.

Generación de reportes.

De esta manera se realizó una investigación general para determinar las conclusiones diferentes.

Tabla 18

Matriz de análisis de alternativas se detalla el objetivo y la facilidad de cada proceso realizado

Objetivos	Impacto sobre el propósito	Factibilidad técnica	Factibilidad financiera	Factibilidad social	Factibilidad política	Total	Prioridad
Generación semanal de la tabla de posiciones y tabla de goleadores.	4	3	2	2	2	13	Media alta
Registro de jugadores de cada equipo con su respectivo fichaje para el presente campeonato	5	4	2	2	2	15	Alta
Generación del fichur.	5	4	2	2	2	15	Alta
Registro de equipos para el presente campeonato	4	3	2	2	2	13	Media alta
Generación de reportes.	4	3	2	2	2	13	Media alta
Total	22	17	10	10	10	69	

Nota. Análisis de la matriz de alternativas especificado con una escala que 1= Bajo 2=Medio Bajo 3=Medio 4=Medio Alto 5=Alto

4.02 Matriz de Impacto de los Objetivos

Tabla 19

Objetivos	Factibilidad a lograrse	Impacto de género	Impacto ambiental	Relevancia	sostenibilidad
Generación semanal de la tabla de posiciones y tabla de goleadores.	Tener un correcto control de la puntuación que tenga el equipo como los goles de los jugadores.	El registro de goleadores y posiciones podrán hacer cualquier persona que asuma el cargo de usuario encargado de dicha área.	Optimización de proceso para realizar la tabla de posiciones y goleadores reduce el tiempo cálculo. Mejorar el ambiente laboral	Permitir un control y revisión de lo acontecido en cada semana con cada equipo y jugador con respecto a los puntos y goles registrados.	El control de tabla de posiciones y goleadores es importante ya que se conoce semanalmente lo realizado por equipos y jugadores con respecto a puntos y goles.
Registro de jugadores de cada equipo con su respectivo fichaje para el presente campeonato	Manejar los datos de jugadores inscritos en sistema para jugar en el año.	El registro se lo realizará el usuario responsable del área de calificación.	Mejora en el ambiente laboral.	Permitir el control de jugadores inscritos en el presente año.	El registro de los datos de jugadores es importante para que se lleve a cabo el campeonato de fútbol.
Generación del fichur.	La emisión del fichaje de juego se la realizará una sola vez y así reducir los tiempos de realización los encuentros deportivos.	El proceso de la realización del fichur se la realizará únicamente el usuario encargada del área técnica.	Mejora en el ambiente laboral. Reducir tiempos.	Permitirá de una forma ágil y sencilla la emisión del fichur de juego del campeonato o de las rondas que se lleven a cabo.	El control de encuentros deportivos es el eje fundamental para la realización del campeonato de fútbol.
Registro de equipos para el presente campeonato	Manejar los datos de equipos inscritos en sistema para jugar en el año.	El registro se lo realizará el usuario responsable del área de calificación.	Mejora en el ambiente laboral.	Permitir el control de equipos inscritos en el presente año.	El registro de los datos de equipos es importante para que se lleve a cabo el campeonato de fútbol.
Generación de reportes.	Mejor manejo de informes para presentar cada semana de los encuentros deportivos así como sanciones emitidas.	El registro se lo realizará el usuario responsable del área de calificación.	Mejora en el ambiente laboral. Reducir tiempos.	Presentación de informes a los presidentes de cada equipo de los encuentros deportivos así como sanciones emitidas.	Es importante presentar informes para que exista una transparencia en los procesos realizados semanalmente. Así dar a conocer lo realizado en la semana con respecto a encuentros deportivos así como sanciones emitidas.

Nota. La matriz de impacto realiza un análisis de los objetivos planteados.

4.03 Estándares para el Diseño de Clases

Lenguaje unificado de modelado (UML, por sus siglas en inglés, Unified Modelling Language) es un lenguaje estándar para la especificación, visualización, construcción y documentación de artefactos de sistemas de software, muy bueno para la modelación de negocios y otros sistemas que no son software. El UML representa una colección de las mejores prácticas de ingeniería que tienen una probación exitosa en la modelación de sistemas largos y complejos

El UML es una parte muy importante para el desarrollo de software orientados a objetos y en el proceso de desarrollo de software. Utiliza, en su mayor parte, notaciones gráficas para expresar para expresar los proyectos de diseño del software. Utilizando el ayudante del UML puede comunicar el equipo de proyecto, explorar el potencial de diseños, y validar el diseño de la arquitectura del software.

Tabla 20

Se detalla la especificación de cada estándar de diseño de tablas.

Nombre	Grafico	Estándar
Clase		El nombre de la tabla se iniciara con el nombre del proceso. El mismo se redactara en singular.
Atributos		Se escribe el nombre de los atributos que contenga la tabla. En este caso se utilizó de esta manera.
Métodos		Las operaciones se redactan especificando la operación que ejecutara el sistema ejemplo: Guardar ()
Primary key		La clave primary de todas las tablas está marcadas con una llave dorada el cual se identifican cuáles serían las principales claves.
Foreing key		El foreing key se presenta antecediendo el nombre del atributo con el sufijo (fk)
Relación de uno a muchos		Nos sirve para relacionar las tablas que son independientes y dependientes de otras tablas.
Dependencia o instancia		Denota la relación de una tabla a otra.

Nota. En la siguiente se explica las características que poseen las tablas de la base de datos.

4.04 Diagrama de Clases

El diagrama muestra las diferentes clases que componen el sistema y como se relacionan cada una de las tablas. Los diagramas de clases tiene una secuencia ordenada para el sistema de Automatización de los procesos de gestión y control de ligas barriales de fútbol se realice una serie de pasos solicitados para poder realizar los correspondientes procesos que cada usuario encargado tenga a cumplir durante el proceso de análisis y diseño, podemos distinguir cada una de las tablas del sistema que se ha implementado realiza un análisis general para que se realice cada proceso del sistema adecuadamente.

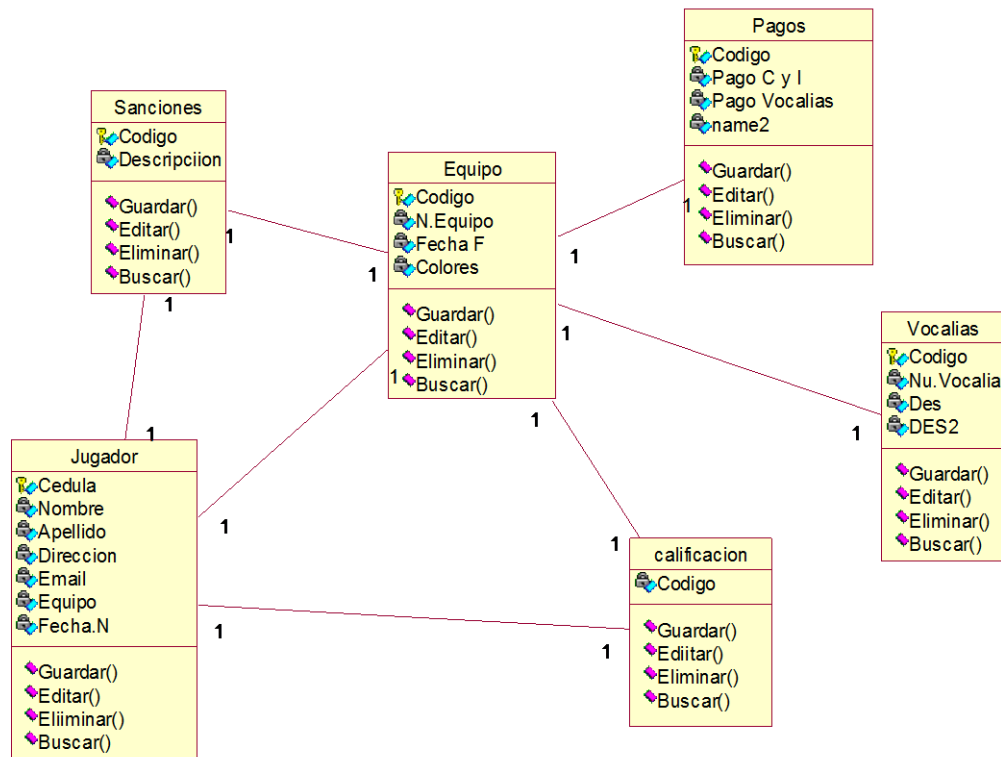
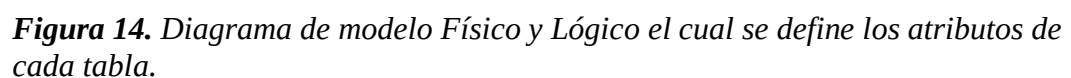


Figura 13. Diagrama de clases se define las tablas que están relacionadas con sus diferentes atributos.

4.05 Modelo Lógico – Físico

El Modelo Lógico-Físico se detalla las relaciones de cada tabla el cual cada tabla esta designada con un nombre específico para cada proceso, teniendo en cuenta que cada tabla tiene un primary key en el código y sus atributos descritos en cada tabla para realizar cada operación descrita por el programa y sus diseño, dentro del proceso se requiere una serie de especificaciones para poder realizar cada requerimiento solicitado.



4.06 Diagrama de Componentes

Los diagramas de componentes inician las fases del software el cual se refiere a todos los procesos que el sistema compone y se detalla los pasos que se requieren dentro del sistema para su total funcionamiento dentro de las instituciones.

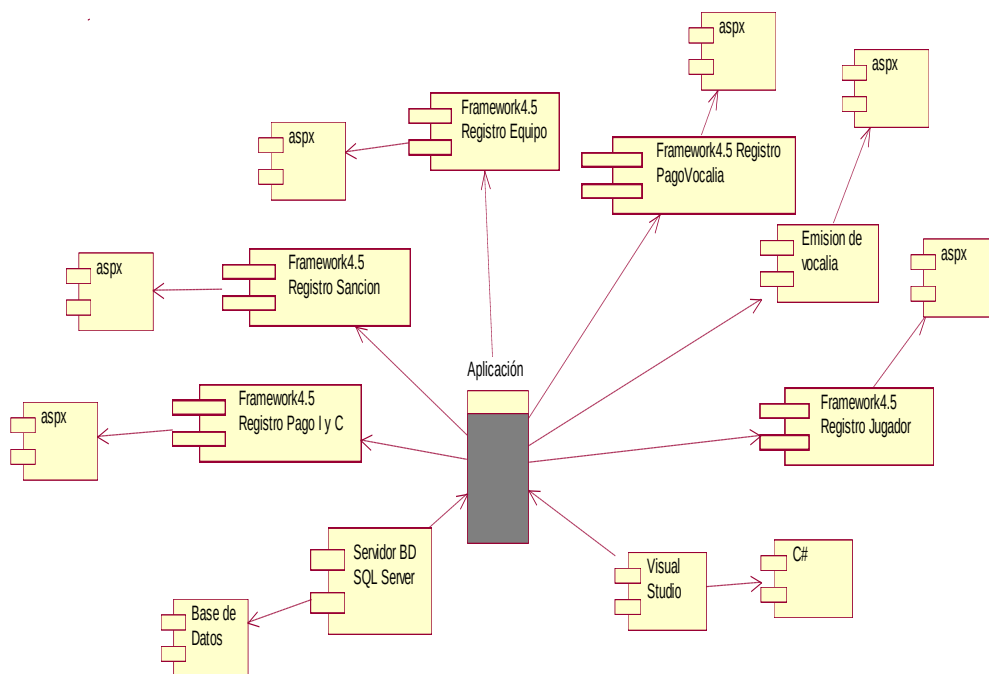


Figura 15. Diagramas de componentes para definir la aplicación y los programas a utilizarse.

4.07 Diagrama de Estrategias

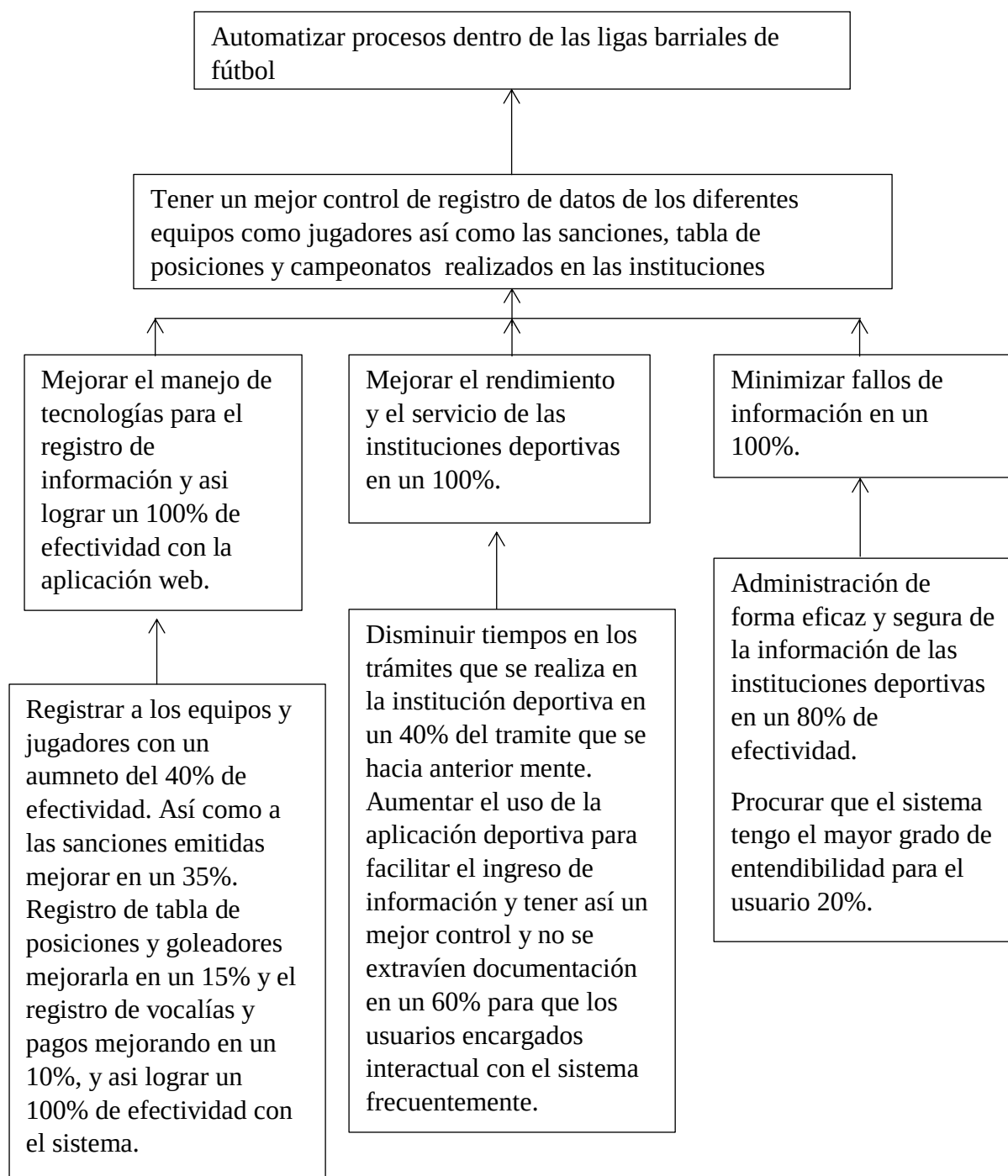


Figura 16. Diagramas de estrategias.

4.08 Matriz de Marco Lógico

Tabla 21

RESUMEN NARRATIVO	INDICADORES	MEDIOS DE VERIFICACIÓN	SUPUESTOS
Finalidad Mejorar el manejo de tecnologías para el registro de información y así lograr un 100% de efectividad con la aplicación web.	Implementación del sistema para el funcionamiento dentro de las instituciones y así los delegados de cada equipo estén satisfechos con el servicio brindado en un 20 % de efectividad.	Los usuarios serán los encargados del manejo del sistema realizar un diagnóstico.	Existe el cierre de instituciones deportivas por el Incumplimiento de reglas.
Propósito Mejorar el rendimiento y el servicio de las instituciones deportivas en un 100%.	La aplicación web registrará a los equipos con sus respectivos jugadores, así como a las sanciones emitidas, tabla de posiciones, tabla de goleadores, registros de vocalías y pagos y así tener un 40 % de efectividad y así no se extraen documentos.	Informes emitidos por los encargados de cada comité.	Utilización inadecuada del sistema a implementarse dentro de las instituciones deportivas.
Componentes Minimizar fallos de información en un 100%.	Porcentaje de delegados de los equipos para solicitar el registro de su equipo y sus jugadores reducir el tiempo de espera en un 40%.	Informes correspondientes de cada comité que conforma la institución deportiva.	Delegados de los equipos insatisfechos por el servicio.

Nota. Matriz de Marco Lógico detalla la finalidad, Propósito, Componentes y actividades de cada proceso.

4.09 Vistas Arquitectónicas

La vista arquitectónica describe cómo el sistema se descompone en una serie de componentes y la manera en que éstos se comunican e interactúan entre sí para su desarrollo. Varias opciones para evidenciar una arquitectura, a través de un conjunto de vistas cada vista representan un comportamiento particular del sistema.

4.09.01 Vista Lógica.

El sistema se descompone en una serie de clases de objetos en la cual cada uno tiene sus abstracción, encapsulación y herencia. Esta descomposición no solo se hace para potenciar el análisis funcional, sino también identifica mecanismos y elementos de diseño comunes a diversas partes del sistema.

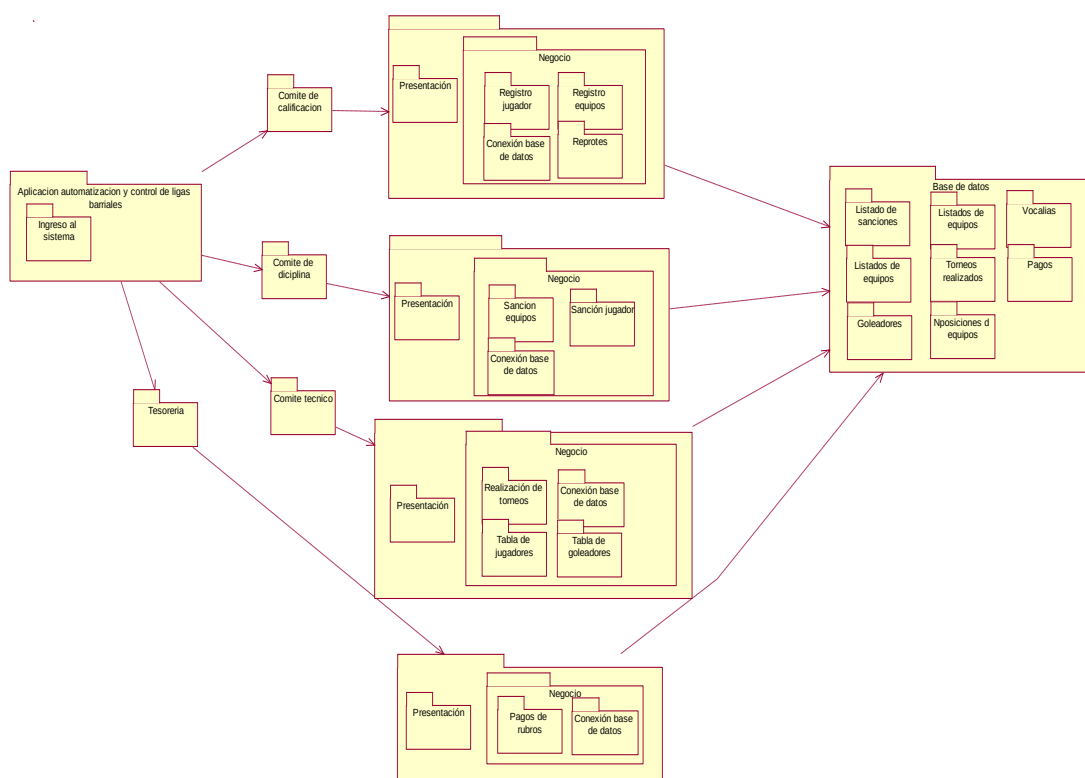


Figura 17. Vista lógica definida con aplicaciones realizadas en el sistema.

4.09.02 Vista física.

La vista física se basa en los requisitos no funcionales del sistema tales como, disponibilidad, confiabilidad, desempeño entre otras más. El sistema se ejecuta sobre varios nodos de procesamiento sugeridos por el usuario para la ejecución del sistema.

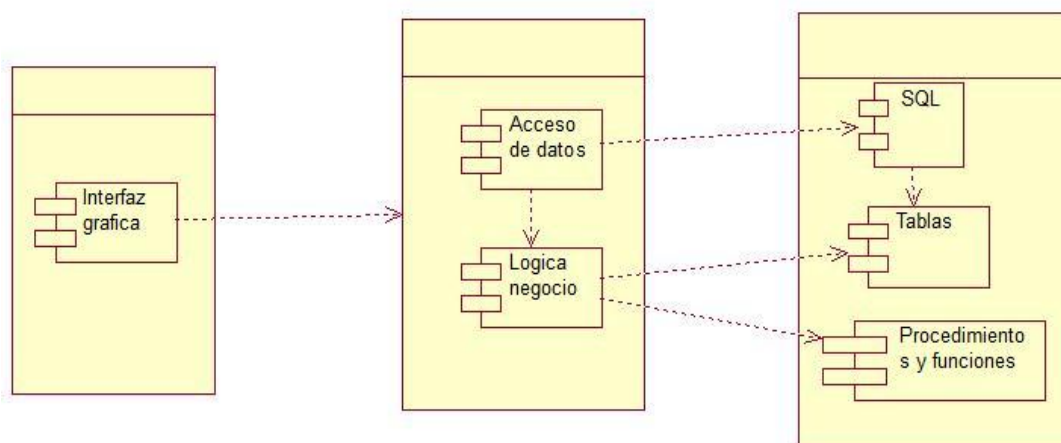


Figura 18. Vista Física se define los requisitos funcionales donde realizará cada proceso.

4.09.03 Vista de desarrollo.

La aplicación web se empaqueta en partes pequeñas que pueden ser subsistemas en cual son desarrollados los procesos de la automatizar procesos dentro de las ligas barriales de fútbol.

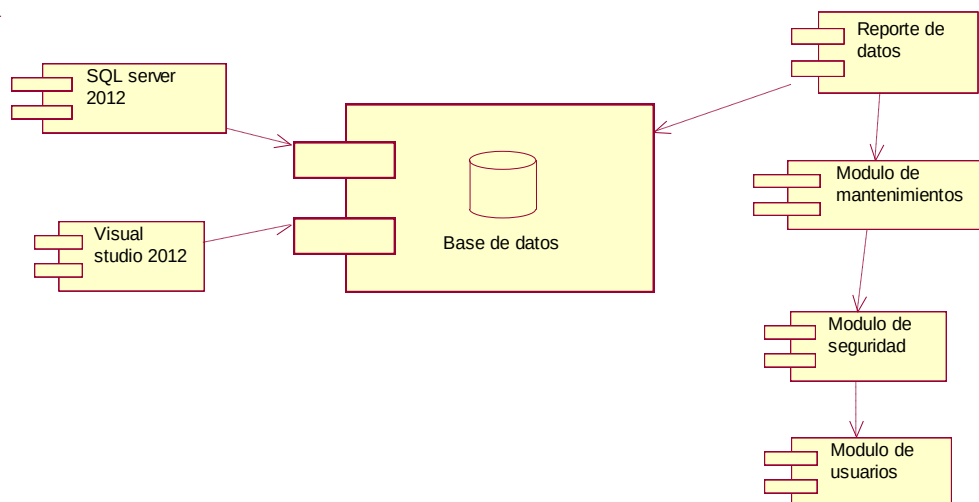


Figura 19. Vista de desarrollo detalla cómo se diseñara el servidor web y la base de datos.

4.09.04 Vista de procesos.

Se presentan los aspectos de concurrencia y distribución, integridad del sistema, y tolerancia a fallos. Se especifica en cuál hilo de control se ejecuta efectivamente una operación de una clase identificada en la vista lógica.

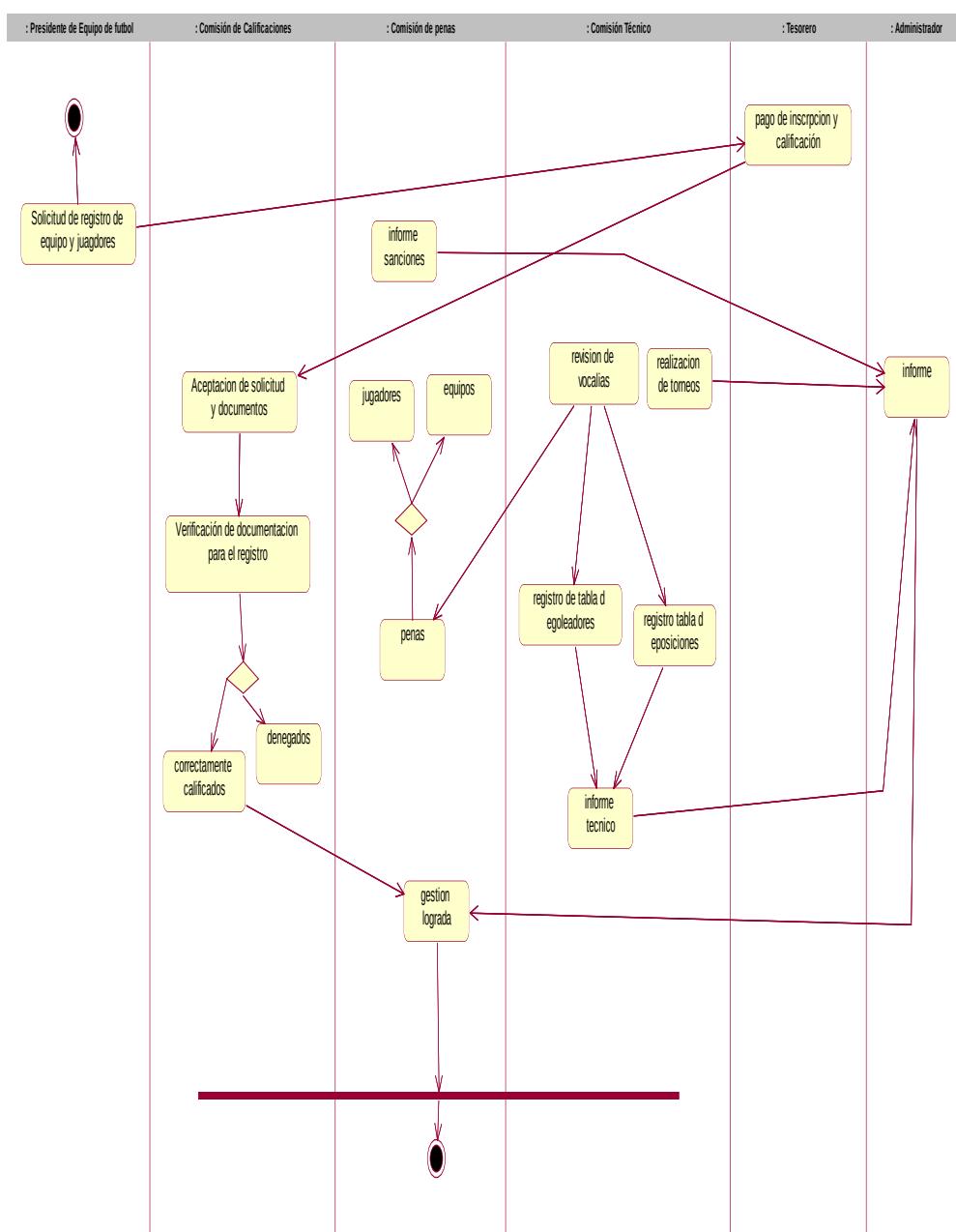


Figura 20. Vista de procesos diagrama de actividades

4.09.04.01 Vista de procesos diagrama de actividades calificaciones

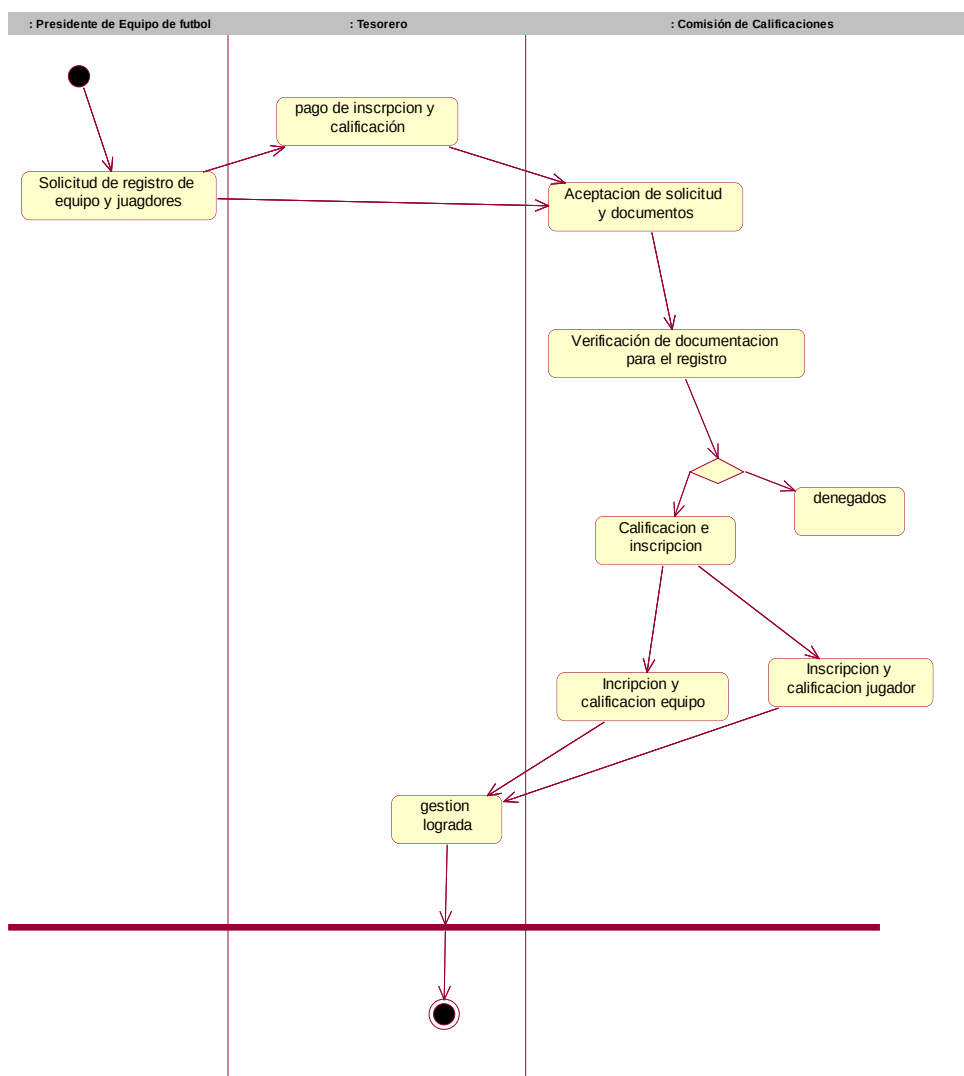


Figura 21. Vista de procesos diagrama de actividades calificaciones

4.09.04.02 Vista de procesos diagrama de actividades sanciones

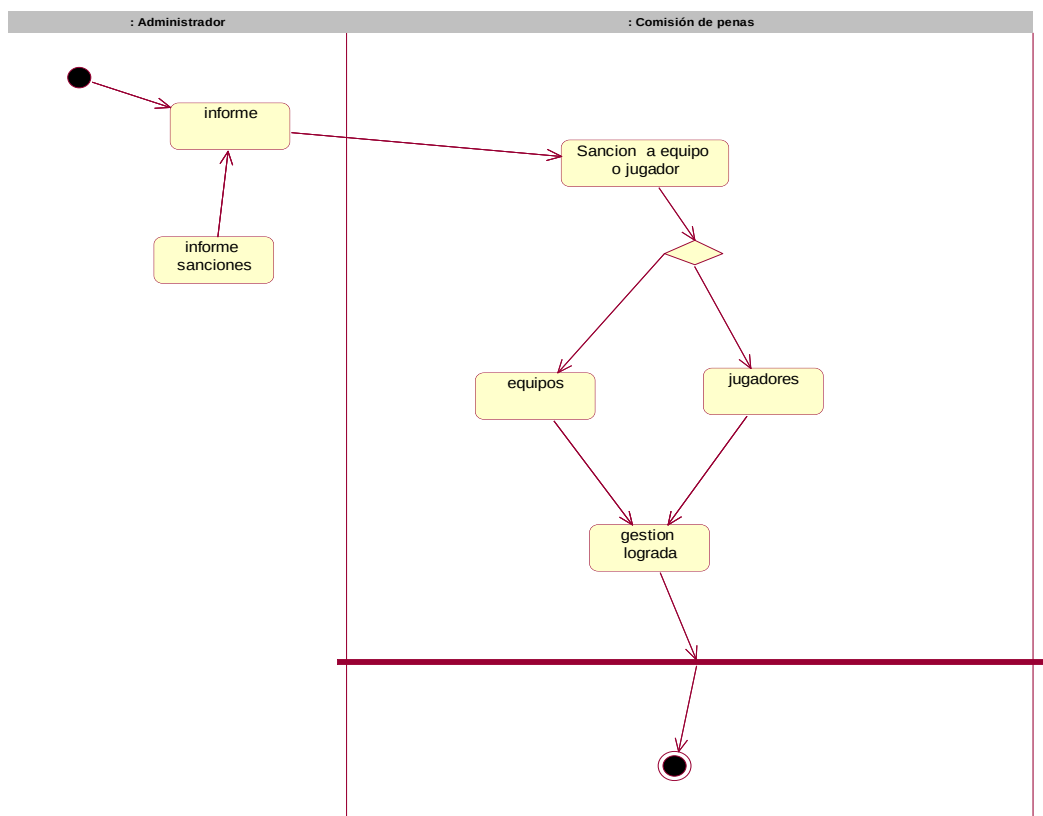


Figura 22. Vista de procesos diagrama de actividades sanciones

4.09.04.03 Vista de procesos diagrama de actividades vocalias

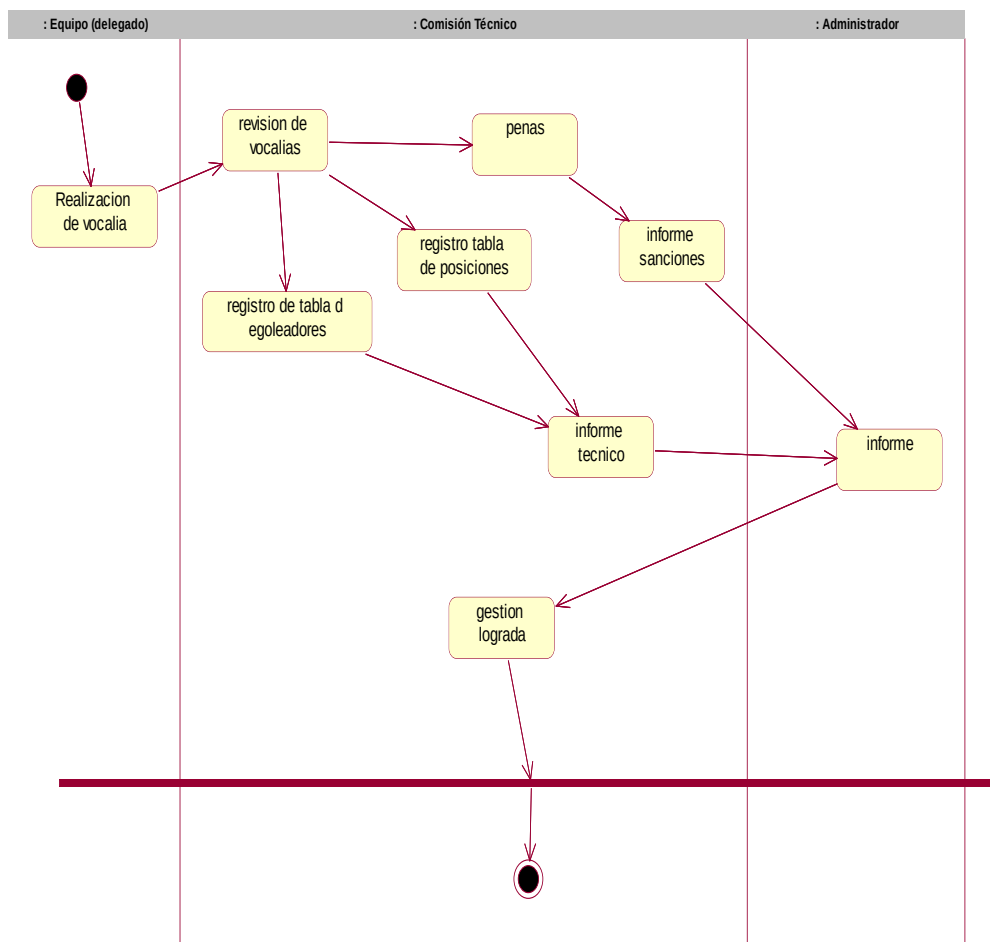


Figura 23. Vista de procesos diagrama de actividades vocalias

Capítulo V: Propuesta

5.01 Especificación de estándares de programación

Este punto tiene como objetivo reglamentar la forma en que se implementará el código fuente del proyecto, pasando, por las variable, controles, ficheros, archivos y todo aquello que esté implicado en el código general del sistema.

5.01.01 Declaraciones de Variables.

- La longitud debe ser lo más recomendable posible.
- El tipo de dato al que pertenece la variable.

Tabla 22

Descripción de la variable

Estructura	Descripción de la Variable
LONGITUD. MAX.	←1→ ←300→
FORMATO	Todo con mayusculas
EJEMPLO	\$meses, \$a = 1; \$cadena="HOLA MUNDO";

Nota. En la siguiente tabla es de especificación el formato que utilizamos en la programación del sistema para el ingreso de palabras.

Tabla 23

Descripción tipos de variables.

Tipo de variable	Descripción
Integer	[FAC_NUMERO] [int] NULL,
Char	[PEN_MATERIA] [varchar](150) NULL,
Numeric	[REP_CODIGO] [numeric](30, 0) NOT NULL,
Date	[FAC_FECHA] [datetime] NULL,
Double	[QUI_NOTA] [decimal](8, 2) NULL,

Nota. En la siguiente tabla especificamos las características que posee cada atributo de las tablas de la base de datos.

Tabla 24

Descripción de tipo de control.

Tipo de control	Prefijo	Ejemplo
Label	Lbl	Label#label1
TextBox	Txt	TextBox#txtl2
Button	Btn	ButtonBtnRegistrar
Image	Img	Imge#Image1
GridView	Dgv	GridView#dgvEstudiante
DropDownList	Cmb	DropDownList#Cmbquimestre
Calendar	Dtp	Calendar#dtpFecha
Fileupload	Fileupload	imagen Fileupload

Nota. En la siguiente tabla especificamos los nombres de las variables que utilizamos en cada objeto de programación.

Tabla 25

Descripción declaración de clases

Título	Descripción
Sintaxis	public partial class
Descripción	El tipo de variables son Private, Public o Protected.
Observaciones	En la declaración de clases no se deberá utilizar caracteres como:
	Letra Ñ o ñ.
	Caracteres especiales ¡^, #, \$, %, &, /, (,), ¿, ‘, +, -, *, {, }, [,].
Ejemplo	Caracteres tildados: á, é, í, ó, ú.
	public partial class
	Indica una clase parcial

Nota. En la siguiente tabla se especifica la declaración de la sintaxis para realizar los diferentes procesos de programación y validaciones.

5.02 Diseño de Interfaces de Usuario

La interfaz diseñada para el usuario es el proceso de determinar los distintos componentes, los colores utilizados en el sistema son por la liga barrial Bellavista sus colores distintivos son el blanco y el azul marino y así dar a diferenciar de otros sistemas existentes.



Figura 24. Interfaz del sistema definida como la pantalla inicial

1. Imagenesbutton#.-Nos permite ingresar a las diferentes opciones del sistema.
2. Label#Labeldelsistema.- Nos direcciona a las diferentes paginas del sistema.
3. Imagen#.-Nos indica la imagen del sello de la liga.



Figura 25. Diseño general de ingreso de usuarios al sistema.

1. TextBox #txtUsuario.-Aquí escribiremos nuestro nombre de usuario
2. TextBox #txtContraseña.-Dentro de esta caja de texto pondremos nuestra contraseña la cual será reemplazada por puntos para mayor seguridad.
3. Button#btnRegistrar.-El botón nos permitirá le permitirá ingresar al sistema con el usuario y contraseña
4. Image #Image1.-Pondremos una imagen de nuestro gusto para una mejor presentación de nuestro sistema.
5. Label#labelrecordar.- Recordora la contraseña.



Figura 26. Diseño general del menú del sistema.

1. Menu#NavigationMenu.-Nos permite visualizar el menú del sistema.
2. Labe.#Iniciosesion.- Nos indica que estamos ingresados al sistema y nos dirige para poder cambiar la contraseña.
3. Label#.- Nos brinda una información de la Liga Barrial Bellavista.
4. Labe.#Cerrarsesion.- Nos permite cerrar sesión.



Figura 27. Diseño administrativa de registros por categorías.

1. Image#Image.- Imagen direcciona al registro de la categoría máxima.
2. ImageButton#Image.- Imagen direcciona al registro de la categoría primera.
3. ImageButton#Image2.- Imagen direcciona al registro de la categoría segunda.



Figura 28. Diseño administrativa de ingreso registro.

Este formato esta para todos los registros por categoría.

1. ImageButton#Imagebotton3.- Nos direcciona a la pagina para registrara a los equipos participantes
2. Button#btnregistrar.- Nos direcciona a la pagina para subir los archivos de las fichas de los jugadores de cada equipo.
3. Button#btnbuscar.-Nos direcciona a la pagina para registrara a los goleadores.
4. Button#btneditar.- Nos direcciona a la pagina para registrara la tabla d eposiciones.
5. Button#btneliminar.- Nos direcciona a la pagina para registrara para descragar archivos.
6. Image#Image.- Nos direcciona a la pagina de registro.

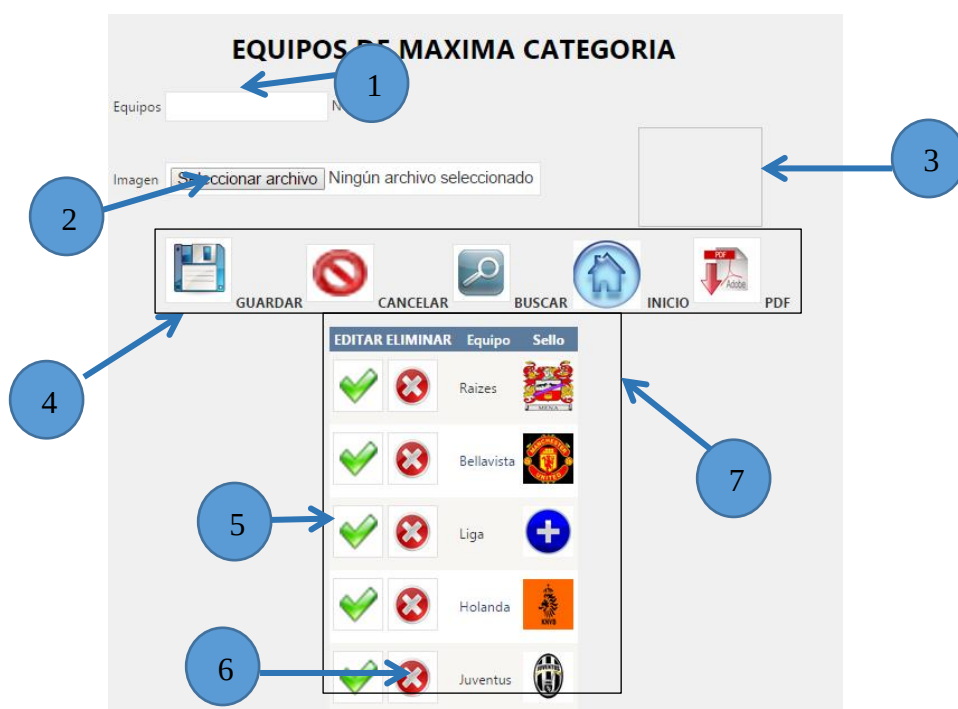


Figura 29. Diseño administrativa de iregistro equipo.

El mismo diseño es para los registros de las demás categorías.

Para editar lo único que se realiza es modificar el campeonato requerido y dar en guarda y listo.

1. TextBox#txtequipo.- En la caja de texto nos permite ingresar en nombre del equipo.
2. FileUpload#Fup.- Nos permite subir archivos de imagenes.
3. Imagen#Image.- Nos mostrara la imagen guardada.
4. Button#botones.- El primer botón nos permite guarda, el segundo cancela la operación realizada, el tercero busca el todos los registros, el cuarto nos permite ir a la pagina principal de registros y el quinto nos permite exporta a pdf.
5. Button#Editar.- Nos permite editar el registro.

6. Button#Eliminar.-Nos permite eliminar los registros.
7. Tabla#tabla.- Nos muestra todos los registros ingresados.



Figura 30. Diseño administrativa de registro archivos de los jugadores.

El mismo diseño es para subir archivos de las demás categorías.

1. Button#botones.- El primer botón nos permite guarda, el segundo cancela la operación realizada, el tercero actualiza el todos los registros, el cuarto nos permite ir a la pagina principal de registros y el quinto nos permite exporta a pdf.
2. FileUpload#Fup.- Nos permite subir archivos.
3. Tabla#tabla.- Nos muestra todos los registros ingresados.
4. Button# Eliminar.-Nos permite eliminar los registros.

GOLEADORES DE MAXIMA CATEGORIA

1. Seleccione Equipo... | NUEVO

2. Cedula

3. Nombre y Apellido

4. Goles

5. Seleccione archivo | Ningún archivo seleccionado

6. Carnet

7. GUARDAR CANCELAR BUSCAR INICIO PDF

EDITAR	ELIMINAR	Escudo	Equipo	Foto	Carnet	Cedula	Nombre	Goles
			Bellavista		10	1669974456	wrrt	11
			Raizes		12	1987456322	sdafig	12

Figura 31. Diseño administrativa de registro goleador.

El mismo diseño es para los registros de las demás categorías.

Para editar lo único que se realiza es modificar el campeonato requerido y dar en guarda y listo.

1. dropdown#ddl equipo.-Nos permite seleccionar al equipo.
2. Textbox#txtcedula.-Nos permite ingresar una cédula válida.
3. Textbox#txtnombre.-Nos permite ingresar una nombre y apellido.
4. Textbox#txtgoles.-Nos permite ingresar los goles del jugador.
5. Fileupload#Fup.-Nos permite escoger la imagen.
6. Image#Imagen.-Visualiza la imagen carga.
7. Textbox#txtcarnet.-Nos permite ingresar el número de carnet del jugador.
8. Button#botones.- El primer botón nos permite guarda, el segundo cancela la operación realizada, el tercero busca el todos los registros, el cuarto nos

permite ir a la pagina principal de registros y el quinto nos permite exporta a pdf.

9. Button#Editar.- Nos permite editar el registro.
10. Button#Eliminar.-Nos permite eliminar lso registros.
11. Tabla#tabla.- Nos muestra todos los registros ingresados.

The screenshot shows the 'Tabla de Posiciones Maxima Categoria' interface. At the top, there is a header with the Bellavista logo and navigation links: 'Inicio', 'Acerca de', and 'Equipos'. Below the header, the title 'Liga Barrial Bellavista' is displayed. The main content area is titled 'TABLA DE POSICIONES MAXIMA CATEGORIA'. It features a table with columns: PJ, PG, PP, PE, P, GF, GE, and GT. Below the table, there is a row of buttons: 'GUARDAR', 'CANCELAR', 'BUSCAR', 'INICIO', and 'PDF'. At the bottom, there is a table with columns: 'EDITAR', 'ELIMINAR', 'Escudo', 'Equipo', 'PJ', 'PG', 'PP', 'PE', 'P', 'GF', 'GE', and 'GT'. The first row of data in this table is 'Raizes' with values: 12, 10, 1, 1, 31, 20, 20, 0. Numbered callouts point to various elements: 1 points to the 'Equipo' dropdown menu; 2 points to the table header; 3 points to the 'PDF' button; 4 points to the 'GUARDAR' button; 5 points to the 'EDITAR' button; and 6 points to the data row for 'Raizes'.

Figura 32. Diseño administrativa de registro de posiciones.

El mismo diseño es para los registros de las demás categorías.

Para editar lo único que se realiza es modificar el campeonato requerido y dar en guarda y listo.

1. drowlist#ddlequipo.-Nos permite seleccionar al equipo.
2. Textbox#txt.-Nos permite Ingresar los núemros de los partidos jugados, ganados, perdidos, empatados, goles a favor, goles en contra.
3. Button#botones.- El primer botón nos permite guarda, el segundo cancela la operación realizada, el tercero busca el todos los registros, el cuarto nos permite ir a la pagina principal de registros y el quinto nos permite exporta a

pdf.

4. Button#Editar.- Nos permite editar el registro.
5. Button#Eliminar.-Nos permite eliminar los registros.
6. Tabla#tabla.- Nos muestra todos los registros ingresados.



Figura 33. Diseño administrativa de registro sanciones.

El mismo diseño es para los registros de las demás categorías.

1. ImageButton#Sancionmaxima.-Nos direcciona a la pagina de sanción de categoría máxima.
2. ImageButton#Sancionmaxima.- Nos direcciona a la pagina de sanción de categoría primera.
3. ImageButton#Sancionmaxima.- Nos direcciona a la pagina de sanción de categoría segunda.



Figura 34. Diseño administrativa de registro sanción ya sea a equipo como a jugadores.

El mismo diseño es para los registros de las demás categorías.

1. ImageButton#Sancionequipo.-Nos direcciona a la pagina de sanción de equipos.
2. ImageButton#Sancionjugador.- Nos direcciona a la pagina de sanción de jugadores.
3. ImageButton#inicio.- Nos direcciona a la pagina de sanciones por categoría.

SANCION EQUIPOS MAXIMA CATEGORIA

Seleccione Equipo.. NUEVO

Motivo de la sanción

Tiempo

GUARDAR CANCELAR BUSCAR INICIO PDF

Escudo	Equipo	Sancion	Tiempo
			Liga malos 1 año

Figura 35. Diseño administrativa de sanción equipo.

El mismo diseño es para los registros de las demás categorías.

Para editar lo único que se realiza es modificar el campeonato requerido y dar en guarda y listo.

1. DropDownList#ddlequipo.-Nos servirá para poder seleccionar al equipo.
2. TextBox#txtsanciom.- Nos permite ingresar el motivo de la sanción.
3. TextBox#txtsanciom.- Nos permite ingresar el tiempo de la sanción.
4. Button#botones.- El primer botón nos permite guarda, el segundo cancela la operación realizada, el tercero busca el todos los registros, el cuarto nos permite ir a la pagina principal de registros y el quinto nos permite exporta a pdf.
5. Button#Editar.- Nos permite editar el registro.
6. Button#Eliminar.-Nos permite eliminar lso registros.
7. Tabla#tabla.- Nos muestra todos los registros ingresados.

The screenshot shows a web application interface for the 'Liga Barrial Bellavista'. The title bar includes the league logo and navigation links: 'Bienvenido: DEBE', 'Cerrar sesión', 'Inicio', 'Acerca de', and 'Equipos'. The main heading is 'SANCION JUGADOR MAXIMA CATEGORIA'. The form contains several input fields and buttons:

- 1**: 'Equipo' dropdown menu with 'Seleccione Equipo...' and 'NUEVO' options.
- 2**: 'Cédula' text input field.
- 3**: 'Nombres' text input field.
- 4**: 'Carnet' text input field.
- 5**: 'Foto' file upload button labeled 'Seleccionar archivo'.
- 6**: Placeholder for the uploaded photo.
- 7**: 'Motivo de la sanción' text area.
- 8**: 'Tiempo' text input field.
- 9**: Action buttons: 'GUARDAR' (floppy disk), 'CANCELAR' (red X), 'BUSCAR' (magnifying glass), 'INICIO' (house), and 'PDF' (document with arrow).
- 10**: A table with columns: 'Escudo', 'Equipo', 'Foto', 'Carnet', 'Cedula', 'nombres', 'sancion', and 'tiempo'. The first row shows a green checkmark, a red X, the Bellavista logo, 'Bellavista', '12', '1234567812', 'jose', 'malos', and '1 partido'.
- 11**: A small green checkmark icon.
- 12**: A small red X icon.

Figura 36. Diseño administrativa de sanción jugador.

El mismo diseño es para los registros de las demás categorías.

Para editar lo único que se realiza es modificar el campeonato requerido y dar en guarda y listo.

1. DropDownList#ddlequipo.-Nos servirá para poder seleccionar al equipo.
2. TextBox#txtcedula.- Nos permite ingresar la cédula del jugador sancionado.
3. TextBox#txtnombres.- Nos permite ingresar los nombres del jugador sancionado.
4. TextBox#txtcarnet.- Nos permite ingresar la número de carnet del jugador sancionado.
5. Fileupload#Fup.-Nos permite escoger la imagen.
6. Image#Imagen.-Visualiza la imagen carga.
7. TextBox#txtsanciom.- Nos permite ingresar el motivo de la sanción.

8. TextBox#txtsancion.- Nos permite ingresar el tiempo de la sanción.
9. Button#botones.- El primer botón nos permite guarda, el segundo cancela la operación realizada, el tercero busca el todos los registros, el cuarto nos permite ir a la pagina principal de registros y el quinto nos permite exporta a pdf.
10. Button#Editar.- Nos permite editar el registro.
11. Button#Eliminar.-Nos permite eliminar lso registros.
12. Tabla#tabla.- Nos muestra todos los registros ingresados.



Figura 37. Diseño administrativa de registro campeonato.

1. ImageButton#torneocategoria.-Nos direcciona a la pagina de torneos por categorias.
2. ImageButton#Storneoconsuelo.- Nos direcciona a la pagina de torneo consuelo.
3. ImageButton#inicio.- Nos direcciona a la pagina de inicio.



Figura 38. Diseño administrativa de registro de torneo por categorias.

1. ImageButton#torneomaxima.-Nos direcciona a la pagina de torneos por categorias.
2. ImageButton#torneoprimer.- Nos direcciona a la pagina de torneo consuelo.
3. ImageButton#torneosegunda.- Nos direcciona a la pagina de torneo consuelo.
4. ImageButton#inicio.- Nos direcciona a la pagina de inicio.

Liga Barrial Bellavista

FICCHUR MÁXIMA CATEGORIA
LISTADO DE ENCUENTROS DE PARTIDOS DE MÁXIMA CATEGORIA

1. Selección de equipos (Nombre, Escudo)

2. Formulario de entrada de encuentros (1-12)

3. Tabla de resultados por fecha (PRIMERA FECHA a ONCEAVA FECHA)

4. Botones de acción: GENERAL FICCHUR, GUARDAR ENCUENTROS, MENÚ TORNEOS

Figura 39. Diseño administrativa de registro de torneo.

El mismo diseño es para los registros de las demás categorías.

1. Tabla#tabla.- Nos muestra todos los registros ingresados.
2. TextBox#txt.- Nos permite ingresar los distintos equipos a participar.
3. Tabla#tabla.- Nos muestra todos encuentros de juego.
4. Button#botones.- El primer botón nos permite guarda, el segundo nos permite exporta a pdf, el tercero no permite ir a la pagina de inicio.



Figura 40. Diseño administrativa de registro de torneo consuelo.

1. Tabla#tabla.- Nos muestra todos los registros ingresados.
2. TextBox#txt.- Nos permite ingresar los distintos equipos a participar.
3. Tabla#tabla.- Nos muestra todos encuentros de juego.
4. Button#botones.- El primer botón nos permite guarda, el segundo nos permite exporta a pdf, el tercero nos permite ir a la siguiente ronda, el cuarto boton nos permite ir a la pagina de inicio torneos.

SEGUNDA RONDA CAMPEONATO CONSUELO

SEGUNDA CATEGORIA PRIMERA CATEGORIA MAXIMA CATEGORIA

Equipo Sello

Raizes	
Bellavista	
Liga	
Holanda	
Juventus	
Vasco	
Feniz	
PJ	
DCN	
1800	
FIORE	
LOBIS	

Nombre Sello

América	
Coperos	
Andes	

INGRESO DE EQUIPOS A JUGAR EL CAMPEONATO CONSUELO

1	Raizes	9	Aerica
2	Holanda	10	Portugal
3	Vasco	11	Lobis
4	Feniz	12	1800
5	Bellavista	13	Fiore
6	Liga	14	DCN
7	Juventus	15	Juventus
8	PJ	16	Andes

CALENDARIO DE JUEGO

Raizes	VS	Aerica
Holanda	VS	Portugal
Vasco	VS	Lobis
Feniz	VS	1800
Bellavista	VS	Fiore
Liga	VS	DCN
Juventus	VS	Juventus
PJ	VS	Andes

CALENDARIO DE PARTIDOS **GUARDAR PARTIDOS** **3 TERCERA RONDA** **MENU TORNEOS**

Figura 41. Diseño administrativa de registro de torneo consuelo.

1. Tabla#tabla.- Nos muestra todos los registros ingresados.
2. TextBox#txt.- Nos permite ingresar los distintos equipos a participar.
3. Tabla#tabla.- Nos muestra todos encuentros de juego.
4. Button#botones.- El primer botón nos permite guarda, el segundo nos permite exporta a pdf, el tercero nos permite ir a la siguiente ronda, el cuarto boton nos permite ir a la pagina de inicio torneos.

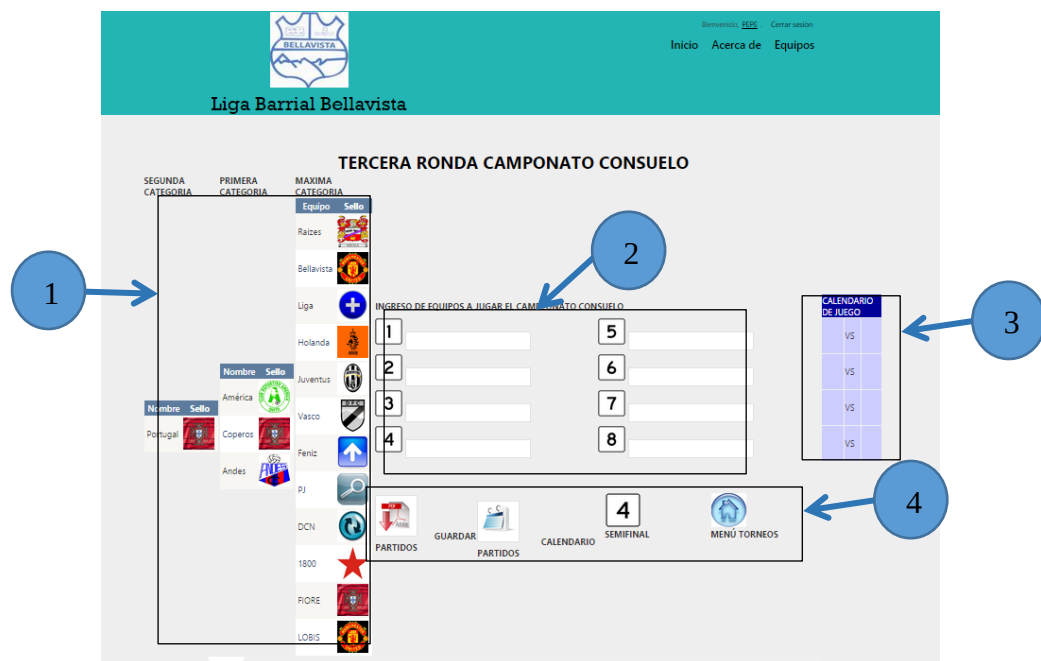


Figura 42. Diseño administrativa de registro de torneo consuelo.

1. Tabla#tabla.- Nos muestra todos los registros ingresados.
2. TextBox#txt.- Nos permite ingresar los distintos equipos a participar.
3. Tabla#tabla.- Nos muestra todos encuentros de juego.
4. Button#botones.- El primer botón nos permite guarda, el segundo nos permite exporta a pdf, el tercero nos permite ir a la siguiente ronda, el cuarto boton nos permite ir a la pagina de inicio torneos.

Liga Barrial Bellavista

FINAL CAMPEONATO CONSUELO

SEGUNDA CATEGORIA PRIMERA CATEGORIA MAXIMA CATEGORIA

Equipo Sello

Raíces

Bellavista

Liga

Holanda

Juventus

Vasco

Feniz

PJ

DCN

1800

PIORE

LOBIS

Nombre Sello

América

Portugal

Coperos

Andes

INGRESO DE EQUIPOS A JUGAR EL CAMPEONATO CONSUELO

1 2 3 4

CALENDARIO DE JUEGO

VS

VS

CALENDARIO DE PARTIDOS GUARDAR PARTIDOS FINAL MENÚ TORNEOS

5

Figura 43. Diseño administrativa de registro de torneo consuelo.

1. Tabla#tabla.- Nos muestra todos los registros ingresados.
2. TextBox#txt.- Nos permite ingresar los distintos equipos a participar.
3. Tabla#tabla.- Nos muestra todos encuentros de juego.
4. Button#botones.- El primer botón nos permite guarda, el segundo nos permite exporta a pdf, el tercero nos permite ir a la siguiente ronda, el cuarto boton nos permite ir a la pagina de inicio torneos.

Liga Barrial Bellavista

Equipo: Nacionales ACTUALIZACIÓN 1

Fecha: dd/mm/aaaa

Por concepto de: PAGOS SANCIONES

Arbitraje: 2

Fondo comun: 1

Seguro del deportista: 1

Aporte Selecciones: 1

Limpieza camerinos: 1

Tarjetas amarillas: 1

Tarjetas rojas: 1

Pase interno/Refrendacion: 1

No presentacion balon: 1

Sin brazalete de capitán: 1

Amonestaciones a la barra: 1

Falta a sesion de directiva: 1

Falta a sesion extraordinaria: 1

Vocalia incorrecta: 1

Ayudas: 1

Otros: 1

Total: 17

GUARDAR

CANCELAR

BUSCAR

SUMAR

Equipo	Fecha	Concepto	Ar	Fc	Sj	Asef	U	Ta	Tr	Ps	Nb	Sb	Ab	Fs	Fe	V	A	O	Total
Nacionales	04/04/1981 0:00:00	PAGOS SANCIONES 2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
Liga Barrial	17/09/2015 0:00:00	SPSDF	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
Holanda	16/09/2015 0:00:00	faltas	1	2	5	2	1	3	2	3	2	5	3	5	7	6	4	3	52
Manchester	16/09/2015 0:00:00	total	1,40	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17,20

Figura 44. Diseño administrativa de registro de pago.

1. TextBox#txt.- Nos permite ingresar los distintos rubros a pagar.
2. Button#botones.- El primer botón nos permite guarda, el segundo nos cancela la acción, el tercero nos permite buscar todos los datos, el cuarto boton nos permite sumar los rubros.
3. Tabla#tabla.- Nos muestra todos encuentros de juego.

TABLA DE GOLEADORES MAXIMA






Escudo	Equipo	Foto	Cartnet	Cédula	Nombres	Goles
	Bellavista		10	1669974456	wrrt	11
	Raizes		12	1987456322	sdafig	12
	Bellavista		1	1722487079	ewetre	12
	DCN		45	1723501084	jose machado	12
	Raizes		1	1723207138	vwv	32

Figura 45. Diseño administrativa de informe.

El mismo diseño es para los registros de las demás categorías

1. Button#botones.- El primer botón nos permite exportar el informe a word, el segundo nos permite exportar a excel, el tercero nos permite exportar a pdf, el cuarto boton nos permite ir al inicio.
2. Tabla#tabla.- Nos muestra el contenido.

5.03 Especificación de pruebas de Unidad.

Una prueba de unidad pretende probar cada función en un archivo de programa simple (una clase en terminología de objetos). Las librerías de pruebas de unidad formalizan este trabajo al proporcionar clases para pruebas.

La prueba de unidad ayuda a que el módulo se haga independiente, quiere decir que un módulo que tiene una prueba de unidad se puede probar independientemente del resto del sistema.

Tabla 26

Descripción de pruebas de unidad interface PRU_UNI01

Identificados de la prueba	PRU_UNI01
Método a probar	Inicio Sesión
Objetivo de la prueba	Probar que el usuario correspondiente ingrese correctamente.
Datos de entrada	
Al momento de iniciar sesión no de ningún problema y direcciona a la pagina de inicio.	
Resultado esperado	
Al ingresar se direcciona sin ningún problema a la pagina de inicio	
Comentarios	
Ingreso correctamente	

Nota. En la siguiente tabla es de especificación de prueba PRU_UNI01 que consiste en el inicio de sesión.

Tabla 27

Descripción de pruebas de unidad interface PRU_UNI02

Identificados de la prueba	PRU_UNI02
Método a probar	Cerrar Sesión
Objetivo de la prueba	Probar que el usuario cierre sesión correctamente.
Datos de entrada	Al momento de cerrar sesión no de ningún problema y direcciona a la página de inicio.
Resultado esperado	Mostrar la interfaz de listado de registros con los cambios realizados según la acción que se ha ejecutado
Comentarios	Cierre de sesión correctamente

Nota. En la siguiente tabla es de especificación de prueba PRU_UNI02 que consiste en el cerrar de sesión.

Tabla 28

Descripción de pruebas de unidad interface PRU_UNI03

Identificados de la prueba	PRU_UNI03
Método a probar	Método "Agregar"
Objetivo de la prueba	Probar si el método de nuevo registro funciona correctamente para ingresar nuevos datos en las diferentes tablas del sistema.
Datos de entrada	Ingresar al listado de cualquiera de los registros desde la opción de mantenimientos. Agregar datos correspondientes al mantenimiento seleccionado.
Resultado esperado	Encontrar errores que podrían detener el funcionamiento. Mostrar en una tabla el listado de registros registrados.
Comentarios	Validaciones correctas. Los iconos deben entenderse por los usuarios y no solo por el programador. Adecuado formato de la interfaz. El método funciona correctamente.

Nota. En la siguiente tabla es de especificación de prueba PRU_UNI03 que consiste en el registro de datos.

Tabla 29

Descripción de pruebas de unidad interface PRU_UNI04

Identificados de la prueba	PRU_UNI04
Método a probar	Método "Editar"
Objetivo de la prueba	Probar si el método de edición nos permite realizar cambios a los datos seleccionados por el usuario.
Datos de entrada	
Situarse en el listado de registro e identificar el registro que se va a modificar. Dar clic en el botón modificar y el método llevara el id del registro a modificarse.	
Resultado esperado	
Se visualizara la interfaz de edición donde los campos del respectivo registro ya están llenados con los datos del mismo, lo único que se debe realizar es cambial el datos deseado y dar clic en Actualizar registro.	
Comentarios	
El método funciona correctamente, no da problemas al modificar información de cualquier registro.	

Nota. En la siguiente tabla es de especificación de prueba PRU_UNI04 que consiste en editar registros.

Tabla 30

Descripción de pruebas de unidad interface PRU_UNI05

Identificados de la prueba	PRU_UNI05
Método a probar	Método "Eliminar"
Objetivo de la prueba	Probar si el método eliminar funciona correctamente al querer quitar información del listado de registros, para que esta ya no se vuelva a mostrar.
Datos de entrada	
Identificar el registro a eliminar y dar clic en eliminar. Este método lleva el id del registro a eliminarse, al formulario donde se ejecutara dicha acción.	
Resultado esperado	
Ejecutada la acción se re direccionara al listado para comprobar que el registro ya no se visualiza en el listado.	
Comentarios	
El método funciona correctamente, no da problemas al eliminar registros y actualizar la información.	

Nota. En la siguiente tabla es de especificación de prueba PRU_UNI052 que consiste en eliminar registros.

5.04 Especificación de pruebas de aceptación

Tabla 31

Detalle prueba de aceptación PRU_ACE01

Identificador de la prueba	PRU_ACE01
Caso de uso	CD001
Tipo de usuario	Administrador
Objetivo de la prueba	Probar el funcionamiento del proceso general de Usuarios.
Secuencia de eventos	Login de usuario, ingresar usuarios, ejecutar cambios, Eliminar, ingresar datos.
Resultados esperados	Que no tenga problemas con los eventos citados
Comentarios	Se realiza las pruebas ingresando de usuarios con sus respectivas vistas.
Estado	Aceptado

Nota. En la siguiente tabla es de especificación de pruebas de aceptación PRU_ACE01 que consiste en verificar al usuario administrador y todos los usuarios del sistema y que no existan fallas.

Tabla 32

Detalle prueba de aceptación PRU_ACE02

Identificador de la prueba	PRU_ACE02
Caso de uso	CD002
Tipo de usuario	Comité de calificaciones (usuario responsable)
Objetivo de la prueba	Probar el funcionamiento de ingresos de equipos, jugadores tablas de goleadores, tabla de posiciones.
Secuencia de eventos	Login de usuario, ejecutar cambios, Eliminar, ingresar datos.
Resultados esperados	Que no tenga problemas con los datos al momento de guardar, eliminar o editar
Comentarios	Se realiza las pruebas ingresando de nuevos datos, eliminación y datos.
Estado	Aceptado

Nota. En la siguiente tabla es de especificación de pruebas de aceptación PRU_ACE02 que consiste en verificar que se pueda registrar correctamente los datos de equipos y jugadores.

Tabla 33

Detalle prueba de aceptación PRU_ACE03

Identificador de la prueba	PRU_ACE03
Caso de uso	CD003
Tipo de usuario	Comité de penas (usuario responsable)
Objetivo de la prueba	Probar el funcionamiento de registrar a los jugadores o equipos q tengan alguna sanción en la fecha de juego correspondiente con lo q lleva a una suspensión de partidos.
Secuencia de eventos	Login de usuario, ejecutar cambios, Eliminar, ingresar datos.
Resultados esperados	Que no tenga problemas con los datos al momento de guardar, eliminar o editar
Comentarios	Se realiza las pruebas ingresando de nuevos datos, eliminación y datos.
Estado	Aceptado

***Nota.** En la siguiente tabla es de especificación de pruebas de aceptación PRU_ACE03 que consiste en verificar que se pueda registrar correctamente los datos de sanciones de equipos y jugadores.*

Tabla 34

Detalle prueba de aceptación PRU_ACE04

Identificador de la prueba	PRU_ACE04
Caso de uso	CD004
Tipo de usuario	Comité técnico (usuario responsable)
Objetivo de la prueba	Probar el funcionamiento de registrar de vocalías y emisión de torneos.
Secuencia de eventos	Login de usuario, ejecutar cambios, Eliminar, ingresar datos.
Resultados esperados	Que no tenga problemas con los datos al momento de guardar, eliminar o editar
Comentarios	Se realiza las pruebas ingresando de nuevos datos, eliminación y datos.
Estado	Aceptado

***Nota.** En la siguiente tabla es de especificación de pruebas de aceptación PRU_ACE43 que consiste en verificar que se pueda registrar correctamente los datos de fixture y paqos.*

5.05 Especificación de pruebas de carga

Tabla 35

Detalle de un tipo de prueba de carga más baja PRCA01

Identificador de la prueba	PRCA01
Tipo de prueba	Prueba normal (Prueba de Carga)
Objetivo de la prueba	Simulación del desempeño de la aplicación en el servidor web al realizar peticiones al servidor cuando el usuario realice procesos generales en la aplicación como acceder al sistema, agregar, actualizar, visualizar y eliminar información
Descripción	Esta prueba establece medir el tiempo del sistema cuando realizan diferentes procesos como es guardar, editar, eliminar o generar reportes.
Resultados esperados	Hacer que los procesos del sistema sean óptimos y tengan buenos tiempos de respuesta.
Comentarios	No hubo complicaciones.

Nota. En la siguiente tabla es de especificación de pruebas de carga PRCA01 que consiste en verificar que se pueda registrar, editar y eliminar, con un solo usuario conectado.

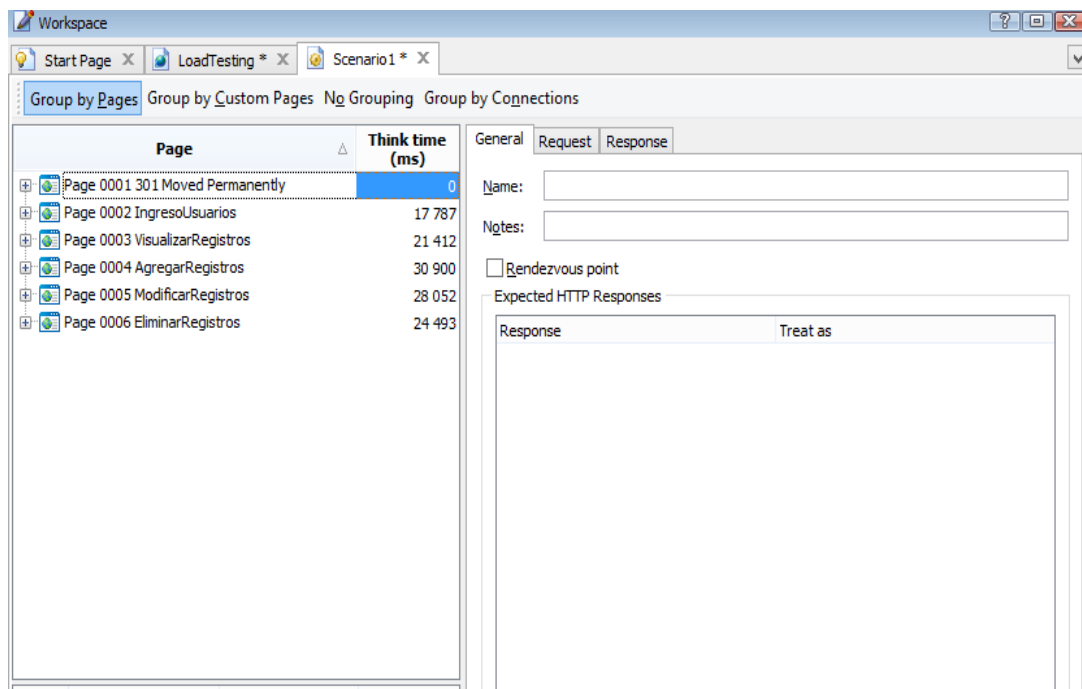


Figura 46. Interfaz LoadUIWeb listado de eventos con los que se realizará las pruebas con distintos números de usuarios y tiempos

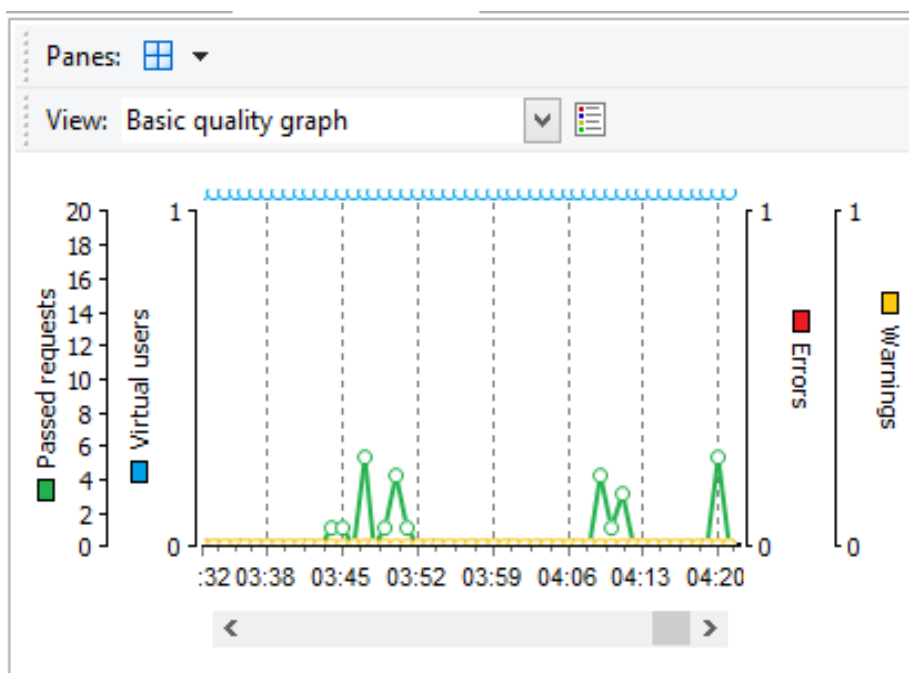


Figura 47. Grafico de calidad de las solicitudes que realiza un usuario al servidor.

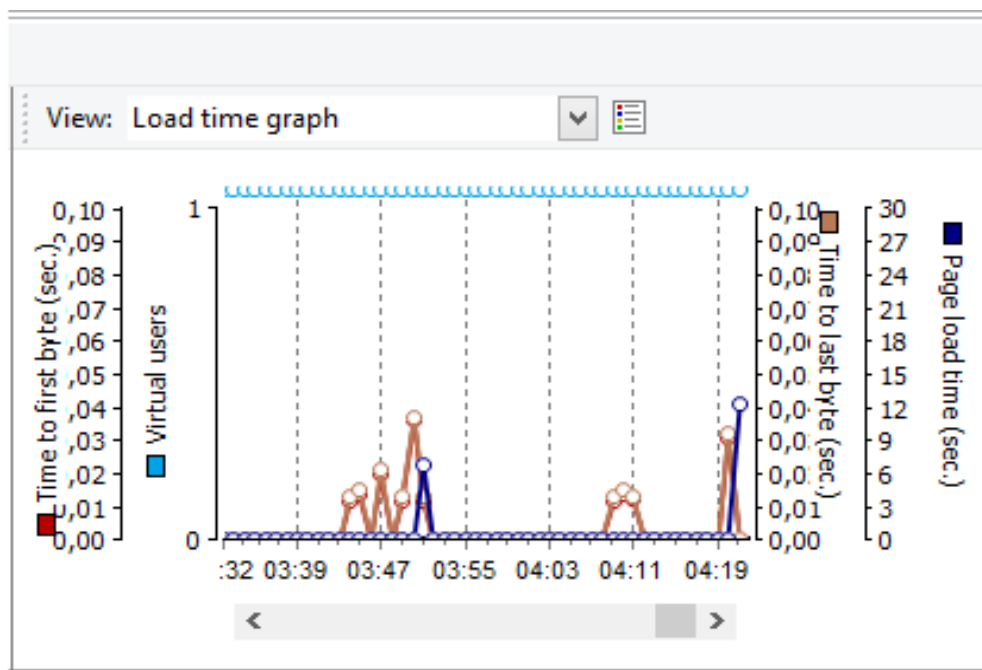


Figura 48. Imagen muestra un gráfico de tiempo de carga de las páginas que abre el usuario.



Figura 49. Gráfico de la velocidad de transmisión de las solicitudes realizadas al servidor



Figura 50. Grafica de muestra el resultado de la prueba que se ha ejecutado sin problemas con un solo usuario.

Tabla 36

*Detalle de un tipo de prueba de carga con un número máximo de usuarios
PRCA02*

Identificador de la prueba	PRCA02
Tipo de prueba	Prueba con número máxima de usuarios
Objetivo de la prueba	Establecer los tiempos de respuesta cuando están los 5 usuarios conectados a la aplicación.
Descripción	Se realizan las pruebas al sistema con el número de usuarios máxima realizando procesos correspondientes.
Resultados esperados	Hacer que los procesos del sistema sean óptimos y tengan buenos tiempos de respuesta cuando estén conectados en el sistema.
Comentarios	Los problemas notados fueron que se demora al momento de carga los mantenimientos correspondientes a los usuarios.

Nota. En la siguiente tabla es de especificación de pruebas de carga PRCA02 que consiste en verificar que no suceda nada al momento que estén conectados 5 usuarios

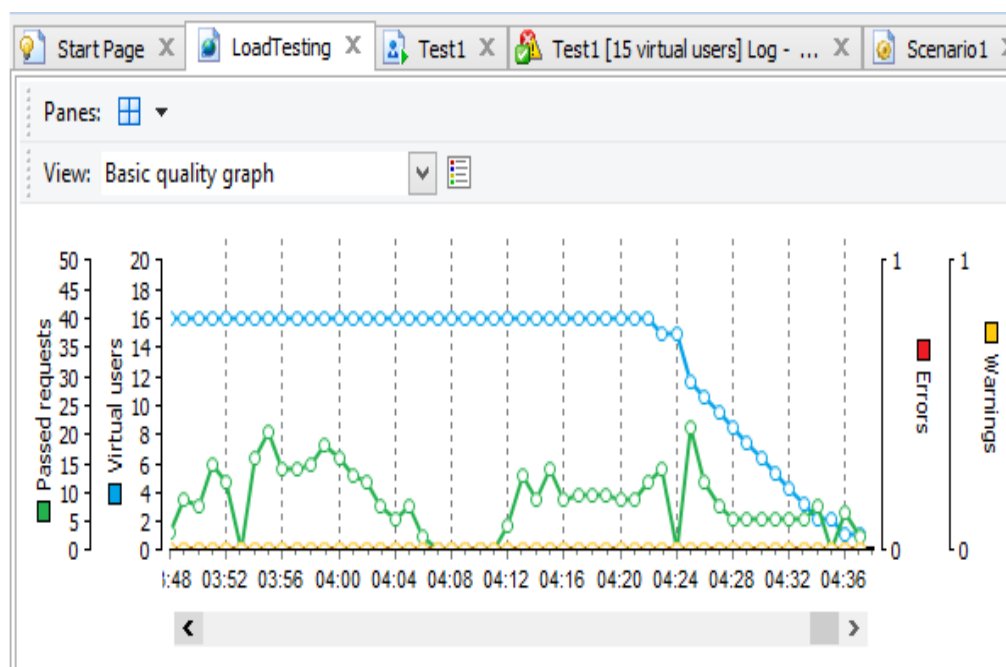


Figura 51. Gráfico de calidad de las solicitudes que realiza un usuario al servidor.

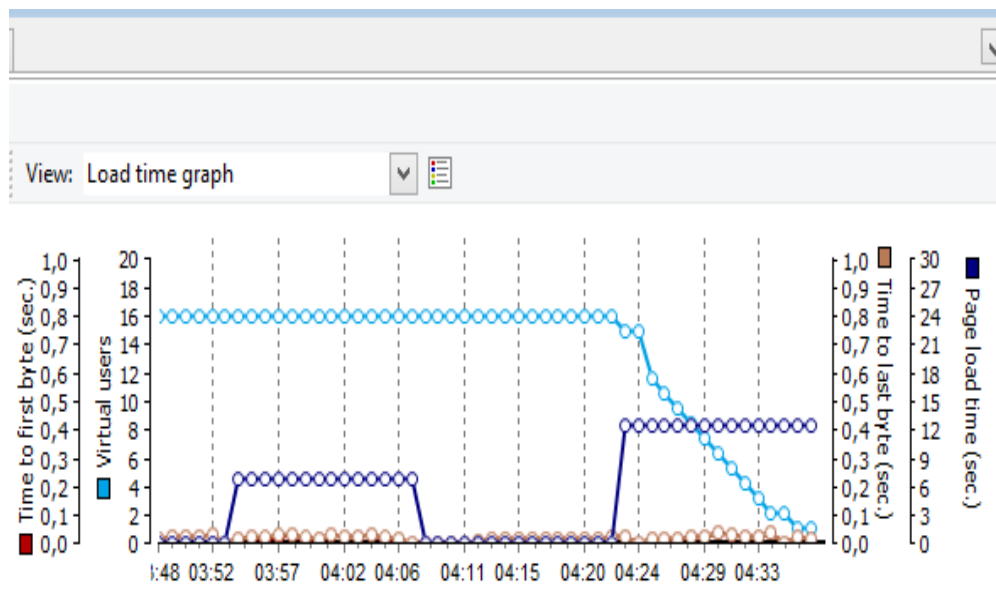


Figura 52. Gráfico de tiempo de carga de las páginas que abre el usuario, se determina que el tiempo más alto de carga en una página es de 0,04 segundos por byte.

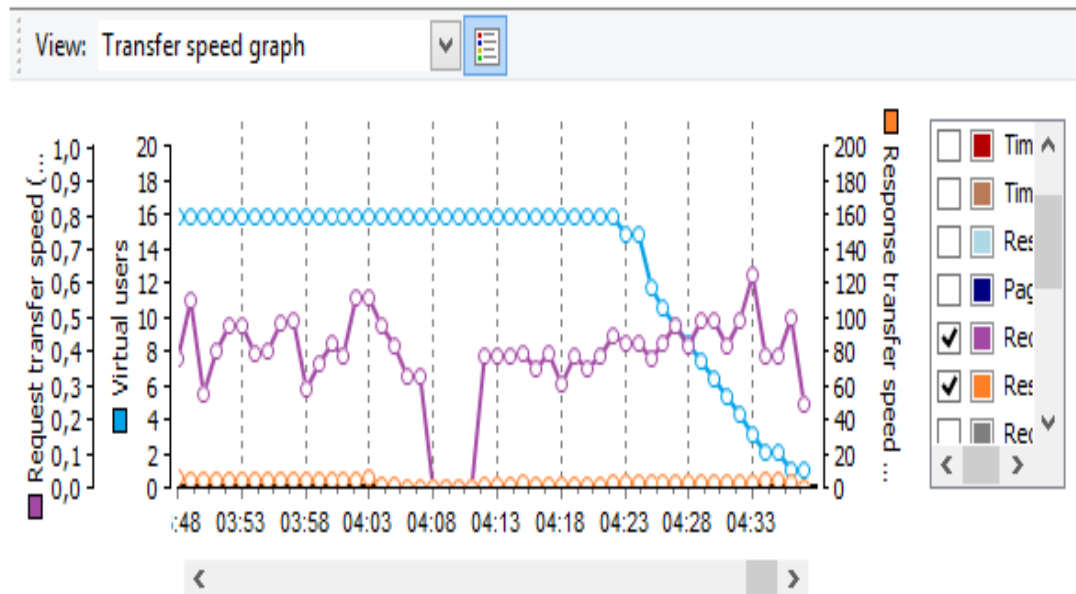


Figura 53. Gráfico de la velocidad de transmisión de las solicitudes realizadas al servidor.

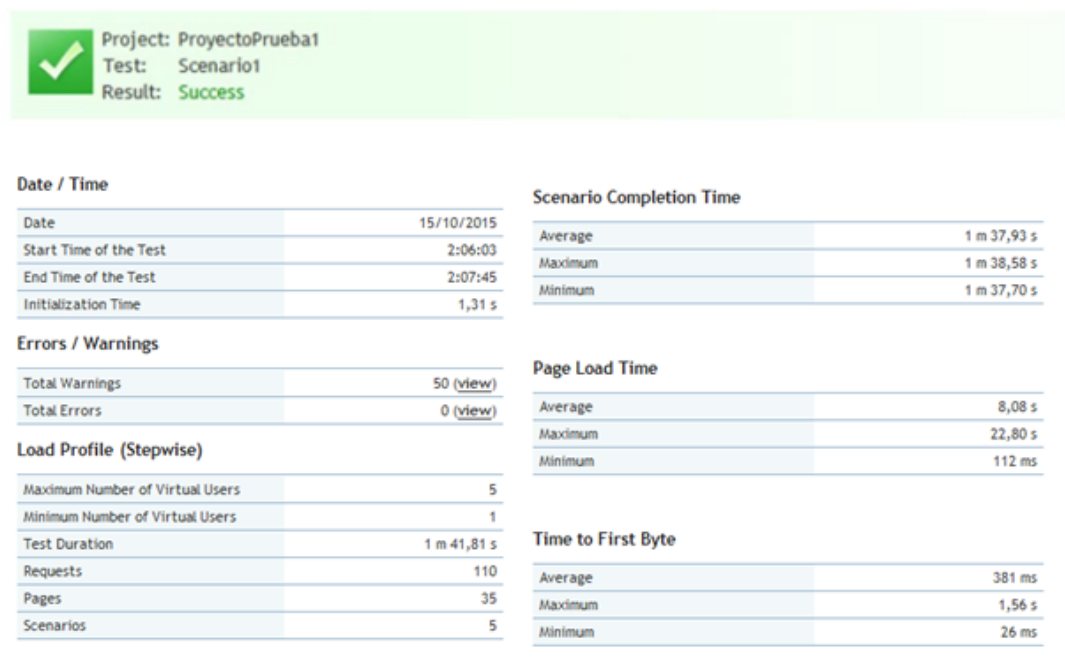


Figura 54. Grafica muestra el resultado satisfactorio de la prueba que se ha ejecutado sin problemas.

5.06 Configuración del Ambiente mínima/ideal

Requerimientos Mínimos

Requerimientos de Hardware

Equipo Servidor

Procesador: Intel Core 2 Dúo de 2 GHz ó 3Ghz

Memoria RAM 4 GB. La cantidad de memoria está establecida para 15 usuarios usando el sistema simultáneamente.

Disco Duro con 100 Gb LIBRES para datos

Equipo Cliente

Procesador: Intel Core 2 Dúo de 2GHz.

Memoria RAM 2 Gb.

Disco Duro: 50 Gb de memoria libre son suficientes para alojar archivos temporales y reportes, además para instalación de navegadores Web

Requerimientos de Software

Equipo Servidor

Sistema Operativo Windows Server 2008 o superior

Manejadores de Base de Datos MySQL 5.1 o superior

Paquete de Aplicaciones

Requerimientos recomendados

Los requerimientos recomendados listados a continuación determinaran un buen funcionamiento del sistema, en la ejecución del mismo y en los procesos que realiza.

Hardware

Procesador: Intel Core i3 de 2GHz.

Memoria RAM: 4 Gb.

Disco Duro: 50 Gb de memoria libre son suficientes para alojar archivos temporales y reportes, además para instalación de navegadores

Pantalla de 17 pulgadas para una buena visualización.

Software

Sistema operativo: Windows 7 o superior.

Navegador Web: Firefox o Google Chrome.

Capítulo VI: Aspectos Administrativos

6.01 Recursos

Tabla 37

Recursos Humanos, Materiales, Técnicos.

Recursos Humanos			
Cantidad	Cargo	Designación	Función a realizar
1	Tutor	Ing. Pablo Aguilera, Msc.	Profesor que dará autorización sobre la realización del proyecto.
1	Lector	Lic. Wilson Núñez	Profesor que dará asesoría sobre la realización del proyecto.
1	Autor	José Machado	Desarrolla el Sistema e implementado.
Recurso Materiales			
• Una Laptop • Manuales Físicos y digitales • Licencia Visual Studio 2012			
Recursos Técnicos			
• SQL Server 2012 • Visual Studio 2012 C# • Rational Rose • Power Designer • Microsoft Project 2010 • Microsoft Word 2010			

Nota. En la siguiente tabla es de especificación los recursos humanos, materiales y técnicos que utilizamos para realizar el sistema.

6.02 Presupuesto.

Tabla 38

Detalle de Gastos realizados en el Proyecto.

Presupuestos De Gastos			
Rubros	Cantidad	Precio Unitario	SubTotal
1.-Bienes			
Hojas	1000	\$0.02	\$20
Tintas para impresora	3	\$2.50	\$5
Esferos	2	\$0.35	\$0.70
Impresiones B/N	600	\$0.10	\$60
Impresiones Color	300	\$0.25	\$75
Anillados	1	\$3.00	\$3.00
Empastados	1	\$6.00	\$6.00
		Total	169.70
2.-Servicios			
Tutorías			\$150.00
Seminario			\$630.15
Movilidad			\$50
Teléfono celular			\$20
Luz			\$30
Agua			\$25
Internet			\$25
		Total	\$930.15
		Rubro Total	\$1099.85

Nota. En la siguiente tabla el presupuesto gastado en el transcurso de la realización del sistema.

6.03 Cronograma

Un cronograma de actividades es un esquema básico donde se distribuye y organiza en forma de secuencia por tiempos el conjunto de experiencias y actividades diseñadas para el proyecto.

La organización temporal básicamente se crea en torno a dos ejes: La duración y el tiempo que se dedicará al desarrollo de cada actividad dentro de este proyecto.

Vease anexo A.01

Capítulo VII: Conclusiones y Recomendaciones

7.01 Conclusiones

- Una de sus principales ventajas es la aplicación está orientada a la web para la automatización de los procesos de gestión y control de ligas barriales de fútbol, bastara que su ordenador tenga acceso a Internet y cualquier navegador actual, para acceder al sistema.
- El correcto levantamiento de los requerimientos ayudo de una forma importante a determinar la problemática que se presenta en el cada uno de los comités que conforma la instuticion deportiva y como tal a resolverlo.
- Hoy en día, las instituciones como las personas requieren la mínima pérdida de tiempo y las molestas filas de personas para realizar algún trámite por eso con el sistema desde la comodidad de la casa del usuario se podrá registrar la información a registrar.
- Los comités encargados de la institución deportiva será quien se encargue de todos los procesos que se lleve a cabo, llevando un registro total de cada tramite que se realiza como es la calificación, sanciones, registro, reportes de equipos, jugadores.
- Con el objeto de obtener un máximo desempeño dentro de la institución deportiva necesitamos confiabilidad.
- El responsable de lograr resultados con este sistema a implementarse deberá ser quien mantenga al 100% garantizado que el sistema funciona correctamente con logros favorables.
- La aplicación ha sido probada en distintos navegadores dando como resultado que no se tuvo ningún problema de compatibilidad.

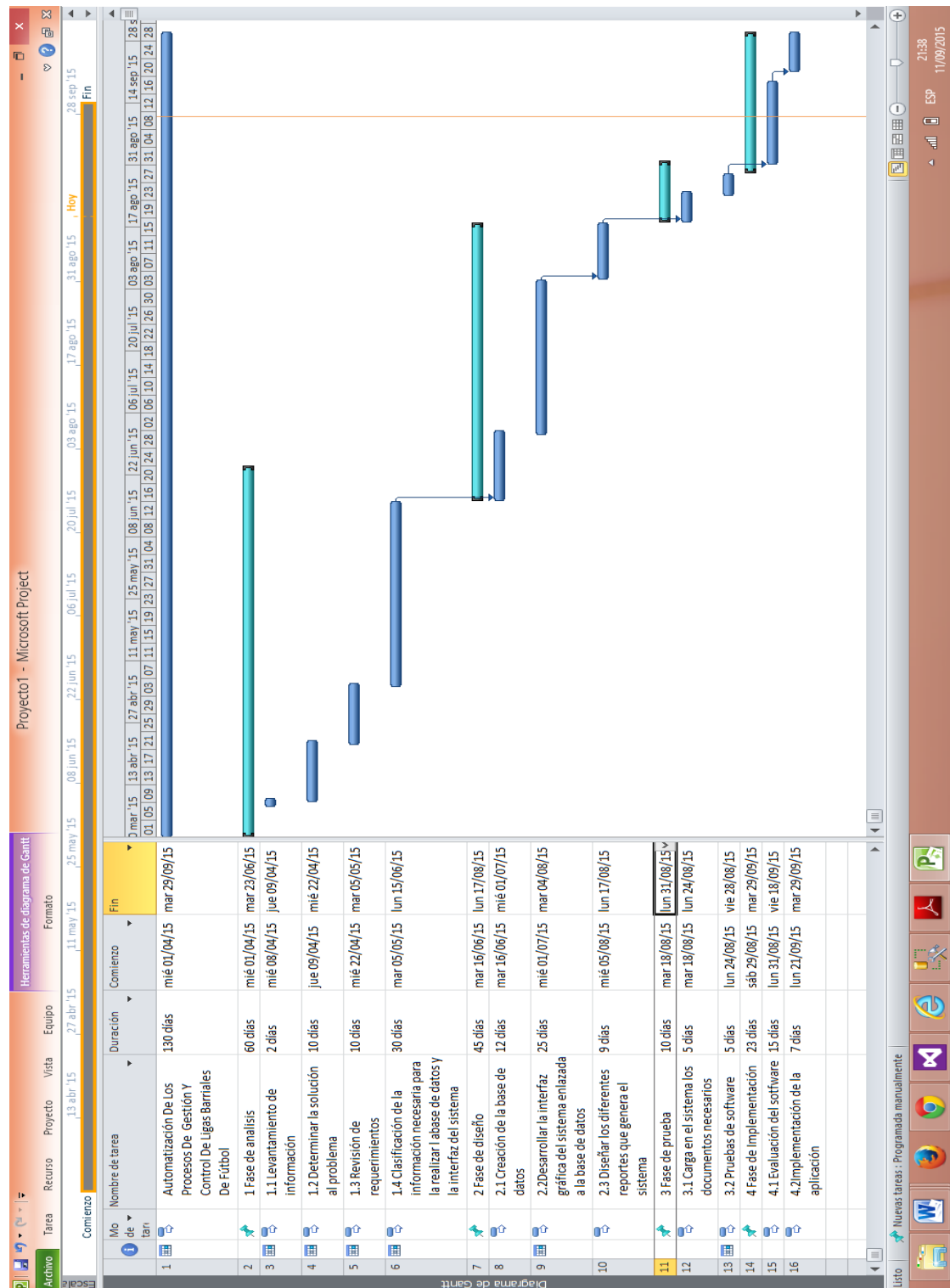
- Por último se realiza una prueba de retroalimentación que permita identificar los resultados obtenidos y cumplimiento de los objetivos planteados.

7.02 Recomendaciones

- Considerar elementos que pueden afectar la implementación. Se debe promover una filosofía de desarrollo en el sistema aplicado dentro de la institución.
- Realizar pruebas de carga con programas destinados a dicha tarea como LoadUIWeb, con el objetivo determinar si el sistema es lo suficientemente estable para soportar un gran número de usuarios.
- El sistema garantiza la confidencialidad que le transmite el cliente al servidor.
- Tener en cuenta los requerimientos recomendados tanto en hardware con en software, ya que permitirán el correcto funcionamiento del sistema, además que el ordenador esté disponible para recibir nuevas actualizaciones.
- Se recomienda brindar capacitaciones sobre la utilización del sistema al personal que va hacer uso del mismo.

ANEXOS

A.01 Project



AUTOMATIZACIÓN DE LOS PROCESOS DE GESTIÓN DE LIGAS BARRIALES DE FÚTBOL MEDIANTE UNA APLICACIÓN INFORMÁTICA, PARA LA LIGA BARRIAL BELLAVISTA DE LA CIUDAD DE QUITO.

A.02. Manual Instalación

1. Introducción

El siguiente manual nos explica paso a paso como poder instalar las herramientas necesarias para poder realizar cambios en el sistema, si así lo requiera el propietario del sistema previamente adquirido.

El presente manual se muestra los pasos a seguir para dar uso y administrar de forma correcta a nivel de administrador y usuario, al sistema de automatización de los procesos de gestión y control de ligas barriales de fútbol.

2. Requerimientos

Los requerimientos descritos a continuación están divididos en mínimos y recomendados, de tal manera que el uno o el otro determinaran el buen funcionamiento del sistema.

2.01 Requerimientos mínimos

Los requerimientos mínimos listados a continuación determinaran un funcionamiento normal del sistema pero se no se garantiza que realice los procesos a un velocidad excelente, por lo cual el sistema puede llegar a fallar en ciertos casos.

2.01.01 Hardware

- Procesador: Intel Core 2 Duo de 2GHz.
- Memoria Ram: 2 Gb.
- Disco Duro: 50 Gb de memoria libre son suficientes para alojar archivos temporales y reportes, además para instalación de navegadores Web.

- Pantalla de 17 pulgadas para una buena visualización

2.01.02 Software

- Sistema operativo: Windows vista o superior.
- Microsoft Office: 2010 o superior.

2.02 Requerimientos recomendados

Los requerimientos recomendados listados a continuación determinarán un buen funcionamiento del sistema, en la ejecución del mismo y en los procesos que se realiza.

2.02.01 Hardware

- Procesador: Intel Core i5 de 2GHz.
- Memoria Ram: 4 Gb.
- Disco Duro: 50 Gb de memoria libre son suficientes para alojar archivos temporales y reportes, además para instalación de navegadores Web.
- Pantalla de 17 pulgadas para una buena visualización.

2.02.02 Software

- Sistema operativo: Windows 7 o superior.
- Microsoft Office: 2010 o superior.
- Navegador Web: Firefox o Google Chrome.

3. Instalación de Aplicaciones

3.01 Instalación de Sql Server 2012

Para la instalación del Sql Server es necesario de internet.

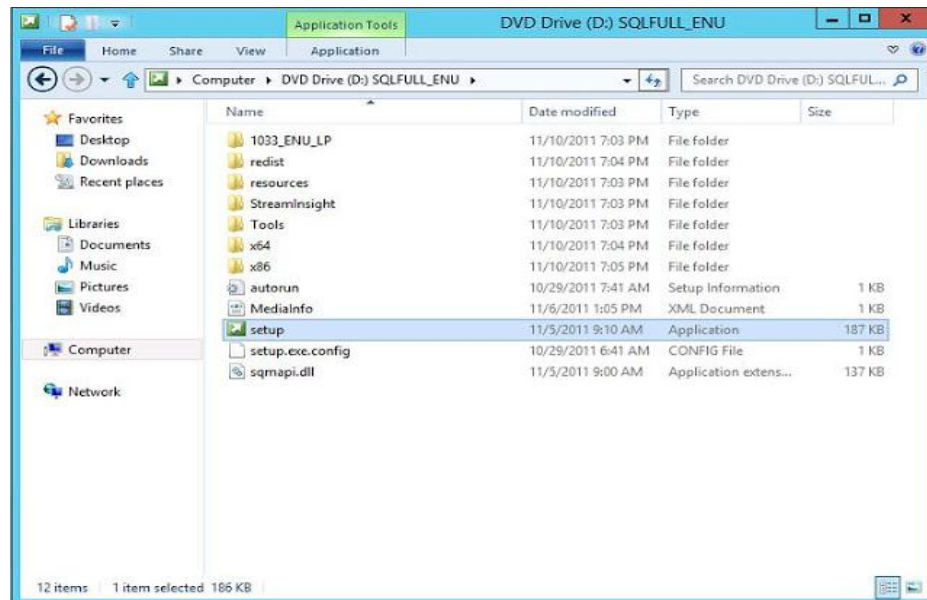


Figura 1 Ejecutar el setup para instalar.



Figura 2. Ventana de instalación.

En esta pantalla haga clic en "Installation", en el panel izquierdo. Y haga un clic en "New Server standalone installation or add features to an existing installation".

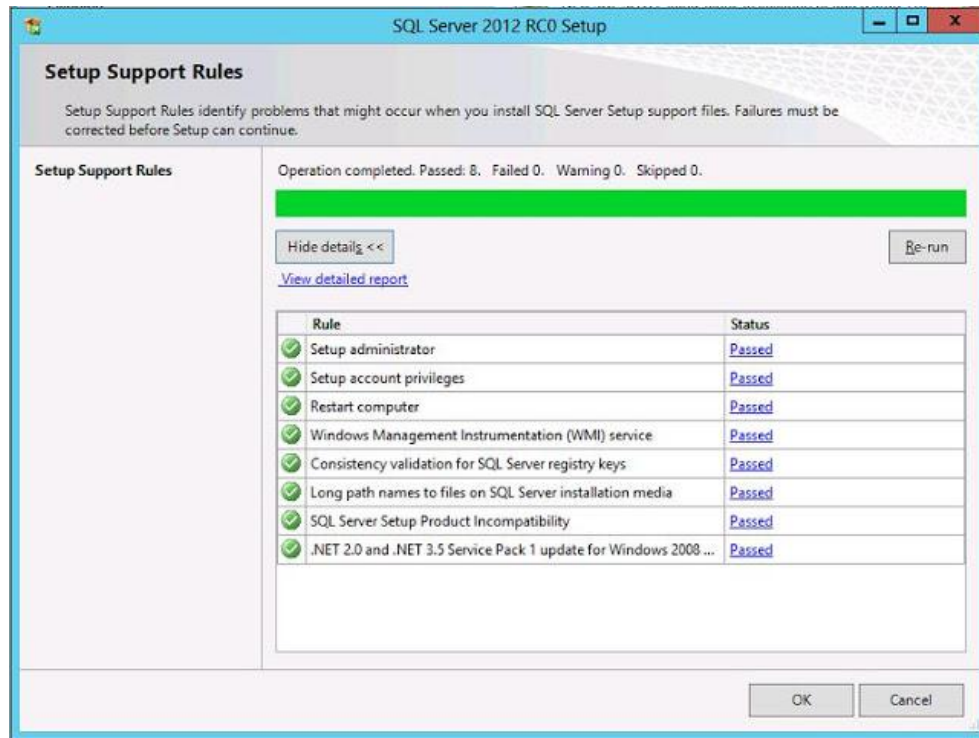


Figura 3. Ventana de reglas auxiliares.

En esta pantalla el programa de instalación ejecuta un primer conjunto de reglas, y usted podrá acceder a la siguiente pantalla del programa de instalación sólo si todos los requerimientos reglas son satisfechos, o si los requerimiento no satisfechos no detienen la instalación.

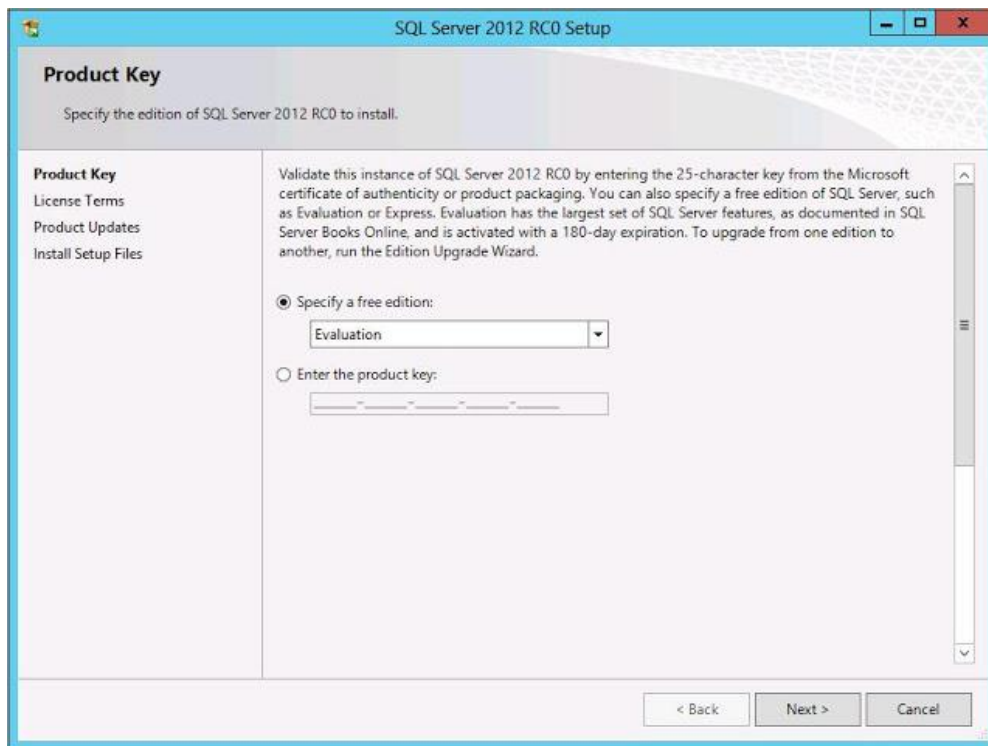


Figura 4. Ventana Clave del producto.

En esta pantalla elija la edición de SQL Server que va a instalar.

También provea una clave de producto (product key) si se requiere. En algunos casos, el código de producto viene ya incluido en el programa de instalación.

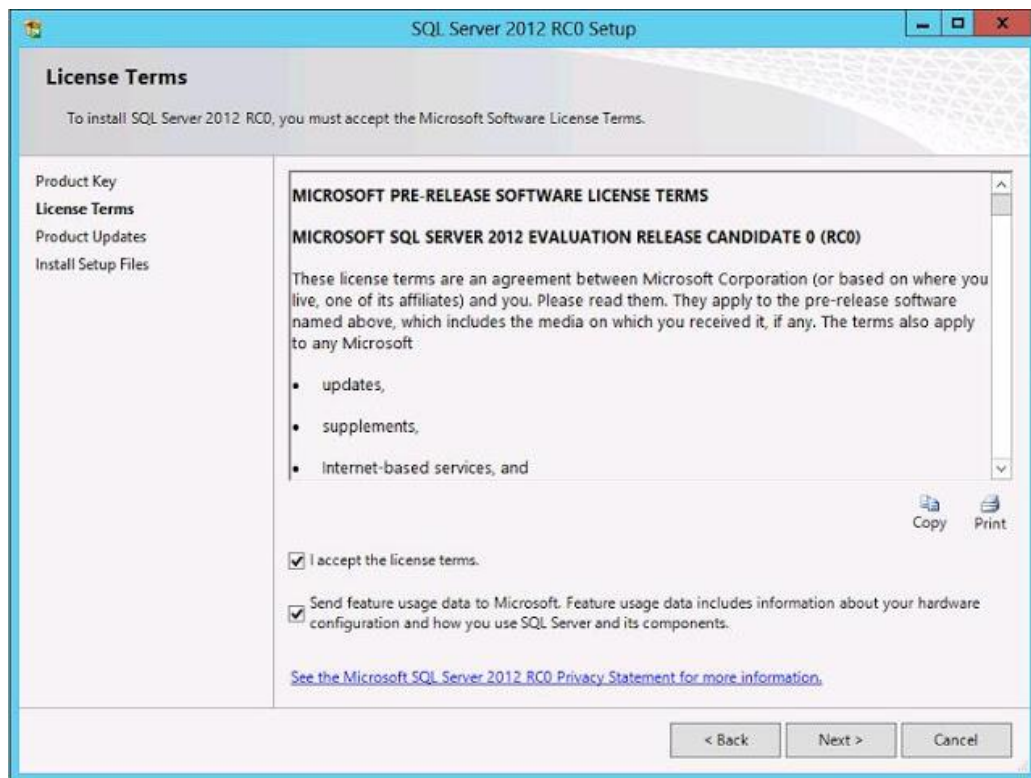


Figura 5. Ventana términos de licencia.

En esta pantalla lea el acuerdo de licenciamiento, y coteje haciendo un clic en "I accept the license terms" para aceptar el acuerdo. Luego haga un clic en "Next" para pasar a la siguiente pantalla.

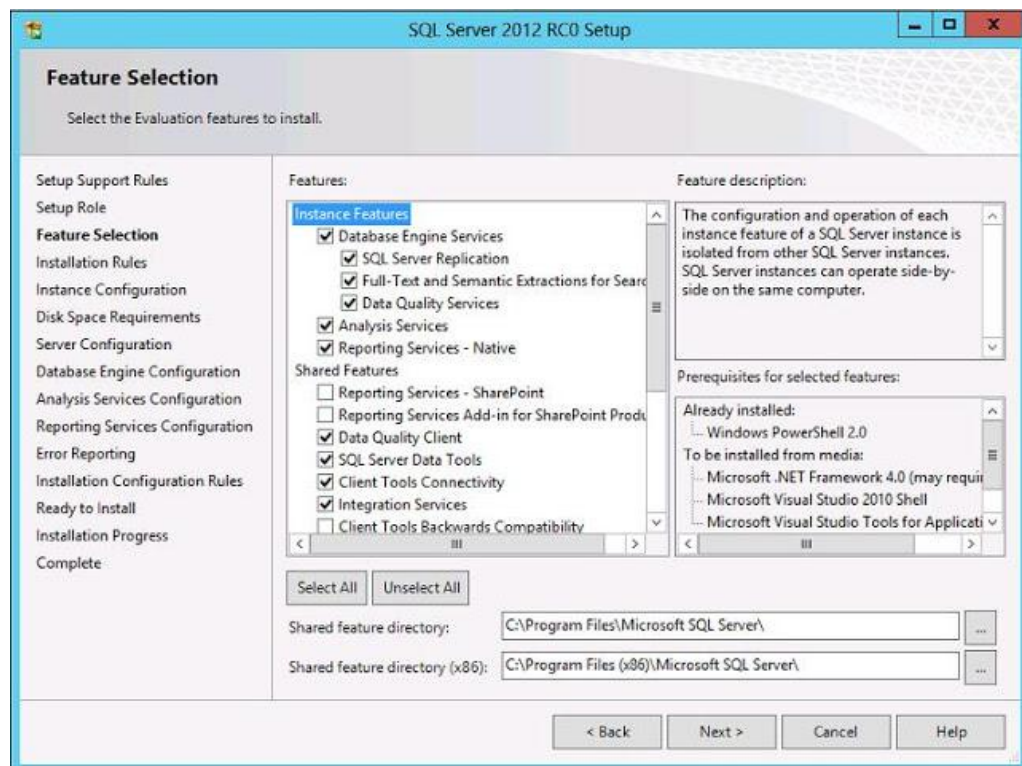


Figura 6. Ventana selección de características.

En esta página elija que funcionalidades instalar. Al hacer un clic en cada funcionalidad podrá apreciar una descripción de la misma en el área superior derecha (Feature description).

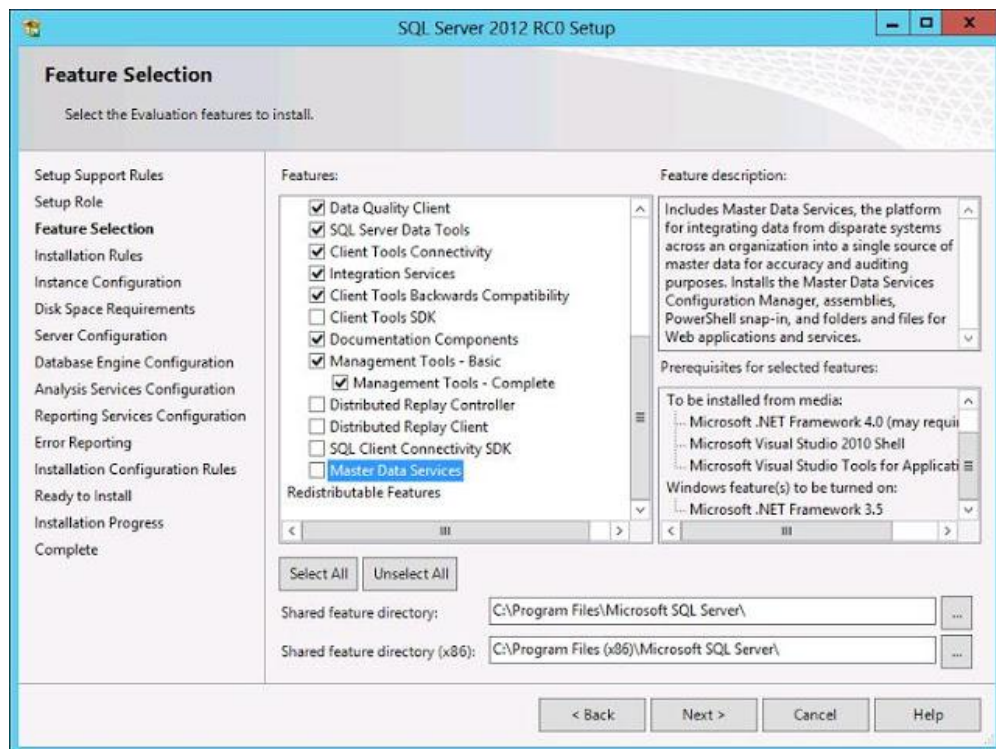


Figura 7. Ventana selección de características.

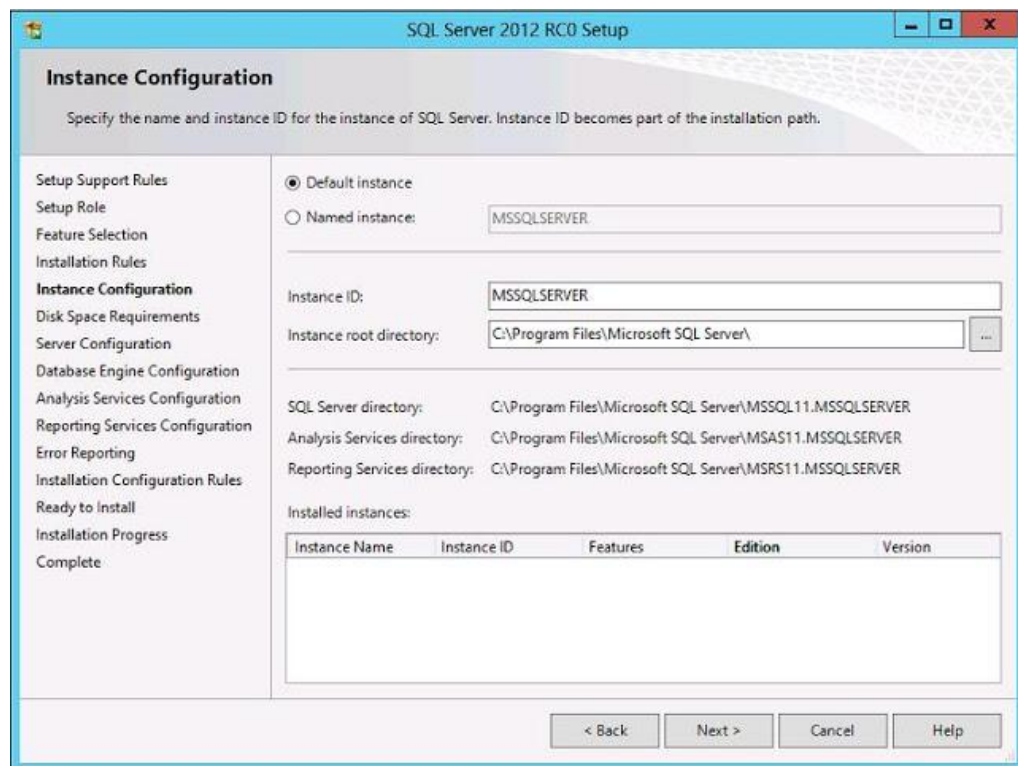


Figura 8. Ventana configuración de instancia.

En esta página, decida instalar una instancia por omisión (la cual tendrá como nombre el nombre del computador) o una instancia nombrada. También aquí puede decidir a que directorio instalará las funcionalidades que decidió instalar en las páginas anteriores.

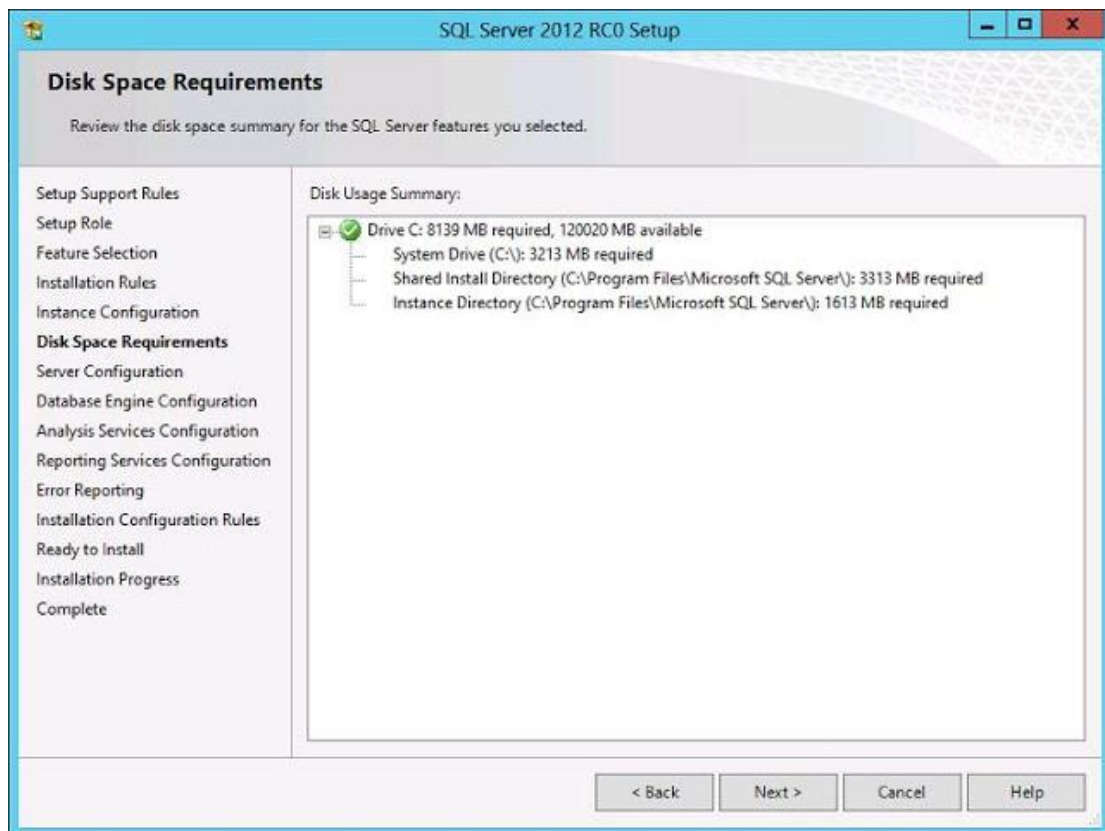


Figura 9. Ventana requisitos de espacio.

En esta página se verifica si existe espacio suficiente en disco para proceder con la instalación. Haga clic en "Next" para continuar.

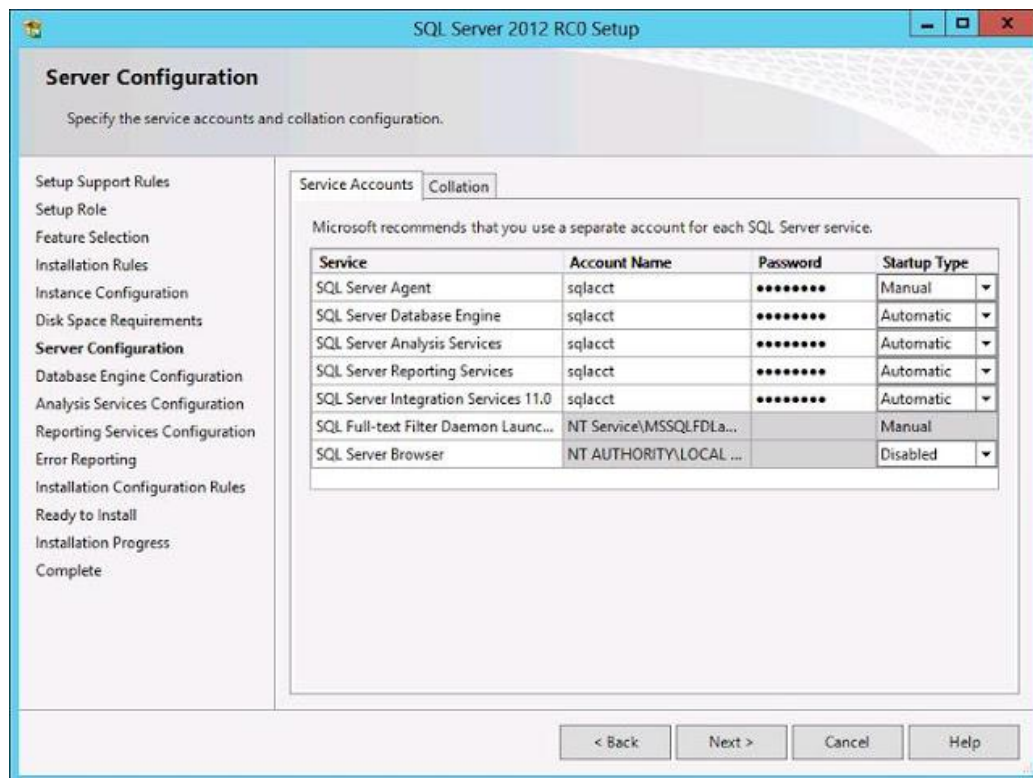


Figura 10. Ventana configuración del servidor.

En esta página del setup debemos especificar cuál o cuáles van a ser las cuentas de servicio asociadas a los distintos servicios de SQL Server.

Se recomienda que cree un usuario local o usar una cuenta de usuario del dominio para iniciar los servicios de SQL Server.

Si el computador no es parte del dominio, haga uso de una cuenta de usuario local que no tenga derechos administrativos. Usted puede crear esta cuenta accediendo al Panel de Control -> Cuentas de Usuarios (User Accounts).

Utilice una cuenta de usuario del dominio si el servicio debe interactuar con servicios de red o el servicio debe acceder a recursos en el dominio.

Esta cuenta debe ser creada previamente por un administrador del dominio en su organización.

Ya sea que usted cree una cuenta local o use una cuenta de usuario del dominio, la contraseña que asigne a estas cuentas debe ser una contraseña “fuerte”: Si usted no provee una contraseña fuerte a estas cuentas usted puede recibir un mensaje de error solicitando que provea credenciales válidas, y haciendo referencia a usuario o contraseña que son inválidos o no suministrados. Una contraseña “fuerte” tiene una combinación de letras mayúsculas, minúsculas, números y caracteres especiales.

Además de una cuenta local o una cuenta del dominio, usted puede usar cuentas ya existentes en el sistema operativo como (Network Service, Local Service y Local System). De manera personal, no recomendamos el uso de Local Service. Y se requiere una cuenta con privilegios extensos en el computador donde instala SQL Server, usted puede usar Local System (System).

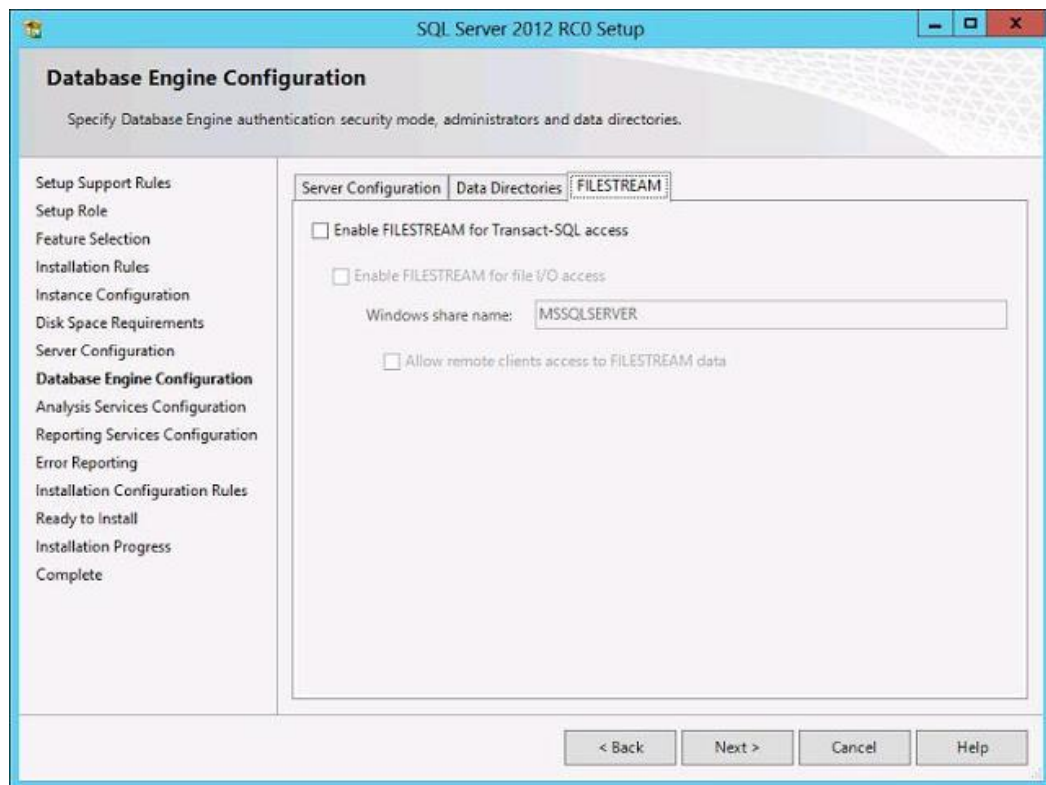


Figura 11. Ventana configuración del servidor datos.

Use la sección de FILESTREAM para habilitar FileStream en la instancia. Haga un cotejo en "Enable FILESTREAM for Transact-SQL access" para habilitarlo.

Seleccione "Enable FILESTREAM for file I/O streaming access" para habilitar Win32 streaming access para FileStream.

En el campo "Windows share name", provea el nombre del folder compartido en Windows que alojará la data de FileStream.

Seleccione "Allow remote clients to have streaming access to FILESTREAM data" para permitir que clientes remotos tengan acceso a la data FileStream que reside en este servidor.

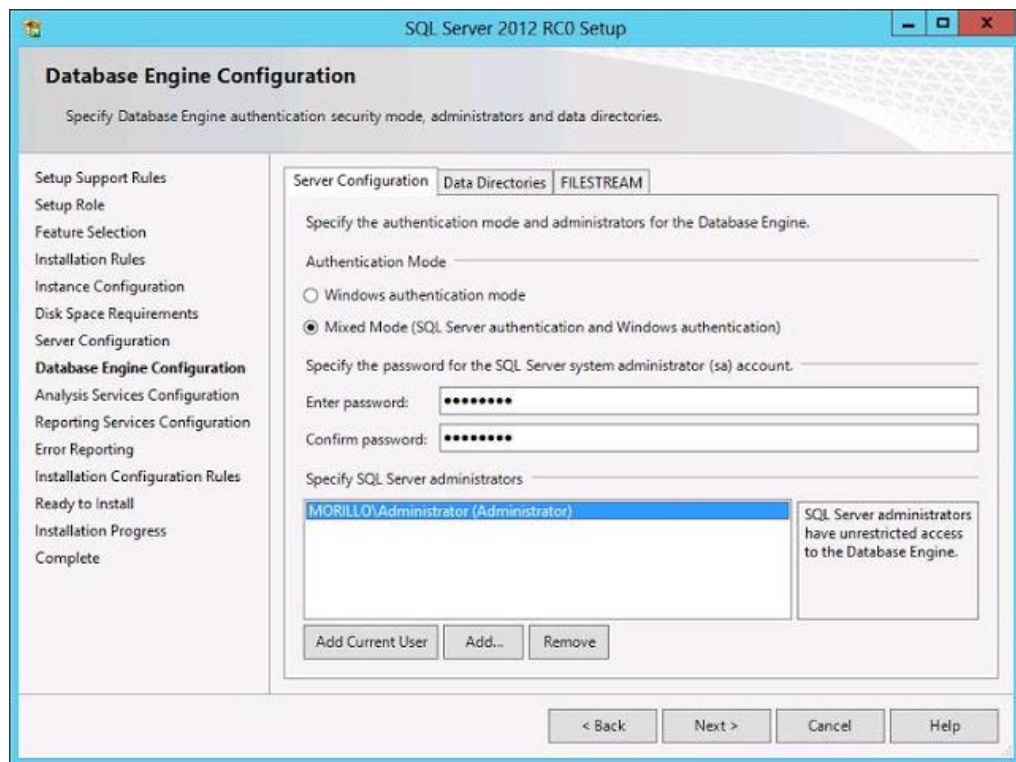


Figura 12. Ventana configuración del motor de base de datos.

En esta etapa de instalación, elija el modo de autenticación que usará esta instancia.

Si elige el modo de autenticación mixta (Mixed Mode), provea una contraseña para la cuenta "sa".

Use los botones the "Add..." y "Add Current User" para especificar cuentas de suario que fungiran como administradores de la instancia.

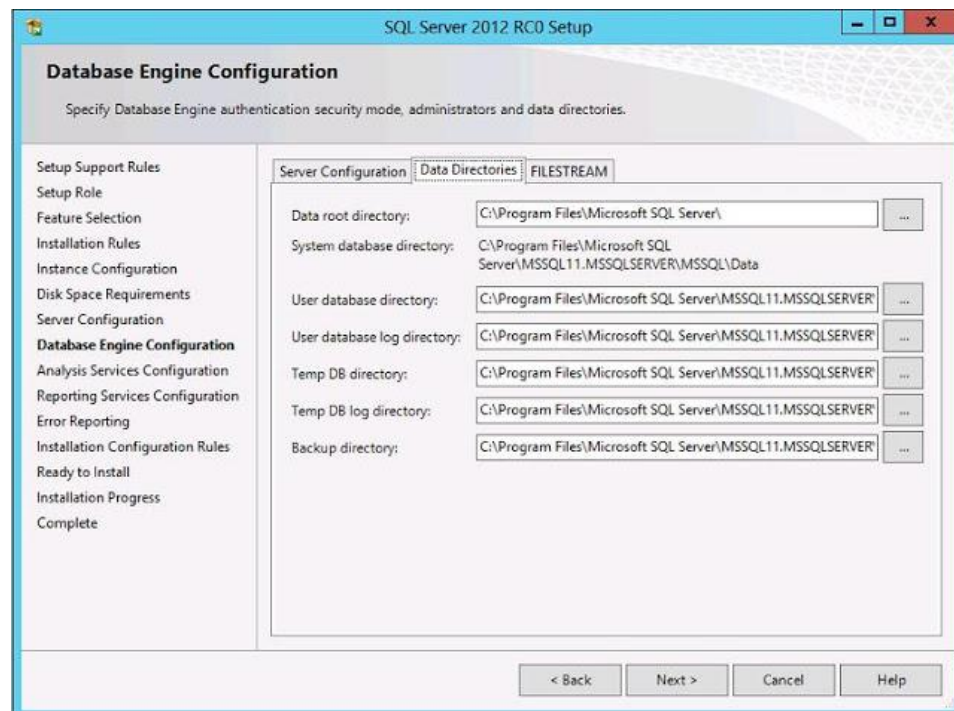


Figura 13. Ventana configuración de la dirección de instalación del SQL.

Haga uso de la sección de "Data Directories" en esta página, para modificar los directorios por omisión donde se instalará SQL Server.

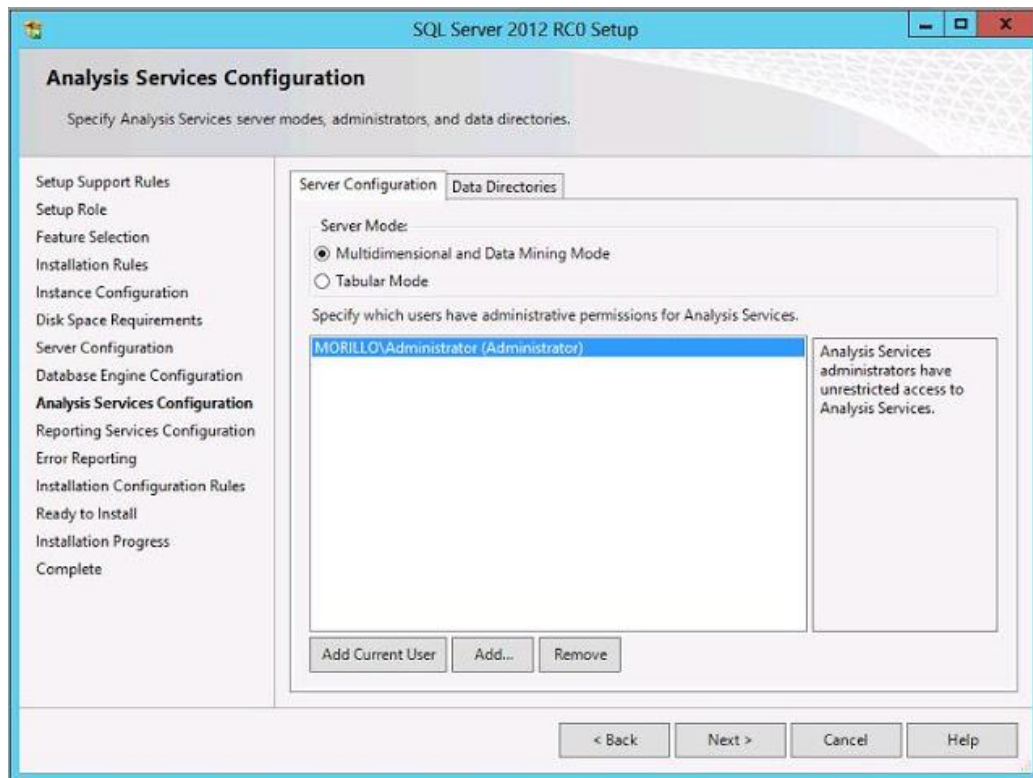


Figura 14. Ventana configuración de analysis services.

Seleccione "Install Analysis Services in Multidimensional and Data Mining Mode" para instalar Analysis Services con soporte a bases de datos OLAP y modelos de minería de datos.

Seleccione "Tabular Mode" para instalar install Analysis Services con soporte a modelos tabulares.

Favor observar que estos modos es exclusivo uno del otro.

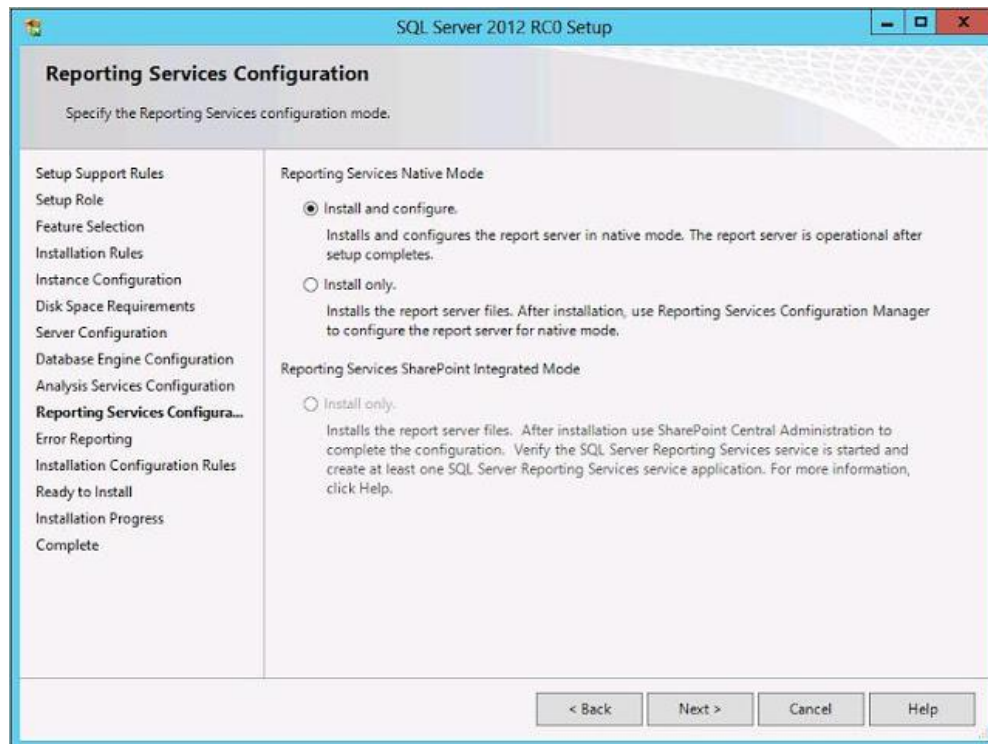


Figura 15. Ventana configuración de reporting services.

En esta pantalla, elija instalar Reporting Services en modo nativo (Native Mode) o en modo integrado con SharePoint (SharePoint integrated mode).

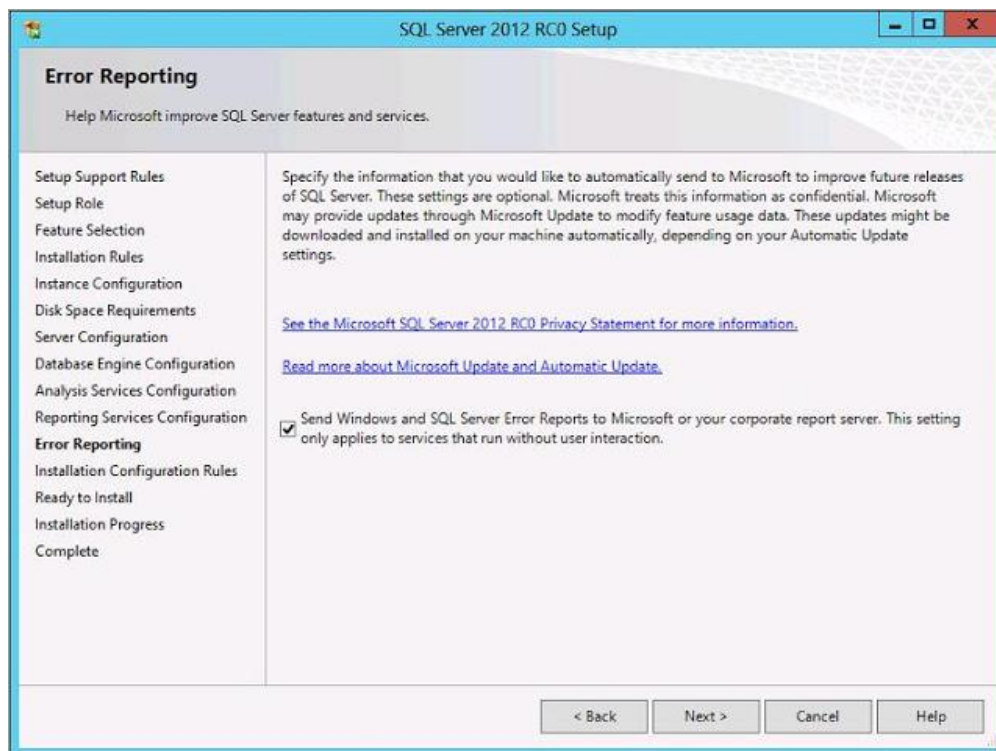


Figura 16. Ventana informes de errores.

Decida aquí si desea permitir que se envíe un reporte a Microsoft en caso de que un error fatal no permita una instalación exitosa. El cotejo que aparece por omisión, significa que usted accede al envío de este reporte.

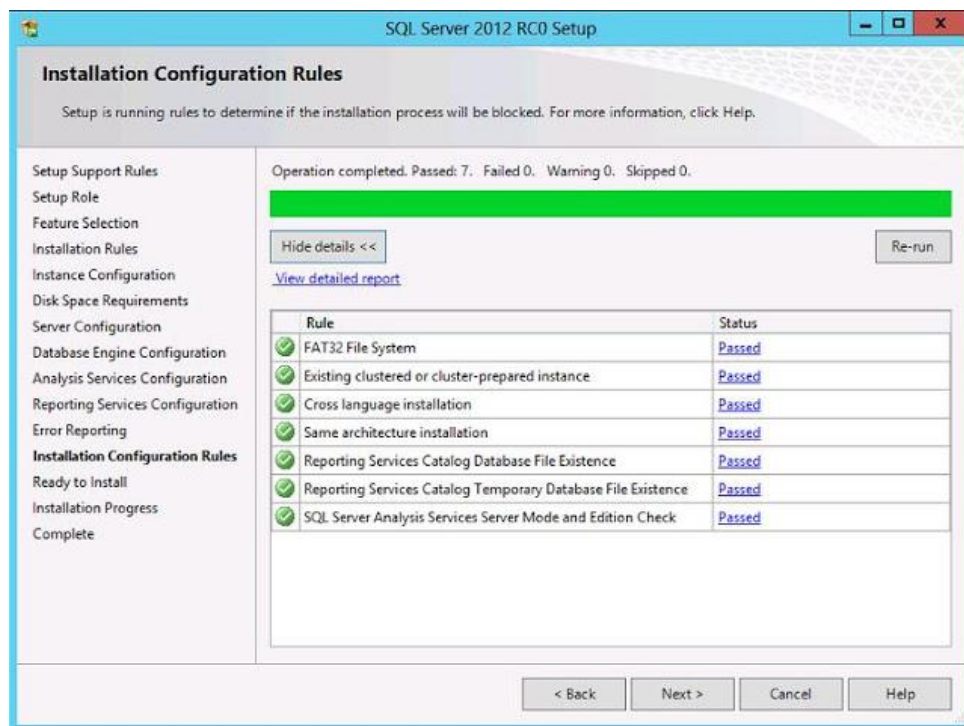


Figura 17. Ventana reglas de instalación.

En esta pantalla se verifica el cumplimiento del último juego de reglas considerado por el programa de instalación.

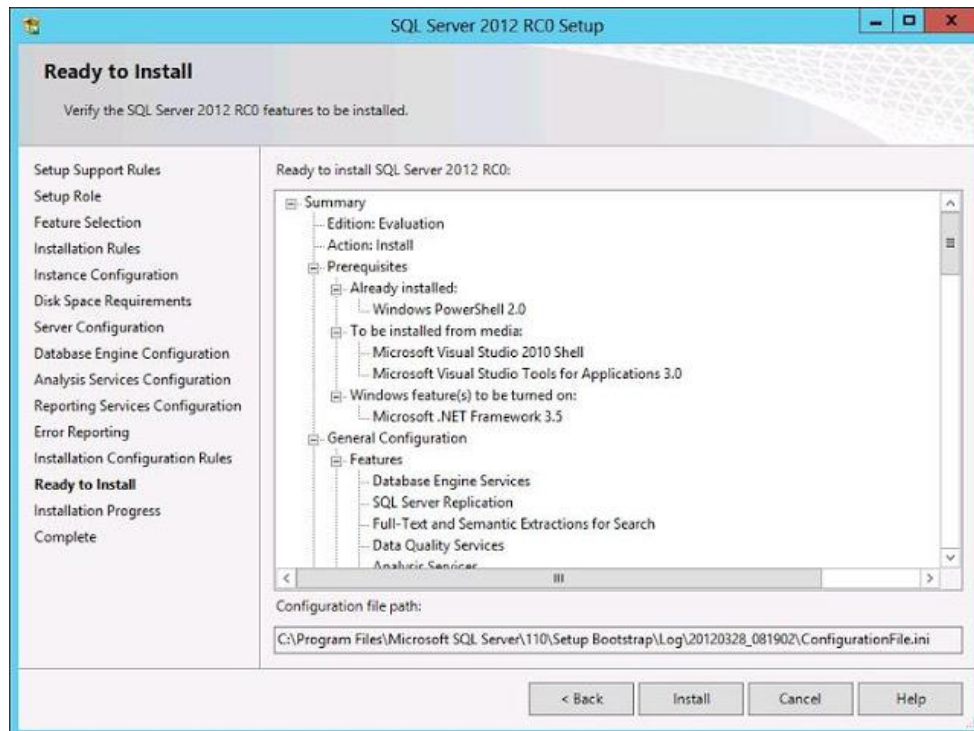


Figura 18. Ventana lista para instalación.

La presente pantalla es un resumen de todas las funcionalidades y componentes que ha elegido. Para proceder con la instalación de estas, haga clic en el botón de "Install".

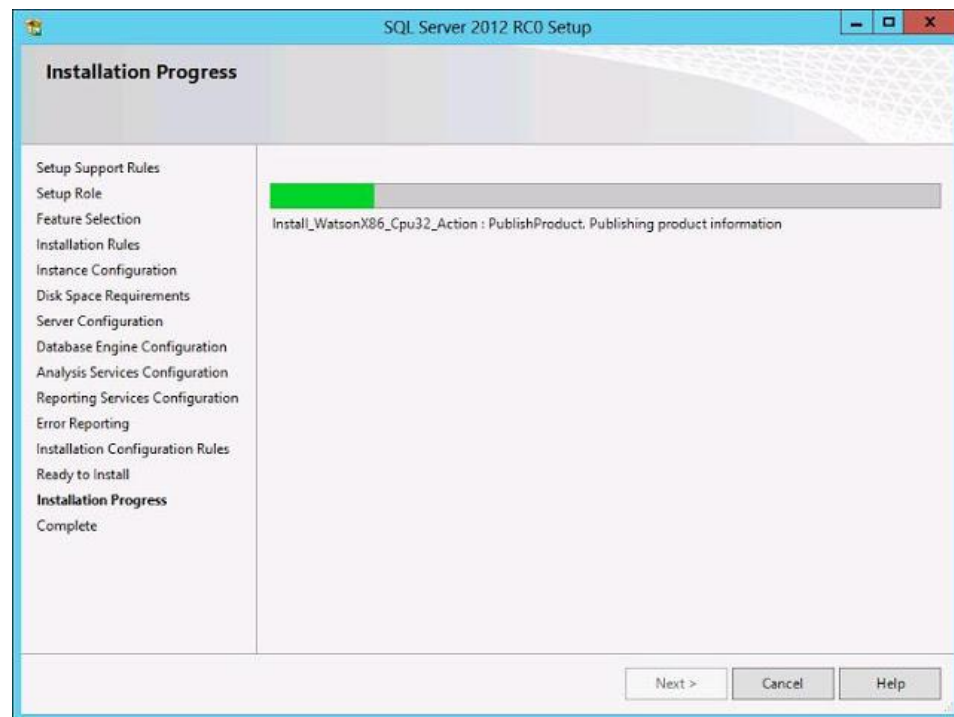


Figura 19. Ventana progreso de instalación.

Progreso durante la instalación este proceso demorara algunos minutos en instalarse.

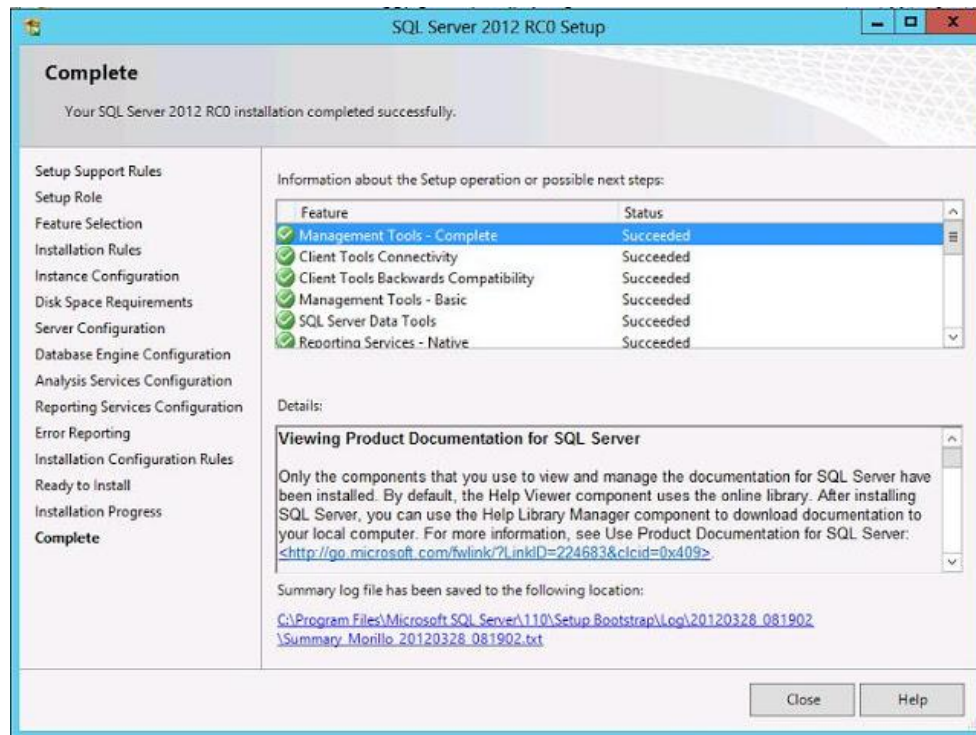


Figura 20. Ventana operación completada.

Pantalla propia de una instalación exitosa.

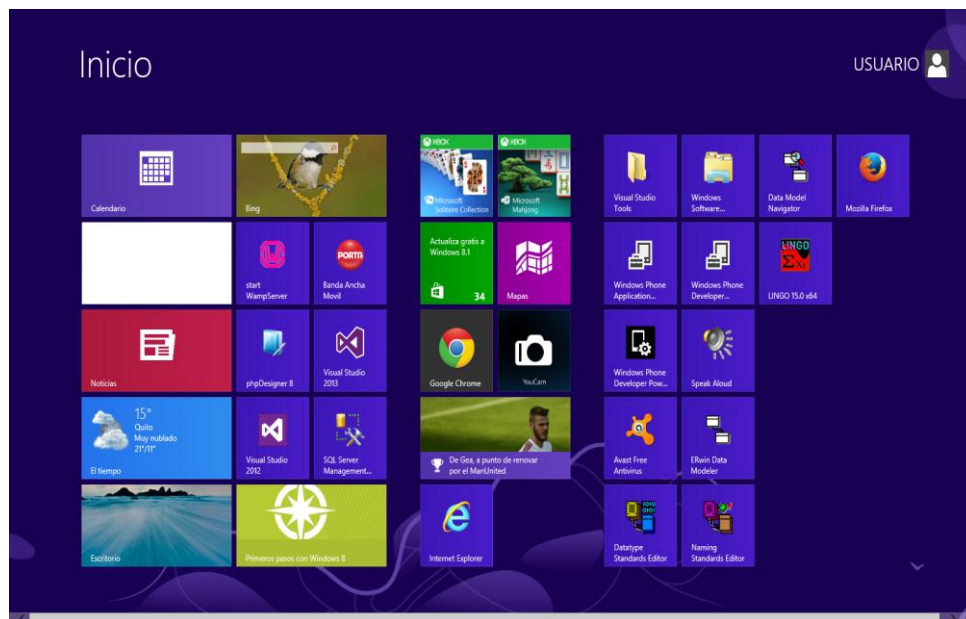


Figura 21. Windows 8 con el icono del sql server.

Observe cómo luce la pantalla de inicio de Windows 8 tras haber instalado SQL Server 2012.

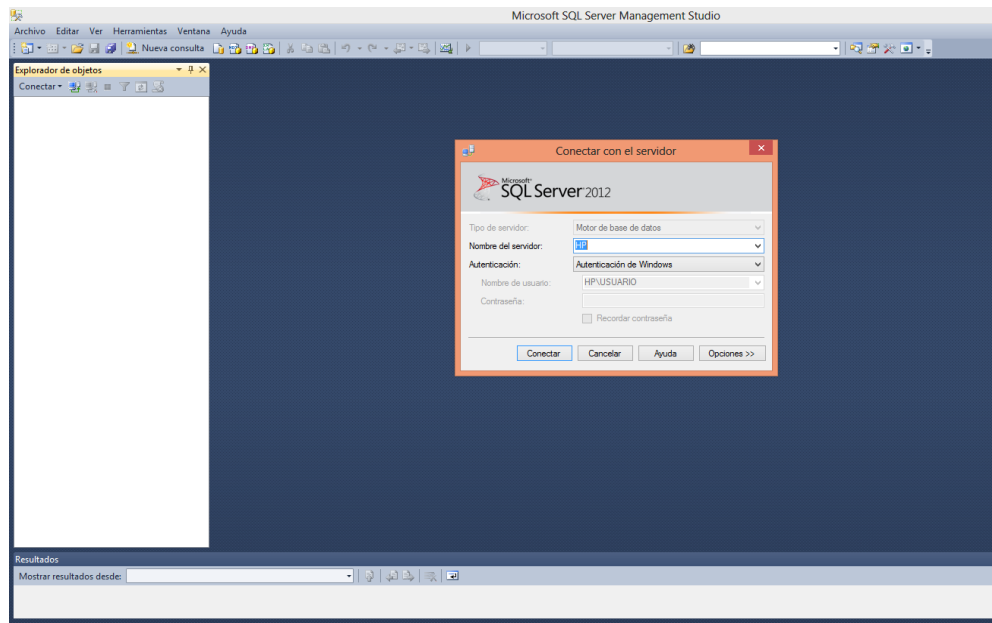


Figura 22. Ventana operación completada.

¡Conéctese a SQL Server y disfrute de esta nueva versión!

3.02 Instalación de Visual Studio 2012

Para la instalación del Visual Studio 2012

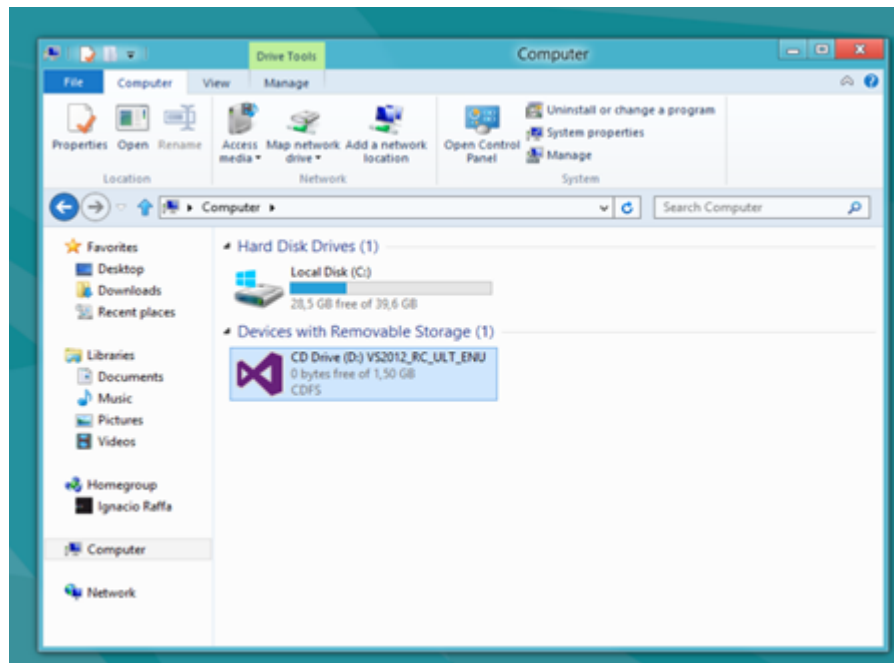


Figura 1. Ventana par iniciar el setup

Inmediatamente se dispara el instalador de VS 2012, de no hacerlo, debemos abrir *Computer* y hacer doble-click en la unidad montada.

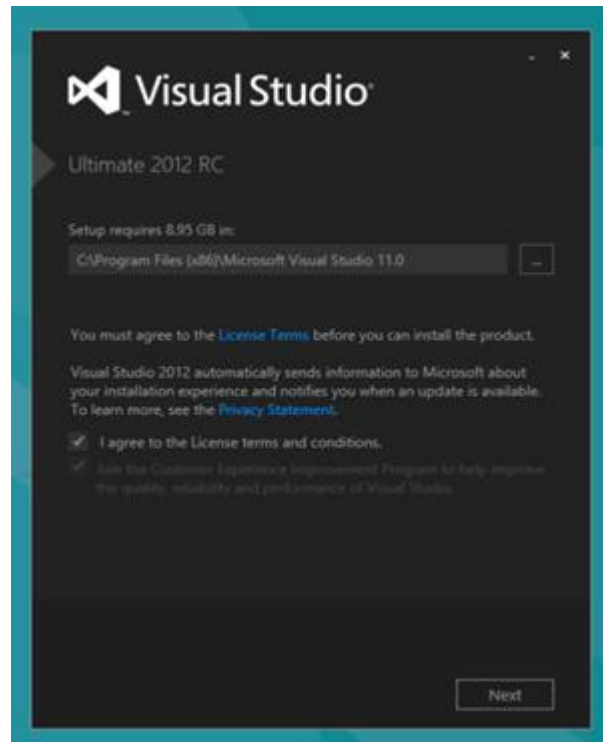


Figura 2. Ventana de dirección donde se guarda.

La instalación es muy sencilla y puede ser concretada en solo 3 pasos del asistente.

El primero de ellos es la pantalla inicial, donde elegimos la ubicación y debemos leer/aceptar los términos de usuario final. Hacemos clic en Next para continuar.

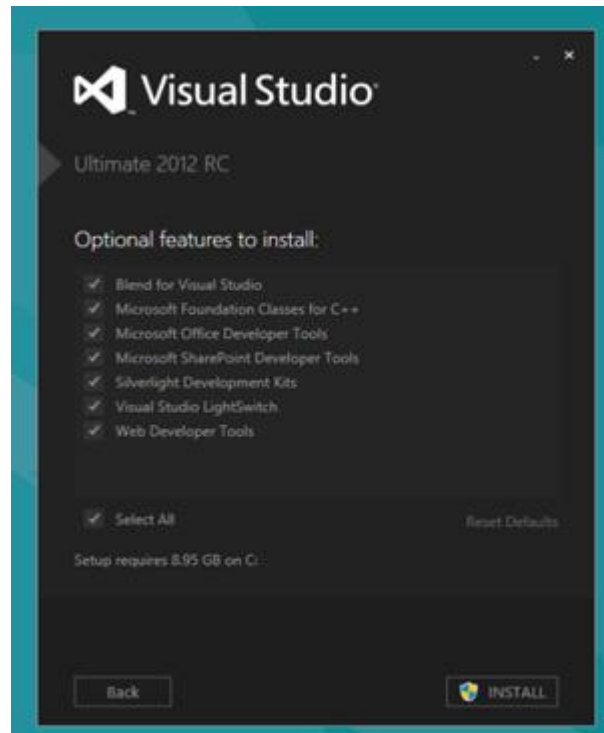


Figura 3. Ventana de opciones de instalación

Luego se ofrecen las opciones de Lenguajes y Componentes. Mucho más fácil que VS2010, solo Nos ofrece componentes extra, entre los cuales se encuentra Blend, Silverlight y las herramientas Web. Recomendamos dejar marcadas todas las opciones. Hacemos clic en INSTALL para comenzar la instalación.

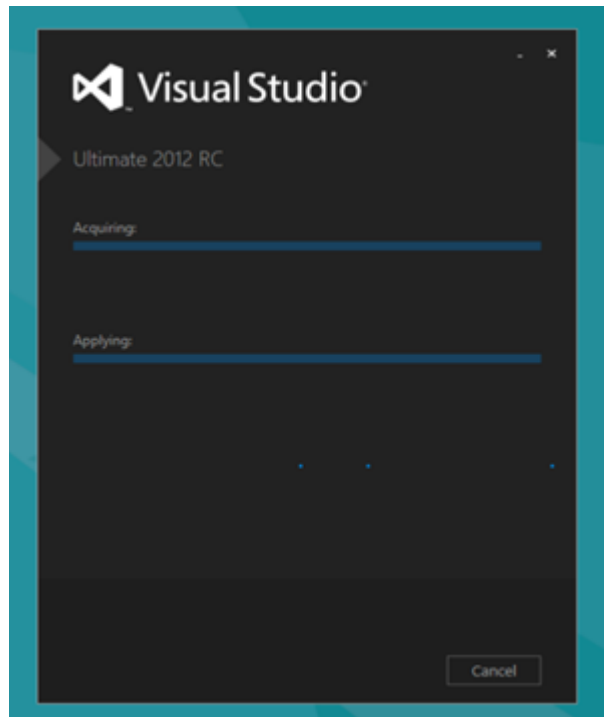


Figura 4. Ventana de instalación

El proceso se inicia. Puede tardar entre 10 y 30 minutos como mínimo.

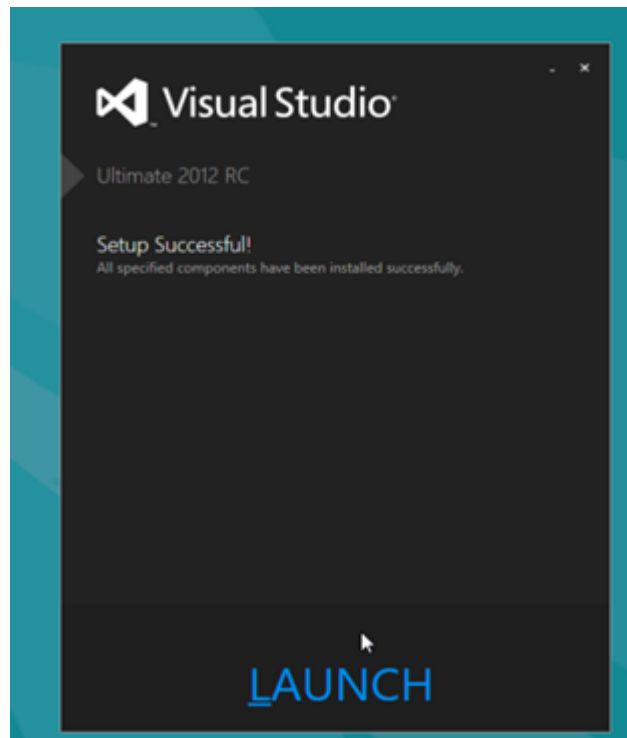


Figura 5. Ventana de instalación

Al finalizar veremos una pantalla como esta. Damos clic en Launch y abrimos el Visual Studio 2012 por primera vez.

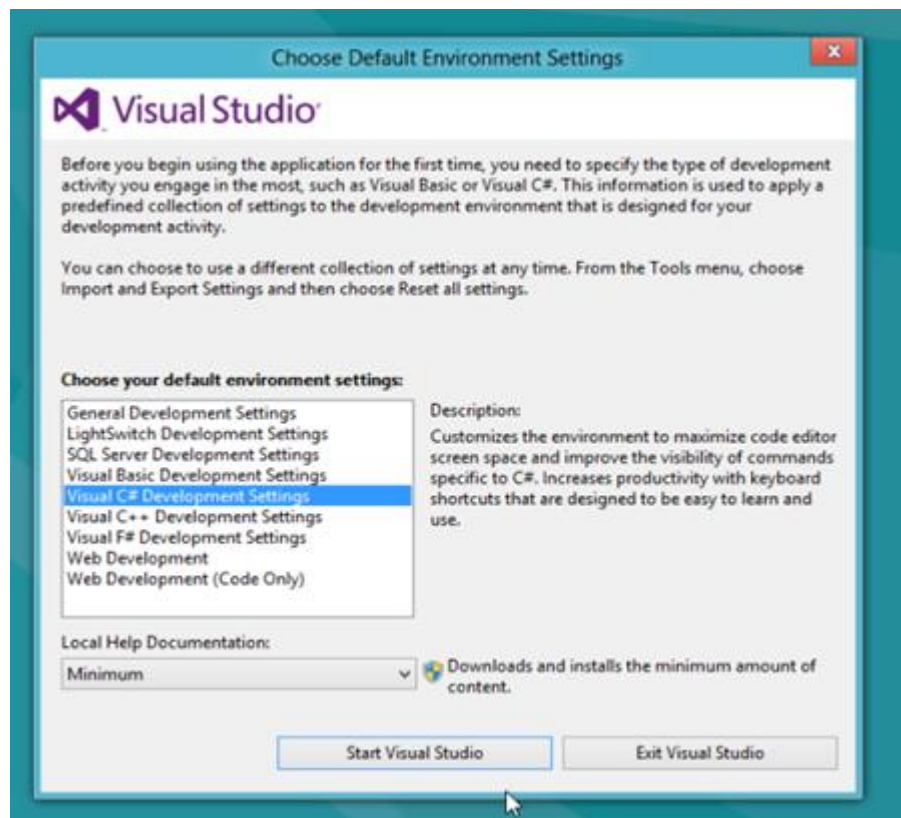


Figura 6. Ventana del primer vistazo.

Al abrir Visual Studio por primera vez, tendremos la opción de elegir nuestro “perfil” de desarrollo. Esto es similar a las versiones anteriores y es vital para los atajos del teclado y preferencias del entorno. En este artículo y a lo largo de toda la carrera usaremos los settings de C# para el entorno.

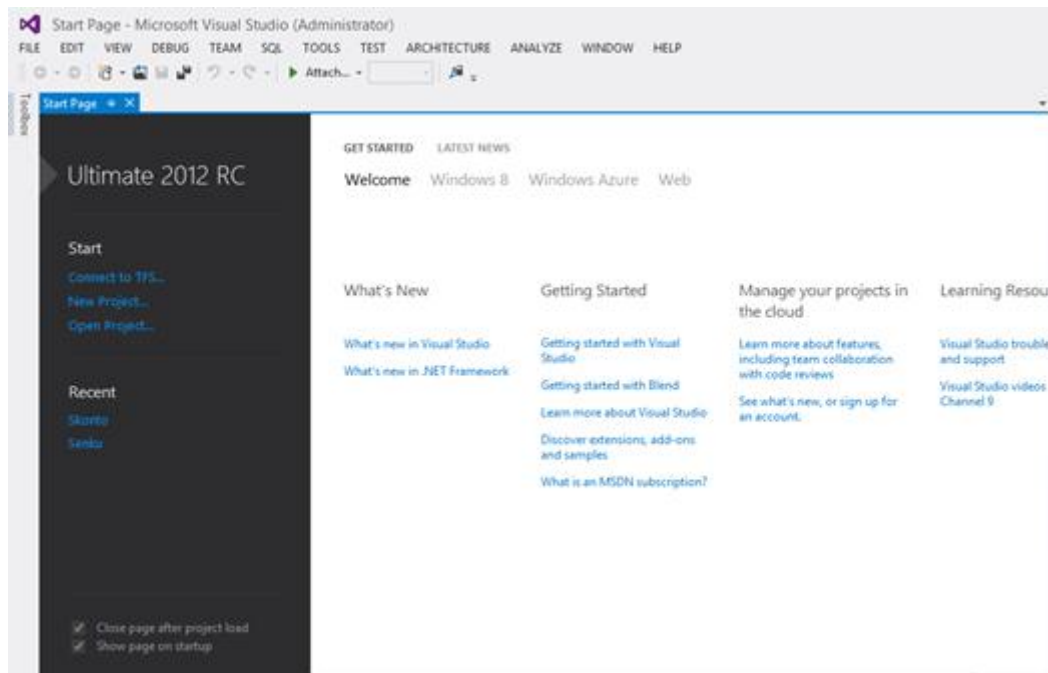


Figura 7. Ventana del primer vistazo.

La Pantalla de Inicio ha sido rediseñada a un estilo Windows 8 mucho más limpio. En ella podremos ver como de costumbre, las tareas comunes, los últimos proyectos abiertos y las noticias en la parte central. Seleccionaremos la opción de “New Project...” para ver que nos ofrece como alternativa VS 2012.

A.03 Manual Usuario

Inicio del sistema



Figura 1. Interfaz del sistema definida como la pantalla inicial

1. Imagenesbutton#.-Nos permite ingresar a las diferentes opciones del sistema.
2. Label#Labeldelsistema.- Nos direcciones a las diferentes paginas del sistema.
3. Imagen#.-Nos indica la imagen del sello del la liga.

Inicio de Sesión

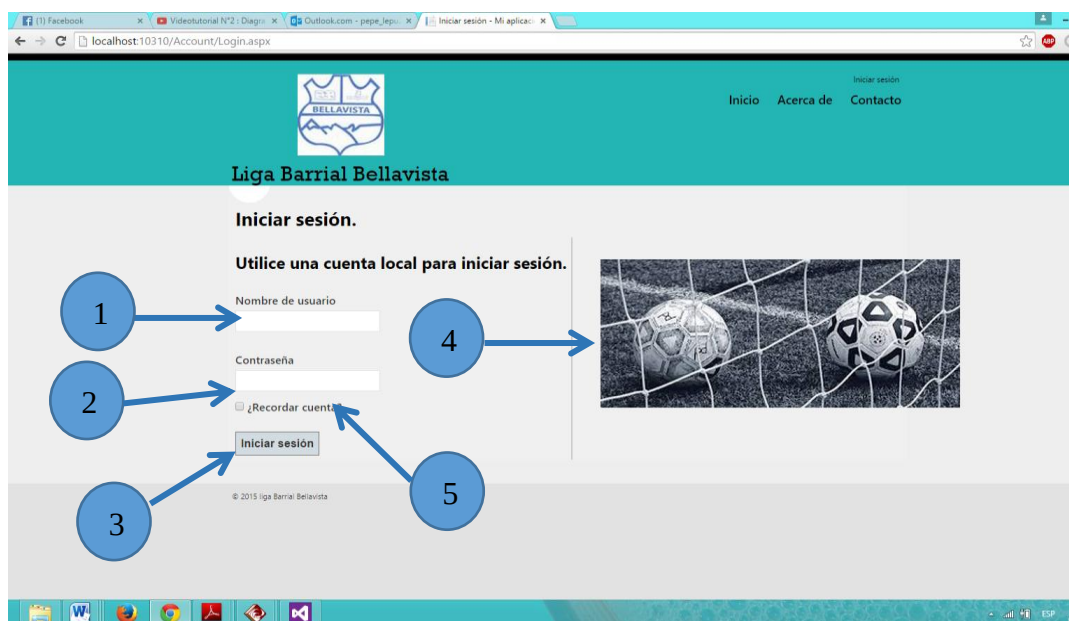


Figura 2. Diseño general de ingreso de usuarios al sistema.

1. TextBox #txtUsuario.-Aquí escribiremos nuestro nombre de usuario
2. TextBox #txtContraseña.-Dentro de esta caja de texto pondremos nuestra contraseña la cual será reemplazada por puntos para mayor seguridad.
3. Button#btnRegistrar.-El botón nos permitirá le permitirá ingresar al sistema con el usuario y contraseña
4. Image #Image1.-Pondremos una imagen de nuestro gusto para una mejor presentación de nuestro sistema.
5. Label#labelrecordar.- Recordora la contraseña.

Inicio pagina principal



Figura 3. Diseño general del menú del sistema.

1. Menu#NavigationMenu.-Nos permite visualizar el menú del sistema.
2. Labe.#Iniciosesion.- Nos indica que estamos ingresados al sistema y nos direcciona para poder cambiar la contraseña.
3. Label#.- Nos brinda una información de la Liga Barrial Bellavista.
4. Labe.#Cerrarsesion.- Nos permite cerrar sesión.

Registro categorías.



Figura 4. Diseño administrativa de registros por categorías.

1. Image#Image.- Imagen direcciona al registro de la categoría máxima.
2. ImageButton#Image.- Imagen direcciona al registro de la categoría primera.
3. ImageButton#Image2.- Imagen direcciona al registro de la categoría segunda.

Registro de documentacion.



Figura 5. Diseño administrativa de ingreso registro.

Este formato esta para todos los registros por categoría.

1. ImageButton#Imagebotton3.- Nos direcciona a la pagina para registrara a los equipos participantes
2. Button#btnregistrar.- Nos direcciona a la pagina para subir los archivos de las fichas de los jugadores de cada equipo.
3. Button#btnbuscar.-Nos direcciona a la pagina para registrara a los goleadores.
4. Button#btnceditar.- Nos direcciona a la pagina para registrara la tabla d eposiciones.
5. Button#btneliminar.- Nos direcciona a la pagina para registrara para descragar archivos.
6. Image#Image.- Nos direcciona a la pagina de registro.

Registro equipo.

El diagrama muestra la interfaz de usuario para el registro de equipos, titulada "EQUIPOS DE MAXIMA CATEGORIA". Las anotaciones numeradas indican los siguientes elementos:

- 1: Campo de texto "Equipos" para ingresar el nombre del equipo.
- 2: Botón "Seleccionar archivo" para subir la imagen del equipo.
- 3: Área de visualización de la imagen cargada.
- 4: Barra de botones de acción: GUARDAR, CANCELAR, BUSCAR, INICIO y PDF.
- 5: Botón "EDITAR" en la columna de acciones de la tabla.
- 6: Botón "ELIMINAR" en la columna de acciones de la tabla.
- 7: Tabla de registros de equipos.

Editar	Eliminar	Equipo	Sello
☒	☐	Raizes	
☒	☐	Bellavista	
☒	☐	Liga	
☒	☐	Holanda	
☒	☐	Juventus	

Figura 6. Diseño administrativa de iregistro equipo.

El mismo diseño es para los registros de las demás categorías. Para editar lo único que se realiza es modificar el campeonato requerido y dar en guarda y listo.

1. TextBox#txtequipo.- En la caja de texto nos permite ingresar en nombre del equipo.
2. FileUpload#Fup.- Nos permite subir archivos de imagenes.
3. Imagen#Image.- Nos mostrara la imagen guardada.
4. Button#botones.- El primer botón nos permite guarda, el segundo cancela la operación realizada, el tercero busca el todos los registros, el cuarto nos permite ir a la pagina principal de registros y el quinto nos permite exporta a pdf.
5. Button#Editar.- Nos permite editar el registro.

6. Button#Eliminar.-Nos permite eliminar los registros.

7. Tabla#tabla.- Nos muestra todos los registros ingresados.

Registro documentos jugadores.

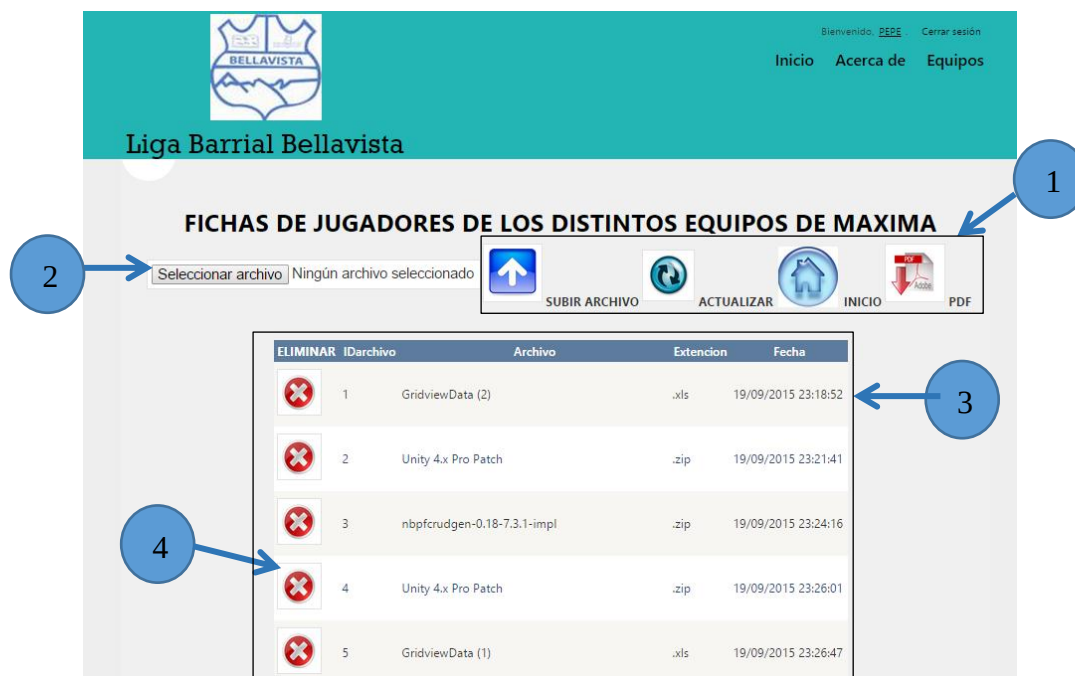


Figura 7. Diseño administrativa de registro archivos de los jugadores.

El mismo diseño es para subir archivos de las demás categorías.

1. Button#botones.- El primer botón nos permite guarda, el segundo cancela la operación realizada, el tercero actualiza el todos los registros,el cuarto nos permite ir a la pagina principal de registros y el quinto nos permite exporta a pdf.
2. FileUpload#Fup.- Nos permite subir archivos.
3. Tabla#tabla.- Nos muestra todos los registros ingresados.
4. Button# Eliminar.-Nos permite eliminar los registros.

Registro goleadores.

Liga Barrial Bellavista

Bienvenido: [PEPE](#) Cerrar sesión

[Inicio](#) [Acerca de](#) [Equipos](#)

GOLEADORES DE MAXIMA CATEGORIA

1. Equipo: Seleccione Equipo... NUEVO

2. Cedula: [Text Input]

3. Nombre y Apellido: [Text Input]

4. Goles: [Text Input]

5. Seleccionar archivo: Ningún archivo seleccionado

6. Carnet: [Text Input]

7. Botones: GUARDAR, CANCELAR, BUSCAR, INICIO, PDF

8. Tabla de jugadores:

EDITAR	ELIMINAR	Escudo	Equipo	Foto	Carnet	Cedula	Nombre	Goles
[Icon]	[Icon]	[Escudo]	Bellavista	[Foto]	10	1669974456	wrrt	11
[Icon]	[Icon]	[Escudo]	Raizes	[Foto]	12	1987456322	sdafig	12

9. Botón de guardar (GUARDAR)

10. Botón de eliminar (ELIMINAR)

Figura 8. Diseño administrativa de registro goleadores.

El mismo diseño es para los registros de las demás categorías.

Para editar lo único que se realiza es modificar el campeonato requerido y dar en guarda y listo.

1. drowlist#ddlequipo.-Nos permite seleccionar al equipo.
2. Textbox#txtcedula.-Nos permite ingresar una cédula valida.
3. Textbox#txtnombre.-Nos permite ingresar una nombre y apellido.
4. Textbox#txtgoles.-Nos permite ingresar los goles del jugador.
5. Fileupload#Fup.-Nos permite escojer la imagen
6. Image#Imagen.-Visualiza la imagen carga.
7. Textbox#txtcarnet.-Nos permite ingresarel número de carnet del jugador.
8. Button#botones.- El primer botón nos permite guarda, el segundo cancela la

operación realizada, el tercero busca el todos los registros, el cuarto nos permite ir a la pagina principal de registros y el quinto nos permite exporta a pdf.

9. Button#Editar.- Nos permite editar el registro.

10. Button#Eliminar.-Nos permite eliminar lso registros.

11. Tabla#tabla.- Nos muestra todos los registros ingresados.

Tabla de posiciones.

Bienvenido, PEPE . Cerrar sesión

Inicio Acerca de Equipos

Liga Barrial Bellavista

TABLA DE POSICIONES MAXIMA CATEGORIA

1. Equipo: Seleccione Equipo... NUEVO

PJ	PG	PP	PE	P	GF	GE	GT

2. GUARDAR CANCELAR BUSCAR INICIO PDF

3. EDITAR ELIMINAR Escudo Equipo PJ PG PP PE P GF GE GT

Escudo	Equipo	PJ	PG	PP	PE	P	GF	GE	GT
	Raíces	12	10	1	1	31	20	0	

4. 5. 6.

Figura 9. Diseño administrativa de registro de posiciones.

El mismo diseño es para los registros de las demás categorías.

Para editar lo único que se realiza es modificar el campeonato requerido y dar en guarda y listo.

1. drowlist#ddlequipo.-Nos permite seleccionar al equipo.

2. Textbox#txt.-Nos permite Ingresar los núemros de lso partidos jugados, ganados, perdidos, empatados, goles a favor, goles en contra.

3. Button#botones.- El primer botón nos permite guarda, el segundo cancela la

operación realizada, el tercero busca el todos los registros, el cuarto nos permite ir a la pagina principal de registros y el quinto nos permite exporta a pdf.

4. Button#Editar.- Nos permite editar el registro.
5. Button#Eliminar.-Nos permite eliminar lso registros.
6. Tabla#tabla.- Nos muestra todos los registros ingresados.

Sanciones por categorias.



Figura 10. Diseño administrativa de registro sanciones.

El mismo diseño es para los registros de las demás categorías.

1. ImageButton#Sancionmaxima.-Nos direcciona a la pagina de sanción de categoría máxima.
2. ImageButton#Sancionmaxima.- Nos direcciona a la pagina de sanción de categoría primera.
3. ImageButton#Sancionmaxima.- Nos direcciona a la pagina de sanción de categoría segunda.

Elegir sancion.



Figura 11. Diseño administrativa de registro sanción ya sea a equipo como a jugadores.

El mismo diseño es para los registros de las demás categorías.

1. ImageButton#Sancionequipo.-Nos direcciona a la pagina de sanción de equipos.
2. ImageButton#Sancionjugador.- Nos direcciona a la pagina de sanción de jugadores.
3. ImageButton#inicio.- Nos direcciona a la pagina de sanciones por categoría.

Sancion equipo.

SANCION EQUIPOS MAXIMA CATEGORIA

1 Seleccione Equipo.. NUEVO

2 Motivo de la sanción

3 Tipo

4 GUARDAR CANCELAR BUSCAR INICIO PDF

5 6 7

Escudo	Equipo	Sancion	Tiempo
			Liga malos 1 año

© 2015 liga Barrial Bellavista

Figura 12. Diseño administrativa de sanción equipo.

El mismo diseño es para los registros de las demás categorías.

Para editar lo único que se realiza es modificar el campo requerido y dar en guarda y listo.

1. DropDownList#ddlequipo.-Nos servirá para poder seleccionar al equipo.
2. TextBox#txtsanciom.- Nos permite ingresar el motivo de la sanción.
3. TextBox#txtsanciom.- Nos permite ingresar el tiempo de la sanción.
4. Button#botones.- El primer botón nos permite guarda, el segundo cancela la operación realizada, el tercero busca el todos los registros, el cuarto nos permite ir a la pagina principal de registros y el quinto nos permite exporta a pdf.
5. Button#Editar.- Nos permite editar el registro.
6. Button#Eliminar.-Nos permite eliminar lso registros.
7. Tabla#tabla.- Nos muestra todos los registros ingresados.

Sancion jugador.

The screenshot shows a web application interface for the 'Liga Barrial Bellavista'. The title is 'SANCION JUGADOR MAXIMA CATEGORIA'. The form includes the following elements:

- 1**: Dropdown menu for 'Equipo' (Team).
- 2**: Text input field for 'Cedula' (ID).
- 3**: Text input field for 'Nombre' (Name).
- 4**: Text input field for 'Carnet' (License).
- 5**: File upload button 'Seleccionar archivo' for 'Foto' (Photo).
- 6**: Image placeholder for the uploaded photo.
- 7**: Text input field for 'Motivo de la sancion' (Reason for sanction).
- 8**: Text input field for 'Tiempo' (Time).
- 9**: Buttons for 'GUARDAR' (Save), 'CANCELAR' (Cancel), 'BUSCAR' (Search), 'INICIO' (Home), and 'PDF'.
- 10**: A table showing a list of players with columns: Escudo, Equipo, Foto, Carnet, Cedula, nombres, sancion, tiempo.
- 11**: A green checkmark icon in the table row.
- 12**: A red 'X' icon in the table row.

Escudo	Equipo	Foto	Carnet	Cedula	nombres	sancion	tiempo
	Bellavista		12	1234567812	jose	malos	1 partido

Figura 13. Diseño administrativa de sanción jugador.

El mismo diseño es para los registros de las demás categorías.

Para editar lo único que se realiza es modificar el campeonato requerido y dar en guarda y listo.

1. DropDownList#ddlequipo.-Nos servirá para poder seleccionar al equipo.
2. TextBox#txtcedula.- Nos permite ingresar la cédula del jugador sancionado.
3. TextBox#txtnombres.- Nos permite ingresar los nombres del jugador sancionado.
4. TextBox#txtcarnet.- Nos permite ingresar la número de carnet del jugador sancionado.
5. Fileupload#Fup.-Nos permite escojer la imagen.
6. Image#Imagen.-Visualiza la imagen carga.
7. TextBox#txtsanciom.- Nos permite ingresar el motivo de la sanción.
8. TextBox#txtsancion.- Nos permite ingresar el tiempo de la sanción.

9. Button#botones.- El primer botón nos permite guarda, el segundo cancela la operación realizada, el tercero busca el todos los registros, el cuarto nos permite ir a la pagina principal de registros y el quinto nos permite exporta a pdf.
10. Button#Editar.- Nos permite editar el registro.
11. Button#Eliminar.-Nos permite eliminar lso registros.
12. Tabla#tabla.- Nos muestra todos los registros ingresados.

Torneos.



Figura 14. Diseño administrativa de registro campeonato.

1. ImageButton#torneocategoria.-Nos direcciona a la pagina de torneos por categorias.
2. ImageButton#Storneoconsuelo.- Nos direcciona a la pagina de torneo consuelo.
3. ImageButton#inicio.- Nos direcciona a la pagina de inicio.

Torneos por categorías.



Figura 15. Diseño administrativa de registro de torneo por categorías.

1. ImageButton#torneomaxima.-Nos direcciona a la pagina de torneos por categorías.
2. ImageButton#torneoprimer.- Nos direcciona a la pagina de torneo consuelo.
3. ImageButton#torneosegunda.- Nos direcciona a la pagina de torneo consuelo.
4. ImageButton#inicio.- Nos direcciona a la pagina de inicio.

Realizar el torneo.

Liga Barrial Bellavista

FICCHUR MÁXIAMA CATEGORIA
LISTADO DE ENCUENTROS DE PARTIDOS DE MÁXIAMA CATEGORIA

1. **Selección de Equipos:** Lista de equipos disponibles para inscripción.

2. **Formulario de Encuentros:** Campos para ingresar los equipos y el resultado de los partidos.

3. **Tabla de Encuentros:** Grilla para registrar los resultados de los partidos en diferentes fechas.

4. **Botones de Acción:** Botones para guardar, exportar a PDF, y acceder al menú de torneos.

Figura 16. Diseño administrativa de registro de torneo.

El mismo diseño es para los registros de las demás categorías.

1. Tabla#tabla.- Nos muestra todos los registros ingresados.
2. TextBox#txt.- Nos permite ingresar los distintos equipos a participar.
3. Tabla#tabla.- Nos muestra todos encuentros de juego.
4. Button#botones.- El primer botón nos permite guarda, el segundo nos permite exporta a pdf, el tercero no permite ir a la pagina de inicio.

2.14. Realizar el torneo consuelo.

Figura 17. Diseño administrativa de registro de torneo consuelo.

1. Tabla#tabla.- Nos muestra todos los registros ingresados.
2. TextBox#txt.- Nos permite ingresar los distintos equipos a participar.
3. Tabla#tabla.- Nos muestra todos encuentros de juego.
4. Button#botones.- El primer botón nos permite guarda, el segundo nos permite exporta a pdf, el tercero nos permite ir a la siguiente ronda, el cuarto boton nos permite ir a la pagina de inicio torneos.

Realización torneo consuelo ronda

SEGUNDA RONDA CAMPEONATO CONSUELO

SEGUNDA CATEGORIA PRIMERA CATEGORIA MAXIMA CATEGORIA

Equipo	Logo
Raizes	
Bellavista	
Liga	
Holanda	
Juventus	
Vasco	
Feniz	
PJ	
DCN	
1800	
FIORÉ	
LOBIS	

Nombre Logo

América	
Coperos	
Andes	

INGRESO DE EQUIPOS A JUGAR EL CAMPEONATO CONSUELO

1	Raizes	9	Aerica
2	Holanda	10	Portugal
3	Vasco	11	Lobis
4	Feniz	12	1800
5	Bellavista	13	Flore
6	Liga	14	DCN
7	Juventus	15	Juventus
8	PJ	16	Andes

CALENDARIO DE JUEGO

Raizes	VS	Aerica
Holanda	VS	Portugal
Vasco	VS	Lobis
Feniz	VS	1800
Bellavista	VS	Flore
Liga	VS	DCN
Juventus	VS	Juventus
PJ	VS	Andes

CALENDARIO DE PARTIDOS GUARDAR PARTIDOS 3 TERCERA RONDA MENÚ TORNEOS

Figura 18. Diseño administrativa de registro de torneo consuelo.

1. Tabla#tabla.- Nos muestra todos los registros ingresados.
2. TextBox#txt.- Nos permite ingresar los distintos equipos a participar.
3. Tabla#tabla.- Nos muestra todos encuentros de juego.
4. Button#botones.- El primer botón nos permite guarda, el segundo nos permite exporta a pdf, el tercero nos permite ir a la siguiente ronda, el cuarto boton nos permite ir a la pagina de inicio torneos.

Realización torneo consuelo ronda

The screenshot shows the 'Liga Barrial Bellavista' web application. The header includes the league logo and navigation links: 'Inicio', 'Acercá de', and 'Equipos'. The main title is 'TERCERA RONDA CAMPEONATO CONSUELO'. The interface is divided into several sections:

- Left Sidebar (Callout 1):** A list of teams categorized by 'SEGUNDA CATEGORIA', 'PRIMERA CATEGORIA', and 'MAXIMA CATEGORIA'. Each team entry includes a 'Nombre' and a 'Sello' (logo).
- Central Form (Callout 2):** A section titled 'INGRESO DE EQUIPOS A JUGAR EL CAMPEONATO CONSUELO' with eight numbered input fields (1-8) for entering team names.
- Match Calendar (Callout 3):** A table titled 'CALENDARIO DE JUEGO' showing matches between teams (e.g., VS, VS, VS, VS).
- Bottom Navigation Bar (Callout 4):** A row of buttons labeled 'PARTIDOS', 'GUARDAR PARTIDOS', 'CALENDARIO', 'SEMIFINAL', and 'MENÚ TORNEOS'.

Figura 19. Diseño administrativa de registro de torneo consuelo.

1. Tabla#tabla.- Nos muestra todos los registros ingresados.
2. TextBox#txt.- Nos permite ingresar los distintos equipos a participar.
3. Tabla#tabla.- Nos muestra todos encuentros de juego.
4. Button#botones.- El primer botón nos permite guarda, el segundo nos permite exporta a pdf, el tercero nos permite ir a la siguiente ronda, el cuarto boton nos permite ir a la pagina de inicio torneos.

2.17. Realización torneo consuelo semifinal

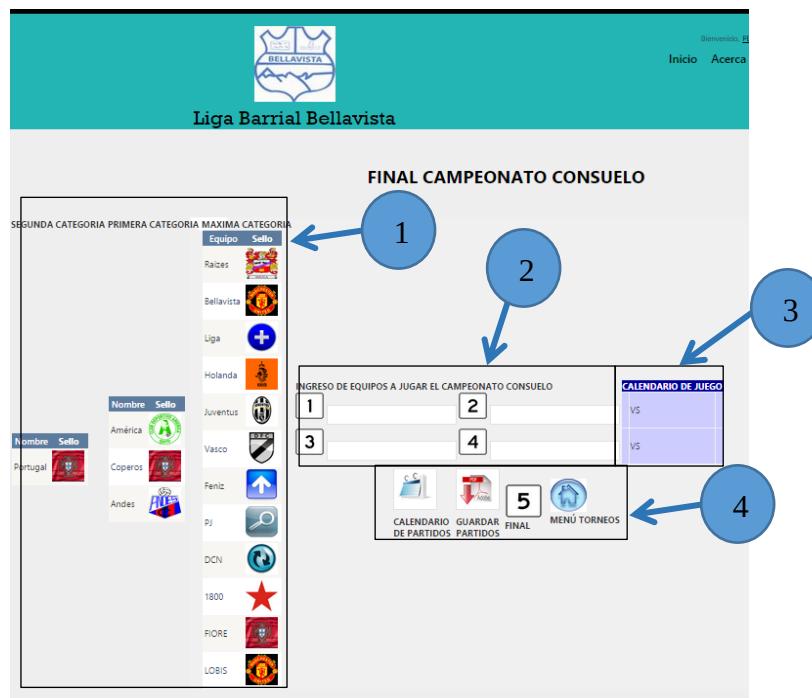


Figura 20. Diseño administrativa de registro de torneo consuelo.

1. Tabla#tabla.- Nos muestra todos los registros ingresados.
2. TextBox#txt.- Nos permite ingresar los distintos equipos a participar.
3. Tabla#tabla.- Nos muestra todos encuentros de juego.
4. Button#botones.- El primer botón nos permite guarda, el segundo nos permite exporta a pdf, el tercero nos permite ir a la siguiente ronda, el cuarto boton nos permite ir a la pagina de inicio torneos.

Realización torneo consuelo final

Figura 21. Diseño administrativa de registro de torneo consuelo.

1. Tabla#tabla.- Nos muestra todos los registros ingresados.
2. TextBox#txt.- Nos permite ingresar los distintos equipos a participar.
3. Tabla#tabla.- Nos muestra todos encuentros de juego.
4. Button#botones.- El primer botón nos permite guarda, el segundo nos permite exporta a pdf, el tercero nos permite ir a la siguiente ronda, el cuarto boton nos permite ir a la pagina de inicio torneos.

Pagos

Liga Barrial Bellavista

Equipo: Nacionales | ACTUALIZACIÓN: 1

Fecha: dd/mm/aaaa

Por concepto de: PAGOS SANCIONES

Arbitraje: 2

Fondo común: 1

Seguro del deportista: 1

Aporte Selecciones: 1

Limpieza camerinos: 1

Tarjetas amarillas: 1

Tarjetas rojas: 1

Pase interno/Refrendación: 1

No presentación balón: 1

Sin brazalete de capitán: 1

Amonestaciones a la barra: 1

Falta a sesión de directiva: 1

Falta a sesión extraordinaria: 1

Vocalía incorrecta: 1

Ayudas: 1

Otros: 1

Total: 17

Buttons: GUARDAR, CANCELAR, BUSCAR, SUMAR

Equipo	Fecha	Concepto	Ar	Fc	Sg	Asel	Li	Ta	Ti	Ps	No	Sa	Ab	Fs	Fe	V	A	O	Total	
Nacionales	04/04/1981	0:00:00	PAGOS SANCIONES	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	
Ligero	17/09/2015	0:00:00	SPSDF	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	
Holanda	16/09/2015	0:00:00	Holanda	1	2	5	2	1	3	2	3	2	5	3	5	7	6	4	3	32
Manchester	16/09/2015	0:00:00	total	1	40	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	

Figura 22. Diseño administrativa de registro de torneo consuelo.

1. TextBox#txt.- Nos permite ingresar los distintos rubros a pagar.
2. Button#botones.- El primer botón nos permite guarda, el segundo nos cancelar la acción, el tercero nos permite buscar todos los datos, el cuarto boton nos permite sumar los rubros.
3. Tabla#tabla.- Nos muestra todos encuentros de juego.

Reporte

TABLA DE GOLEADORES MAXIMA






1

Escudo	Equipo	Foto	Cartnet	Cédula	Nombres	Goles
	Bellavista		10	1669974456	wrrt	11
	Raizes		12	1987456322	sdafr	12
	Bellavista		1	1722487079	ewetre	12
	DCN		45	1723501084	jose machado	12
	Raizes		1	1723207138	ww	32

2

Figura 23. Diseño administrativa de registro de torneo consuelo

El mismo diseño es para los registros de las demás categorías

1. Button#botones.- El primer botón nos permite exportar el informe a word, el segundo nos permite exportar a excel, el tercero nos permite exportar a pdf, el cuarto boton nos permite ir al inicio.
2. Tabla#tabla.- Nos muestra el contenido.

A.04 Manual Técnico

1. Introducción

El siguiente manual esta realizado para dar a conocer una mejor perspectiva de como se lo realizo y asi dar a conocer como pueden llegar a modificar o implementar nuevas obsiones en el sistema previamente adquirido.

La finalidad de este manual técnico es la de proporcionar al lector la lógica con la que se desarrolló la aplicación, la cual se sabe que es propia de cada programador, por lo que se considera necesario ser documentada.

2. Objetivo

Proporcionar una guía para el lector, del desarrollo de interfaz y también de la lógica con la que el sistema funciona.

Dar a conocer la programación utilizada para realizar el sistema.

Dar una explicación detallada de como se maneja el lenguaje de programación

3. Diccionario de Datos

Tabla 1 CampeonatoPrimera

Key	Name	Data Type	Max Length (Bytes)	Allow Nulls	Identity
	idcampeonatoprimer	int	4	False	1 - 1
	nombre	varchar(max)	max	True	
	extencion	varchar(4)	4	True	
	archivo	varbinary(max)	max	True	
	fecha	datetime	8	True	

Nota. Campos de la tabla campeonatoPrimera

Tabla 2 Memberships

Key	Name	Data Type	Max Length (Bytes)	Allow Nulls
	ApplicationId	uniqueidentifier	16	False
	UserId	uniqueidentifier	16	False
	Password	nvarchar(128)	256	False
	PasswordFormat	int	4	False
	PasswordSalt	nvarchar(128)	256	False
	Email	nvarchar(256)	512	True
	PasswordQuestion	nvarchar(256)	512	True
	PasswordAnswer	nvarchar(128)	256	True
	IsApproved	bit	1	False
	IsLockedOut	bit	1	False
	CreateDate	datetime	8	False
	LastLoginDate	datetime	8	False
	LastPasswordChangedDate	datetime	8	False
	LastLockoutDate	datetime	8	False
	FailedPasswordAttemptCount	int	4	False
	FailedPasswordAttemptWindowStart	datetime	8	False
	FailedPasswordAnswerAttemptCount	int	4	False
	FailedPasswordAnswerAttempt- WindowsStart	datetime	8	False
	Comment	nvarchar(256)	512	True

Nota. Campos de la tabla Memberships

Tabla 3 POL_¬Archivomaxima

Key	Name	Data Type	Max Length (Bytes)	Allow Nulls	Identity
	IDArchivo	int	4	False	1 - 1
	nombre	varchar(max)	max	False	
	extencion	varchar(4)	4	False	
	archivo	varbinary(max)	max	False	
	fecha	datetime	8	False	

Nota. Campos de la tabla POL_¬Archivomaxima

Tabla 4 CATEGORIA

Key	Name	Data Type	Max Length (Bytes)	Allow Nulls	Identity
	IDCategoria	int	4	False	1 - 1
	Descripcion	nvarchar(max)	max	False	

Nota. Campos de la tabla categoria

Tabla 5 Equipo

Key	Name	Data Type	Max Length (Bytes)	Allow Nulls	Identity
	IDEquipo	int	4	False	1 - 1
	Nombre	nvarchar(50)	100	False	
	Imagen	nvarchar(max)	max	True	

Nota. Campos de la tabla Equipo

Tabla 6 Goleadorgeneral

Key	Name	Data Type	Max Length (Bytes)	Allow Nulls	Identity
	IDGolGeneral	int	4	False	1 - 1
	IDEquipo	int	4	False	
	Cedula	nvarchar(max)	max	False	
	Nombre	nvarchar(max)	max	False	
	Goles	nvarchar(max)	max	False	
	Imagen	nvarchar(max)	max	True	
	Cartnet	nvarchar(max)	max	False	

Nota. Campos de la tabla Goleadorgeneral

Tabla 7 Grupo

Key	Name	Data Type	Max Length (Bytes)	Allow Nulls	Identity
	IDGrupo	int	4	False	1 - 1
	IDTorneo	int	4	False	
	Descripcion	nvarchar(50)	100	False	

Nota. Campos de la tabla Grupo

Tabla 8 POL_Jugadores

Key	Name	Data Type	Max Length (Bytes)	Allow Nulls	Identity
	IDJugador	int	4	False	1 - 1
	IDEquipo	int	4	False	
	Cedula	nvarchar(max)	max	False	
	Nombres	nvarchar(max)	max	False	
	Apellidos	nvarchar(max)	max	False	
	Fecha	date	3	False	
	Telefono	nvarchar(max)	max	False	
	Email	nvarchar(max)	max	False	
	Imagen	nvarchar(max)	max	True	
	Carnet	nvarchar(max)	max	True	

Nota. Campos de la tabla POL_Jugadores

Tabla 9 POL_Pago

Key	Name	Data Type	Max Length (Bytes)	Allow Nulls	Identity
	IDPago	int	4	False	1 - 1
	IDEquipo	int	4	False	
	Fecha	datetime	8	True	
	Concepto	nvarchar(max)	max	False	
	Ar	nvarchar(max)	max	False	
	Fc	nvarchar(max)	max	False	
	Sg	nvarchar(max)	max	False	
	Asel	nvarchar(max)	max	False	
	Li	nvarchar(max)	max	False	
	Ta	nvarchar(max)	max	False	
	Tr	nvarchar(max)	max	False	
	Ps	nvarchar(max)	max	False	
	Nb	nvarchar(max)	max	False	
	Sb	nvarchar(max)	max	False	
	Ab	nvarchar(max)	max	False	
	Fs	nvarchar(max)	max	False	
	Fe	nvarchar(max)	max	False	
	V	nvarchar(max)	max	False	
	A	nvarchar(max)	max	False	
	O	nvarchar(max)	max	False	
	Total	nvarchar(max)	max	False	

Nota. Campos de la tabla POL_Pago

Tabla 10 POL_Posiciones-Maxima

Key	Name	Data Type	Max Length (Bytes)	Allow Nulls	Identity
	IDPosicionMaxima	int	4	False	1 - 1
	IEquipomaxima	int	4	False	
	PJ	int	4	False	
	PG	int	4	False	
	PP	int	4	False	
	PE	int	4	False	
	P	int	4	False	
	GF	int	4	False	
	GE	int	4	False	
	GT	int	4	False	

Nota. Campos de la tabla POL_Posiciones-Maxima

Tabla 11 POL_Posiciones-Primera1

Key	Name	Data Type	Max Length (Bytes)	Allow Nulls	Identity
	IDPosicionPrimera	int	4	False	1 - 1
	IEquipoPrimera	int	4	False	
	PJ	int	4	False	
	PG	int	4	False	
	PP	int	4	False	
	PE	int	4	False	
	P	int	4	False	
	GF	int	4	False	
	GE	int	4	False	
	GT	int	4	False	

Nota. Campos de la tabla POL_Posiciones-Maxima

Tabla 12 POL_Sancion-Equipo-Primera

Key	Name	Data Type	Max Length (Bytes)	Allow Nulls	Identity
	IDSancionJugador	int	4	False	1 - 1
	IEquipoPrimera	int	4	False	
	Cedula	int	4	True	
	Imagen	nvarchar(max)	max	True	
	nombres	nvarchar(max)	max	True	
	sancion	nvarchar(max)	max	True	
	tiempo	nvarchar(max)	max	True	
	Carnet	nvarchar(max)	max	True	

Nota. Campos de la tabla POL_Sancion-Equipo-Primera

Tabla 13 POL_Sancion-Jugador-Primera

Key	Name	Data Type	Max Length (Bytes)	Allow Nulls	Identity
 PK C	IDSan	int	4	False	1 - 1
 FK	IDEquipo	int	4	False	
	Cedula	nvarchar(max)	max	True	
	imagen	nvarchar(max)	max	True	
	nombres	nvarchar(max)	max	True	
	apellido	nvarchar(max)	max	True	
	sancion	nvarchar(max)	max	True	
	tiempo	nvarchar(max)	max	True	

Nota. Campos de la tabla POL_Sancion-Jugador-Primera

Tabla 14 POL_-Sanequipo

Key	Name	Data Type	Max Length (Bytes)	Allow Nulls	Identity
 PK C	IDSancion	int	4	False	1 - 1
 FK	IDEquipo	int	4	True	
	Sancion	nvarchar(max)	max	True	
	Tiempo	nvarchar(max)	max	True	

Nota. Campos de la tabla POL_-Sanequipo

Tabla 15 POL_-Torneo

Key	Name	Data Type	Max Length (Bytes)	Allow Nulls	Identity
 PK C	IDTorneo	int	4	False	1 - 1
	Nombre	nvarchar(50)	100	False	
	FechaInicio	datetime	8	False	
	Rondas	int	4	False	
	Grupos	int	4	False	
	PasanxGrupo	int	4	False	
	PasanxTercero	int	4	False	

Nota. Campos de la tabla POL_-Torneo

Tabla 16 Perfiles

Key	Name	Data Type	Max Length (Bytes)	Allow Nulls
	UserId	uniqueidentifier	16	False
	PropertyNames	nvarchar(4000)	8000	False
	PropertyValueStrings	nvarchar(4000)	8000	False
	PropertyValueBinary	image	max	False
	LastUpdatedDate	datetime	8	False

Nota. Campos de la tabla P Perfiles

Tabla 17 Roles

Key	Name	Data Type	Max Length (Bytes)	Allow Nulls
	ApplicationId	uniqueidentifier	16	False
	RoleId	uniqueidentifier	16	False
	RoleName	nvarchar(256)	512	False
	Description	nvarchar(256)	512	True

Nota. Campos de la tabla Roles

Table 18 Users

Key	Name	Data Type	Max Length (Bytes)	Allow Nulls
	ApplicationId	uniqueidentifier	16	False
	UserId	uniqueidentifier	16	False
	UserName	nvarchar(50)	100	False
	IsAnonymous	bit	1	False
	LastActivityDate	datetime	8	False

Nota. Campos de la tabla Users

4. Contenido:

4.01 Desarrollo del template usado en el sistema

El theme más conocido como template no es más que la parte visible de todo el sistema web así como el color de fondo. Pero además de ser la parte visible esta puede ser utilizada en todas las páginas del sistema de tal forma que si se desea realizar algún cambio solo se realiza en el template y los cambios surtirán efecto en todas las páginas que lo están usando.

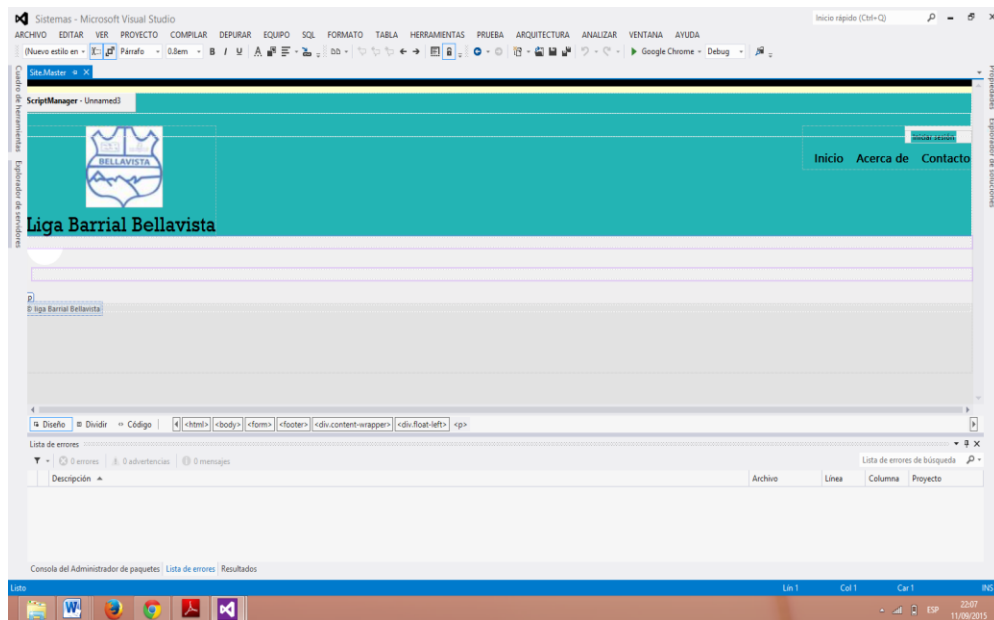


Figura 1. Template del sistema.

El siguiente código muestra la estructura de los menús del template.

```
<form runat="server" style="background-color: #23b4b4">
  <asp:ScriptManager runat="server">
    <Scripts>
      <%--Framework Scripts--%>
      <asp:ScriptReference Name="MsAjaxBundle" />
      <asp:ScriptReference Name="jquery" />
      <asp:ScriptReference Name="jquery.ui.combined" />
      <asp:ScriptReference Name="WebForms.js" Assembly="System.Web"
Path="~/Scripts/WebForms/WebForms.js" />
      <asp:ScriptReference Name="WebUIValidation.js"
Assembly="System.Web" Path="~/Scripts/WebForms/WebUIValidation.js" />
      <asp:ScriptReference Name="MenuStandards.js" Assembly="System.Web"
Path="~/Scripts/WebForms/MenuStandards.js" />
      <asp:ScriptReference Name="GridView.js" Assembly="System.Web"
Path="~/Scripts/WebForms/GridView.js" />
      <asp:ScriptReference Name="DetailsView.js" Assembly="System.Web"
Path="~/Scripts/WebForms/DetailsView.js" />
      <asp:ScriptReference Name="TreeView.js" Assembly="System.Web"
Path="~/Scripts/WebForms/TreeView.js" />
      <asp:ScriptReference Name="WebParts.js" Assembly="System.Web"
Path="~/Scripts/WebForms/WebParts.js" />
      <asp:ScriptReference Name="Focus.js" Assembly="System.Web"
Path="~/Scripts/WebForms/Focus.js" />
      <asp:ScriptReference Name="WebFormsBundle" />
      <%--Site Scripts--%>
    </Scripts>
  </asp:ScriptManager>
  <header>
    <div class="content-wrapper">
      <div class="float-left">
        <p class="site-title">

        <asp:Image ID="Image1" runat="server" Height="119px"
ImageUrl="~/Images/BELLAVISTA1.JPG" style="text-align: center; background-
color: #000000;" Width="124px" />
        <p>
        <p class="site-title">
          <span class="auto-style1">Liga Barrial Bellavista</span>
        </p>
      </div>
      <div class="float-right">
        <section id="login">
          <asp:LoginView runat="server" ViewStateMode="Disabled">
            <AnonymousTemplate>
              <ul>
                <li><a id="registerLink" runat="server"
href="~/Account/Register.aspx">Registrarse</a></li><%--%>
                <li><a id="loginLink" runat="server"
href="~/Account/Login.aspx">Iniciar sesión</a></li>
              </ul>
            </AnonymousTemplate>
            <LoggedInTemplate>
              <p>
```

```

                                Bienvenido, <a runat="server" class="username"
href="/Account/Manage.aspx" title="Manage your account">
                                <asp:LoginName runat="server"
CssClass="username" /></a>.
                                <asp:LoginStatus runat="server"
LogoutAction="Redirect" LogoutText="Cerrar sesión"
LogoutPageUrl="/About.aspx" />
                                </p>
                                </LoggedInTemplate>
                                </asp:LoginView>
                                </section>
                                <nav>
                                    <ul id="menu">
                                        <li><a runat="server" href="/">Inicio</a></li>
                                        <li><a runat="server" href="/About.aspx">Acerca
de</a></li>
                                        <li><a runat="server"
href="/Contact.aspx">Contacto</a></li>
                                    </ul>
                                </nav>
                                </div>
                                </div>
                                </header>
                                <div id="body">
                                    <asp:ContentPlaceHolder runat="server" ID="FeaturedContent" />
                                    <section class="content-wrapper main-content clear-fix">
                                        <asp:ContentPlaceHolder runat="server" ID="MainContent" />
                                    </section>
                                </div>
                                <footer>
                                    <div class="content-wrapper">
                                        <div class="float-left">
                                            <p>&copy; <%: DateTime.Now.Year %> liga Barrial Bellavista</p>
                                        </div>
                                    </div>
                                </footer>
                                </form>

```

4.02. Interfaz de ingreso al sistema.

Nos permitirá ingresar al sistema y realizar las funciones requeridas en el mismo.

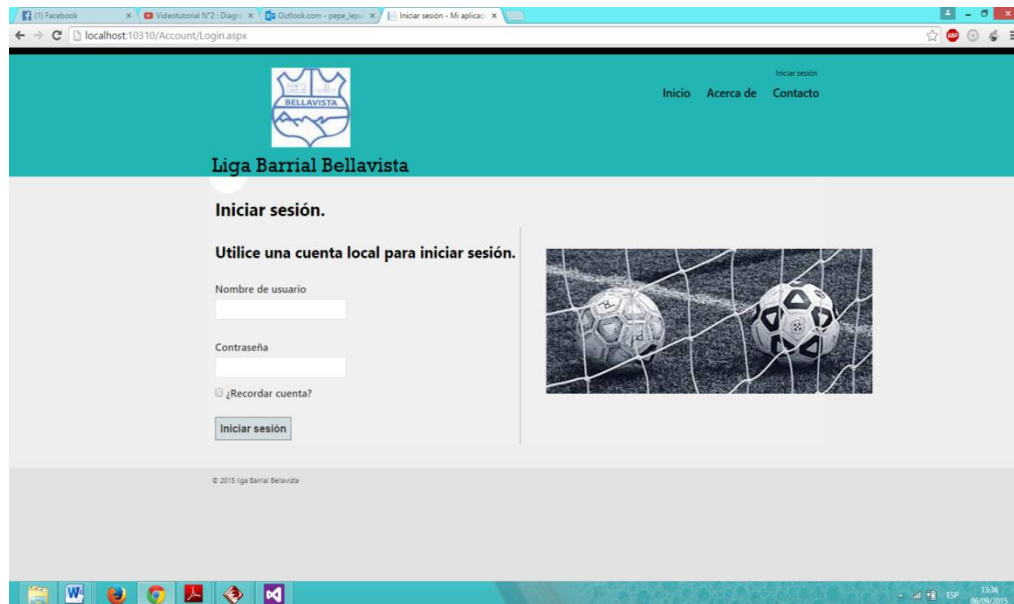


Figura 2. Ingreso al sistema

Código para el ingreso de usuario.

```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.Linq;
using System.Web;
using System.Web.UI;
using System.Web.UI.WebControls;

namespace Sistemas.Account
{
    public partial class Login : Page
    {
        protected void Page_Load(object sender, EventArgs e)
        {
            //RegisterHyperLink.NavigateUrl = "Register.aspx";
            // OpenAuthLogin.ReturnUrl = Request.QueryString["ReturnUrl"];

            var returnUrl =
HttpUtility.UrlEncode(Request.QueryString["ReturnUrl"]);
            if (!String.IsNullOrEmpty(returnUrl))
            {
                //RegisterHyperLink.NavigateUrl += "?ReturnUrl=" + returnUrl;
            }
        }
    }
}
```

4.03. Guardar, eliminar editar y buscar de registros en la base de datos

The screenshot shows a web browser displaying the 'Liga Barrial Bellavista' application. The page has a teal header with the league's logo and navigation links: 'Inicio', 'Acerca de', and 'Contacto'. Below the header, there are 'Registrar' and 'Buscar' buttons. The registration form includes fields for 'Equipo' (a dropdown menu), 'Cedula', 'Nombres', 'Apellidos', 'Email', 'Fecha de nacimiento' (with a date picker), 'Telefono', 'Imagen' (with a file selection button), and 'Carnet'. A 'Guardar' button is positioned next to the 'Apellidos' field. At the bottom of the form, there is a table listing registered players.

IDjugador	Nombre	Cedula	Nombres	Apellidos	Fecha	Telefono	Email	Imagen	Carnet
1	America	13	223	2331	06/08/2015	122324	pepe_jezu2-12@hotmail.com		12

Figura 3. Ingreso al sistema

Código para guardar, eliminar, editar y buscar registros en la base de datos

```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.Linq;
using System.Web;
using System.Web.UI;
using System.Web.UI.WebControls;

namespace WebApplication2.paginas
{
    public partial class jugadores : System.Web.UI.Page
    {
        modelo.futbolEntities2 db=new modelo.futbolEntities2();

        protected void Page_Load(object sender, EventArgs e)
        {
            if (Page.IsPostBack == false)
            {
                cargarequipo();
                lblcontrol.Text = "NUEVO";
            }
        }

        public void limpiar ()
        {
            txtnombre.Text="";
            txtgoles.Text="";
            cargarequipo();
            lblcontrol.Text = "NUEVO";
        }

        public void cargarequipo (){
            ddlequipo.DataTextField="nomequipo";
            ddlequipo.DataValueField="id_equipo";
            ddlequipo.DataSource= db.equipos.ToList();
            ddlequipo.DataBind();
            ddlequipo.Items.Insert(0,"seleccione equipo");
        }

        public int grabarjugador(){
            try
            {
                if ((Fup.PostedFile != null) && (Fup.PostedFile.ContentLength
> 0))
                {
                    string fn =
System.IO.Path.GetFileName(Fup.PostedFile.FileName);
                    string SaveLocation = Server.MapPath("\\") + "Images\\" +
fn;

                    try
                    {
                        Fup.PostedFile.SaveAs(SaveLocation);
                        fn = "~/Images/Escudos/" + fn;
                    }

                }
            }
        }
    }
}
```

```

        catch
        {
            throw;
        }
    }
    modelo.jugador j=new modelo.jugador();

    j.nombre = txtnombre.Text;
    j.nomequipo = ddlequipo.SelectedItem.Text;
    j.goles = Convert.ToInt32( txtgoles.Text);
    j.imagen = "~/Images//" + Fup.FileName;

    db.jugador.Add(j);
    db.SaveChanges();
    return 1;
}
catch
{
    return -1;
}

}

public int actualizarjugador()
{
    try
    {
        int idjugador = Convert.ToInt32(lblidjugador.Text);
        modelo.jugador m = new modelo.jugador();
        m = db.jugador.Single(a => a.id_jugador == idjugador);
        m.nombre = txtnombre.Text;
        m.nomequipo = ddlequipo.SelectedValue;
        m.id_equipo = Convert.ToInt32(ddlequipo.SelectedValue);
        m.nomequipo = ddlequipo.SelectedItem.Text;
        m.goles = Convert.ToInt32(txtgoles.Text);

        db.SaveChanges();
        return 1;
    }
    catch
    {
        return -1;
    }
}

protected void btngrabar_Click(object sender, EventArgs e)
{
    if (lblcontrol.Text == "NUEVO")
    {
        if (grabarjugador() == 1)
        {
            ClientScript.RegisterClientScriptBlock(GetType(),
"mensaje", "alert('registrada exitosamente');", true);

```

```

    }
    else
    {
        ClientScript.RegisterClientScriptBlock(GetType(),
"mensaje", "alert('no se registro');", true);
    }
}
else
{
    if (actualizarjugador() == 1)
    {
        ClientScript.RegisterClientScriptBlock(GetType(),
"mensaje", "alert('actualizada exitosamente');", true);
    }
    else
    {
        ClientScript.RegisterClientScriptBlock(GetType(),
"mensaje", "alert('no se actualizó');", true);
    }
}
limpiar();

}

protected void btnlimpiar_Click(object sender, EventArgs e)
{
    limpiar();
}

public void buscar()
{
    var query = from m in db.jugador
                where (m.nombre.Contains(txtnombre.Text))
                select new
                {
                    ID=m.id_jugador,
                    NOMBRE = m.nombre,
                    NOMBREQUIPO = m.nomequipo,
                    GOL= m.goles
                };
    grdjugador.DataSource = query.ToList();
    grdjugador.DataBind();
    grdjugador.Visible = true;
}

protected void grdjugador_SelectedIndexChanging(object sender,
GridViewSelectEventArgs e)
{
    lblidjugador.Text =
grdjugador.Rows[e.NewSelectedIndex].Cells[1].Text;
    txtnombre.Text =
Server.HtmlDecode(grdjugador.Rows[e.NewSelectedIndex].Cells[2].Text);
    ddlequipo.SelectedValue =
Server.HtmlDecode(grdjugador.Rows[e.NewSelectedIndex].Cells[3].Text);
    txtgoles.Text =
Server.HtmlDecode(grdjugador.Rows[e.NewSelectedIndex].Cells[4].Text);
    lblcontrol.Text = "ACTUALIZACIÓN";
}

```

```

        grdjugador.Visible = false;
    }
    protected void grdjugador_PageIndexChanging(object sender,
GridViewPageEventArgs e)
    {
        grdjugador.PageIndex = e.NewPageIndex;
        buscar();
    }

    protected void btnbuscar_Click(object sender, EventArgs e)
    {
        buscar();
    }
}
}

```

4.04 Reportes.

TABLA DE GOLEADORES MAXIMA






Escudo	Equipo	Foto	Cartnet	Cédula	Nombres	Goles
	Bellavista		10	1669974456	wrrt	11
	Raizes		12	1987456322	sdafr	12
	Bellavista		1	1722487079	ewetre	12
	DCN		45	1723501084	jose machado	12
	Raizes		1	1723207138	vvw	32

Figura 4. Ingreso al sistema

```

using System;
using System.Collections.Generic;
using System.IO;
using System.Linq;
using System.Web;
using System.Web.UI;
using System.Web.UI.WebControls;

namespace Sistemas.Todos
{

```

```

public partial class posicionesmaxima : System.Web.UI.Page
{
    protected void Page_Load(object sender, EventArgs e)
    {

    }
    private void ExportGrid(string fileName, string contentType)
    {

        Response.Clear();
        Response.Buffer = true;
        Response.AddHeader("content-disposition", "attachment;filename=" +
fileName);
        Response.Charset = "";
        Response.ContentType = contentType;

        StringWriter sw = new StringWriter();
        HtmlTextWriter HW = new HtmlTextWriter(sw);
        GridView1.RenderControl(HW);
        Response.Output.Write(sw.ToString());
        Response.Flush();
        Response.Close();
        Response.End();

    }
    protected void Imageword_Click(object sender, ImageClickEventArgs e)
    {
        ExportGrid("Tablaposicionesmaxima.doc", "application/vnd.ms-
word");
    }

    protected void ImageExel_Click(object sender, ImageClickEventArgs e)
    {
        ExportGrid("Tablaposicionesmaxima.xls", "application/vnd.ms-
excel");
    }
    public override void VerifyRenderingInServerForm(Control control)
    {
        // this is required for avoid error (control must be placed inside
form tag)
    }
}

```

4.05 Coneccion a base de datos

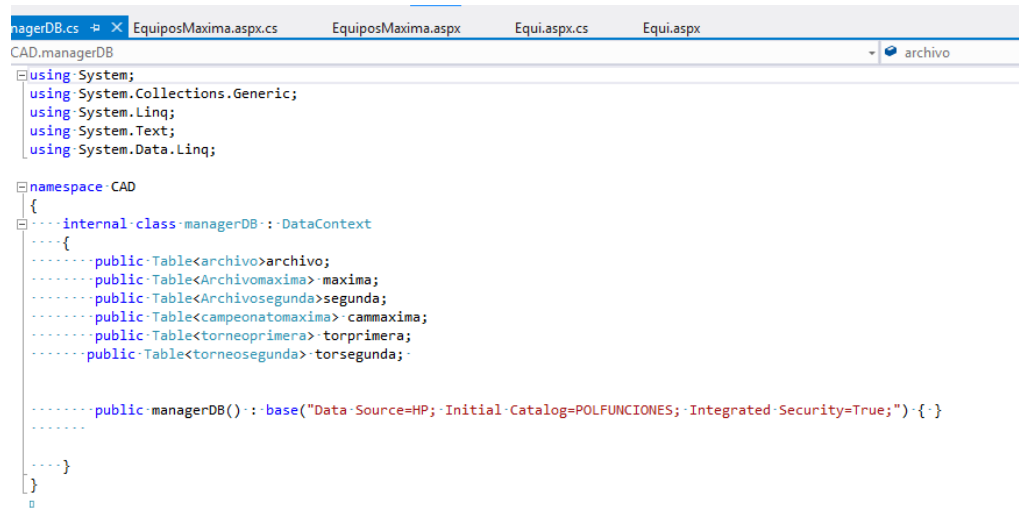


Figura 5. Coneccion a la base de datos

```

using System;
using System.Collections.Generic;
using System.Linq;
using System.Text;
using System.Data.Linq;

namespace CAD
{
    internal class managerDB : DataContext
    {
        public Table<archivo>archivo;
        public Table<Archivomaxima> maxima;
        public Table<Archivosegunda>segunda;
        public Table<campeonatomaxima> cammaxima;
        public Table<torneoprimeras> torprimera;
        public Table<torneosegunda> torsegunda;

        /// <summary>
        /// conectamos con la base de datos directamente
        /// </summary>
        public managerDB() : base("Data Source=HP; Initial
Catalog=POLFUNCIONES; Integrated Security=True;") { }
    }
}

```

A.05 Script de la Base de Datos

```
USE [master]
GO
/***** Object: Database [POLFUNCIONES]    Script Date: 10/09/2015 17:29:19
*****/
CREATE DATABASE [POLFUNCIONES]
    CONTAINMENT = NONE
    ON PRIMARY
( NAME = N'POLFUNCIONES', FILENAME = N'c:\Program Files\Microsoft SQL
Server\MSSQL11.MSSQLSERVER\MSSQL\DATA\POLFUNCIONES.mdf' , SIZE = 17408KB ,
MAXSIZE = UNLIMITED, FILEGROWTH = 1024KB )
    LOG ON
( NAME = N'POLFUNCIONES_log', FILENAME = N'c:\Program Files\Microsoft SQL
Server\MSSQL11.MSSQLSERVER\MSSQL\DATA\POLFUNCIONES_log.ldf' , SIZE = 6912KB ,
MAXSIZE = 2048GB , FILEGROWTH = 10%)
GO
ALTER DATABASE [POLFUNCIONES] SET COMPATIBILITY_LEVEL = 110
GO
IF (1 = FULLTEXTSERVICEPROPERTY('IsFullTextInstalled'))
begin
EXEC [POLFUNCIONES].[dbo].[sp_fulltext_database] @action = 'enable'
end
GO
ALTER DATABASE [POLFUNCIONES] SET ANSI_NULL_DEFAULT OFF
GO
ALTER DATABASE [POLFUNCIONES] SET ANSI_NULLS OFF
GO
ALTER DATABASE [POLFUNCIONES] SET ANSI_PADDING OFF
GO
ALTER DATABASE [POLFUNCIONES] SET ANSI_WARNINGS OFF
GO
ALTER DATABASE [POLFUNCIONES] SET ARITHABORT OFF
GO
ALTER DATABASE [POLFUNCIONES] SET AUTO_CLOSE OFF
GO
ALTER DATABASE [POLFUNCIONES] SET AUTO_CREATE_STATISTICS ON
GO
ALTER DATABASE [POLFUNCIONES] SET AUTO_SHRINK OFF
GO
ALTER DATABASE [POLFUNCIONES] SET AUTO_UPDATE_STATISTICS ON
GO
ALTER DATABASE [POLFUNCIONES] SET CURSOR_CLOSE_ON_COMMIT OFF
GO
ALTER DATABASE [POLFUNCIONES] SET CURSOR_DEFAULT GLOBAL
GO
ALTER DATABASE [POLFUNCIONES] SET CONCAT_NULL_YIELDS_NULL OFF
GO
ALTER DATABASE [POLFUNCIONES] SET NUMERIC_ROUNDABORT OFF
GO
ALTER DATABASE [POLFUNCIONES] SET QUOTED_IDENTIFIER OFF
GO
ALTER DATABASE [POLFUNCIONES] SET RECURSIVE_TRIGGERS OFF
GO
ALTER DATABASE [POLFUNCIONES] SET DISABLE_BROKER
GO
ALTER DATABASE [POLFUNCIONES] SET AUTO_UPDATE_STATISTICS_ASYNC OFF
GO
```

```
ALTER DATABASE [POLFUNCIONES] SET DATE_CORRELATION_OPTIMIZATION OFF
GO
ALTER DATABASE [POLFUNCIONES] SET TRUSTWORTHY OFF
GO
ALTER DATABASE [POLFUNCIONES] SET ALLOW_SNAPSHOT_ISOLATION OFF
GO
ALTER DATABASE [POLFUNCIONES] SET PARAMETERIZATION SIMPLE
GO
ALTER DATABASE [POLFUNCIONES] SET READ_COMMITTED_SNAPSHOT OFF
GO
ALTER DATABASE [POLFUNCIONES] SET HONOR_BROKER_PRIORITY OFF
GO
ALTER DATABASE [POLFUNCIONES] SET RECOVERY SIMPLE
GO
ALTER DATABASE [POLFUNCIONES] SET MULTI_USER
GO
ALTER DATABASE [POLFUNCIONES] SET PAGE_VERIFY CHECKSUM
GO
ALTER DATABASE [POLFUNCIONES] SET DB_CHAINING OFF
GO
ALTER DATABASE [POLFUNCIONES] SET FILESTREAM( NON_TRANSACTED_ACCESS = OFF )
GO
ALTER DATABASE [POLFUNCIONES] SET TARGET_RECOVERY_TIME = 0 SECONDS
GO
USE [POLFUNCIONES]
GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_DeleteAll]    Script Date:
10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_DeleteAll]
AS
    SET NOCOUNT OFF;

delete from POL_CartonFinal
delete from POL_CartonSemiFinal
delete from POL_CartonOtrasRondas
delete from POL_CartonRonda1
delete from POL_Carton
delete from POL_Resultados

delete from POL_PlaneacionFinal
delete from POL_PlaneacionSemifinal
delete from POL_PlaneacionOtrasRondas
delete from POL_TorneoRonda1
delete from POL_GrupoDetalle
delete from POL_Grupo
delete from POL_Torneo

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_DeleteCarton]    Script Date:
10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
```

```
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_DeleteCarton]
(
    @IDCarton int
)
AS
    SET NOCOUNT OFF;

DELETE FROM POL_CartonFinal WHERE IDCarton = @IDCarton
DELETE FROM POL_CartonSemiFinal WHERE IDCarton = @IDCarton
DELETE FROM POL_CartonOtrasRondas WHERE IDCarton = @IDCarton
DELETE FROM POL_Carton WHERE IDCarton = @IDCarton

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_DeleteCartonFinal]    Script Date:
10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_DeleteCartonFinal]
(
    @IDCarton int
)
AS
    SET NOCOUNT OFF;
DELETE FROM [dbo].[POL_CartonFinal] WHERE [IDCarton] = @IDCarton

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_DeleteCartonRonda1]    Script
Date: 10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_DeleteCartonRonda1]
(
    @IDCarton int
)
AS
    SET NOCOUNT OFF;
DELETE FROM [dbo].[POL_CartonRonda1] WHERE [IDCarton] = @IDCarton

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_DeleteCartonSemifinal]    Script
Date: 10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_DeleteCartonSemifinal]
(
    @IDCarton int
)
AS
    SET NOCOUNT OFF;
DELETE FROM [dbo].[POL_CartonSemiFinal] WHERE [IDCarton] = @IDCarton

GO
```

```

/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_DeleteEquipo]      Script Date:
10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_DeleteEquipo]
(
    @IDEquipo int
)
AS
    SET NOCOUNT OFF;
DELETE FROM [dbo].[POL_Equipo] WHERE [IDEquipo] = @IDEquipo

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_DeleteJugador]      Script Date:
10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_DeleteJugador]
(
    @IDJugador int
)
AS
    SET NOCOUNT OFF;
DELETE FROM [dbo].[POL_Jugador] WHERE [IDJugador] = @IDJugador

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_DeletePlaneacionFinal]      Script
Date: 10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_DeletePlaneacionFinal]
(
    @IDTorneo int
)
AS
    SET NOCOUNT OFF;
DELETE FROM [dbo].[POL_PlaneacionFinal] WHERE [IDTorneo] = @IDTorneo

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_DeletePlaneacionRondas]      Script
Date: 10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_DeletePlaneacionRondas]
(
    @IDTorneo int
)
AS
    SET NOCOUNT OFF;
delete from POL_PlaneacionFinal where IDTorneo = @IDTorneo;
```

```
delete from POL_PlaneacionSemifinal where IDTorneo = @IDTorneo;

delete from POL_PlaneacionOtrasRondas where IDTorneo = @IDTorneo;

delete from POL_TorneoRonda1 where IDTorneo = @IDTorneo;


GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_DeletePlaneacionSemifinal]
Script Date: 10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_DeletePlaneacionSemifinal]
(
    @IDTorneo int
)
AS
    SET NOCOUNT OFF;
DELETE FROM [dbo].[POL_PlaneacionSemifinal] WHERE [IDTorneo] = @IDTorneo

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_DeleteRegistrosTorneo]    Script
Date: 10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_DeleteRegistrosTorneo]
(
    @IDTorneo int
)
AS
    SET NOCOUNT OFF;
delete from POL_PlaneacionFinal where IDTorneo = @IDTorneo;

delete from POL_PlaneacionSemifinal where IDTorneo = @IDTorneo;

delete from POL_PlaneacionOtrasRondas where IDTorneo = @IDTorneo;

delete from POL_TorneoRonda1 where IDTorneo = @IDTorneo;

delete from POL_GrupoDetalle where IDGrupo in (select IDGrupo from POL_Grupo
where IDTorneo = @IDTorneo)

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_DeleteTorneo]    Script Date:
10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_DeleteTorneo]
(
    @IDTorneo int
)
```

```
AS
    SET NOCOUNT OFF;
DELETE FROM [dbo].[POL_Torneo] WHERE [IDTorneo] = @IDTorneo

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_EquipoInGrupo]    Script Date:
10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_EquipoInGrupo]
(
    @IDEquipo INT,
    @IDGrupo INT
) AS
SELECT 1 FROM POL_GrupoDetalle
WHERE IDEquipo = @IDEquipo AND IDEquipo IN
(SELECT IDEquipo FROM POL_GrupoDetalle WHERE IDGrupo = @IDGrupo)

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_GetCartonByIDCartonAndIDGrupo]
Script Date: 10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_GetCartonByIDCartonAndIDGrupo]
(
    @IDCarton int,
    @IDGrupo int
)
AS
    SET NOCOUNT ON;
SELECT IDCartonRonda1, IDCarton, IDGrupo, IDEquipo1, IDEquipo2, GolesEquipo1,
GolesEquipo2 FROM dbo.POL_CartonRonda1
WHERE IDCarton = @IDCarton AND IDGrupo = @IDGrupo

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_GetCartonOtrasRondas]    Script
Date: 10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_GetCartonOtrasRondas]
(
    @IDCarton int
)
AS
    SET NOCOUNT ON;
SELECT IDCartonOtrasRondas, IDCarton, Ronda, IDEquipo1, IDEquipo2, Goles1,
Goles2, IDEquipoPasa, Llave
FROM dbo.POL_CartonOtrasRondas
WHERE IDCarton = @IDCarton

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_GetCartonOtrasRondasByIDCarton]
Script Date: 10/09/2015 17:29:20 *****/
```

```
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_GetCartonOtrasRondasByIDCarton]
(
    @IDCarton int
)
AS
    SET NOCOUNT ON;
SELECT IDCartonOtrasRondas, IDCarton, Ronda, IDEquipo1, IDEquipo2, Goles1,
Goles2, IDEquipoPasa, Llave
FROM dbo.POL_CartonOtrasRondas
WHERE IDCarton = @IDCarton

GO
/***** Object: StoredProcedure
[dbo].[POL_GetCartonOtrasRondasByIDCartonOrderByLlave]    Script Date:
10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_GetCartonOtrasRondasByIDCartonOrderByLlave]
(
    @IDCarton int
)
AS
    SET NOCOUNT ON;
SELECT IDCartonOtrasRondas, IDCarton, Ronda, IDEquipo1, IDEquipo2, Goles1,
Goles2, IDEquipoPasa, Llave
FROM dbo.POL_CartonOtrasRondas
WHERE IDCarton = @IDCarton
ORDER BY Llave

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_GetCartonOtrasRondasOrderByLlave]
Script Date: 10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_GetCartonOtrasRondasOrderByLlave]
(
    @IDCarton int
)
AS
    SET NOCOUNT ON;
SELECT * FROM POL_CartonOtrasRondas WHERE IDCarton = @IDCarton ORDER BY llave

GO
/***** Object: StoredProcedure
[dbo].[POL_GetCartonRonda1ByIDCartonAndIDGrupo]    Script Date: 10/09/2015
17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
```

```
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_GetCartonRonda1ByIDCartonAndIDGrupo]
(
    @IDCarton int,
    @IDGrupo int
)
AS
    SET NOCOUNT ON;
SELECT IDCartonRonda1, IDCarton, IDGrupo, IDEquipo1, IDEquipo2, GolesEquipo1,
GolesEquipo2
FROM dbo.POL_CartonRonda1
WHERE IDCarton = @IDCarton AND IDGrupo = @IDGrupo

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_GetCartonSemifinal]    Script
Date: 10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_GetCartonSemifinal]
(
    @IDCarton int
)
AS
    SET NOCOUNT ON;
SELECT IDCartonSemifinal, IDCarton, IDEquipo1, IDEquipo2, GolesEquipo1,
GolesEquipo2, IDEquipoPasa
FROM dbo.POL_CartonSemiFinal
WHERE IDCarton = @IDCarton

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_GetDataByIDTorneo]    Script Date:
10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_GetDataByIDTorneo]
(
    @IDTorneo int
)
AS
    SET NOCOUNT ON;
SELECT IDTorneo, POL_Grupo.IDGrupo, POL_Equipo.IDEquipo
FROM POL_Grupo
INNER JOIN POL_GrupoDetalle ON POL_Grupo.IDGrupo = POL_GrupoDetalle.IDGrupo
INNER JOIN POL_Equipo ON POL_GrupoDetalle.IDEquipo = POL_Equipo.IDEquipo
WHERE IDTorneo = @IDTorneo
ORDER BY 1

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_GetEquiposLikeCriterio]    Script
Date: 10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_GetEquiposLikeCriterio]
```

```
(
    @Criterio nvarchar(50)
)
AS
    SET NOCOUNT ON;
SELECT IDEquipo, Nombre, Imagen
FROM dbo.POL_Equipo
WHERE Nombre LIKE @Criterio

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_GetGruposxTorneo]    Script Date:
10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_GetGruposxTorneo]
(
    @IDTorneo int
)
AS
    SET NOCOUNT ON;
SELECT COUNT(1) FROM POL_Grupo WHERE IDTorneo = @IDTorneo

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_GetIDEquipoCartonPuesto]    Script
Date: 10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_GetIDEquipoCartonPuesto]
(
    @IDCarton int,
    @IDGrupo int,
    @Puesto int
)
AS
    SET NOCOUNT ON;
SELECT IDEquipo
FROM POL_Resultados
WHERE IDCarton = @IDCarton AND IDGrupo = @IDGrupo AND Puesto = @Puesto

GO
/***** Object: StoredProcedure
[dbo].[POL_GetIDGrupoByIDTorneoAndDescripcion]    Script Date: 10/09/2015
17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_GetIDGrupoByIDTorneoAndDescripcion]
(
    @IDTorneo int,
    @Descripcion nvarchar(50)
)
AS
    SET NOCOUNT ON;
```

```
SELECT IDGrupo FROM POL_Grupo WHERE IDTorneo = @IDTorneo AND Descripcion =
@Descripcion

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_GetIDJugador]    Script Date:
10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_GetIDJugador]
(
    @UserName nvarchar(50)
)
AS
    SET NOCOUNT ON;
SELECT IDJugador FROM POL_Jugador WHERE UserName = @UserName

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_GetIDTorneo]    Script Date:
10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_GetIDTorneo]
(
    @IDCarton int
)
AS
    SET NOCOUNT ON;
SELECT IDTorneo FROM POL_Carton WHERE IDCarton = @IDCarton

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_GetIDTorneoByIDCarton]    Script
Date: 10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_GetIDTorneoByIDCarton]
(
    @IDCarton int
)
AS
    SET NOCOUNT ON;
SELECT IDTorneo FROM POL_Carton WHERE IDCarton = @IDCarton

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_GetJugador]    Script Date:
10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_GetJugador]
(
    @IDJugador int
)
```

```
AS
    SET NOCOUNT ON;
SELECT IDJugador, Nombres, Apellidos, Telefono, UserName
FROM dbo.POL_Jugador
WHERE IDJugador = @IDJugador

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_GetJugadorByUserName]    Script
Date: 10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_GetJugadorByUserName]
(
    @UserName nvarchar(50)
)
AS
    SET NOCOUNT ON;
SELECT IDJugador, Nombres, Apellidos, Telefono, UserName
FROM dbo.POL_Jugador
WHERE UserName = @UserName

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_GetNombreEquipo]    Script Date:
10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_GetNombreEquipo]
(
    @IDEquipo int
)
AS
    SET NOCOUNT ON;
SELECT Nombre FROM POL_Equipo WHERE IDEquipo = @IDEquipo

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_GetNumeroRegistrosCartonCuartos]
Script Date: 10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_GetNumeroRegistrosCartonCuartos]
(
    @IDCarton int
)
AS
    SET NOCOUNT ON;
SELECT COUNT(1) FROM POL_CartonOtrasRondas WHERE IDCarton = @IDCarton

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_GetNumeroRegistrosCartonSemifinal]
Script Date: 10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
```

```
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_GetNumeroRegistrosCartonSemifinal]
(
    @IDCarton int
)
AS
    SET NOCOUNT ON;
SELECT COUNT(1) FROM POL_CartonSemiFinal WHERE IDCarton = @IDCarton

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_GetPlaneacionOtrasRondas]
Script Date: 10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_GetPlaneacionOtrasRondas]
(
    @IDTorneo int
)
AS
    SET NOCOUNT ON;
SELECT IDPlaneacionOtraRonda, IDTorneo, Ronda, Grupo1, Posicion1, Grupo2,
Posicion2, IDEquipo1, IDEquipo2, GolesEquipo1, GolesEquipo2, IDEquipoPasa,
Llave
FROM dbo.POL_PlaneacionOtrasRondas
WHERE IDTorneo = @IDTorneo

GO
/***** Object: StoredProcedure
[dbo].[POL_GetPlaneacionOtrasRondasByIDTorneo]    Script Date: 10/09/2015
17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_GetPlaneacionOtrasRondasByIDTorneo]
(
    @IDTorneo int
)
AS
    SET NOCOUNT ON;
SELECT IDPlaneacionOtraRonda, IDTorneo, Ronda, Grupo1, Posicion1, Grupo2,
Posicion2, IDEquipo1, IDEquipo2, GolesEquipo1, GolesEquipo2, IDEquipoPasa,
Llave
FROM dbo.POL_PlaneacionOtrasRondas
WHERE IDTorneo = @IDTorneo

GO
/***** Object: StoredProcedure
[dbo].[POL_GetPlaneacionOtrasRondasByIDTorneoOrderByLlave]    Script Date:
10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_GetPlaneacionOtrasRondasByIDTorneoOrderByLlave]
(
```

```
        @IDTorneo int
    )
AS
    SET NOCOUNT ON;
SELECT IDPlaneacionOtraRonda, IDTorneo, Ronda, Grupo1, Posicion1, Grupo2,
Posicion2, IDEquipo1, IDEquipo2, GolesEquipo1, GolesEquipo2, IDEquipoPasa,
Llave
FROM dbo.POL_PlaneacionOtrasRondas
WHERE IDTorneo = @IDTorneo ORDER BY Llave

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_GetPlaneacionSemifinalByIDTorneo]
Script Date: 10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_GetPlaneacionSemifinalByIDTorneo]
(
    @IDTorneo int
)
AS
    SET NOCOUNT ON;
SELECT IDPlaneacionSemifinal, IDTorneo, IDEquipo1, IDEquipo2, GolesEquipo1,
GolesEquipo2, IDEquipoPasa FROM dbo.POL_PlaneacionSemifinal
WHERE IDTorneo = @IDTorneo

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_GetPuestoGrupoTorneo]    Script
Date: 10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_GetPuestoGrupoTorneo]
(
    @IDGrupo int,
    @Puesto int,
    @IDTorneo int
)
AS
    SET NOCOUNT ON;
SELECT IDEquipo
FROM POL_ResultadosTorneo
WHERE IDGrupo = @IDGrupo AND Puesto = @Puesto AND IDTorneo = @IDTorneo

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_GetResultados]    Script Date:
10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_GetResultados]
(
    @IDCarton int
)
AS
    SET NOCOUNT ON;
```

```
SELECT IDResultados, IDCarton, IDGrupo, IDEquipo, Puntos, DifGoles,
GolesFavor, Puesto FROM dbo.POL_Resultados
WHERE IDCarton = @IDCarton

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_GetResultadosCartonRonda1]
Script Date: 10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_GetResultadosCartonRonda1]
(
    @IDCarton int
)
AS
    SET NOCOUNT ON;
SELECT IDResultados, IDCarton, IDGrupo, IDEquipo, Puntos, DifGoles,
GolesFavor, Puesto
FROM dbo.POL_Resultados
WHERE IDCarton = @IDCarton

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_GetResultadosTorneoByIDTorneo]
Script Date: 10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_GetResultadosTorneoByIDTorneo]
(
    @IDTorneo int
)
AS
    SET NOCOUNT ON;
SELECT IDResultados, IDTorneo, IDGrupo, IDEquipo, Puntos, DifGoles,
GolesFavor, Puesto
FROM dbo.POL_ResultadosTorneo
WHERE IDTorneo = @IDTorneo

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_GetTerceros]    Script Date:
10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_GetTerceros]
(
    @IDCarton int
)
AS
    SET NOCOUNT ON;
SELECT TOP 2 IDResultados, IDCarton, IDGrupo, IDEquipo, Puntos, DifGoles,
GolesFavor, Puesto
FROM dbo.POL_Resultados
WHERE IDCarton = @IDCarton AND Puesto = 3
```

```
GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_GetTercerosCarton]    Script Date:
10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_GetTercerosCarton]
(
    @IDCarton int
)
AS
    SET NOCOUNT ON;
SELECT TOP 2 *
FROM POL_Resultados
WHERE Puesto = 3 AND IDCarton = @IDCarton

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_GetTercerosTorneo]    Script Date:
10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_GetTercerosTorneo]
(
    @IDTorneo int
)
AS
    SET NOCOUNT ON;
SELECT TOP 2 IDResultados, IDTorneo, IDGrupo, IDEquipo, Puntos, DifGoles,
GolesFavor, Puesto
FROM dbo.POL_ResultadosTorneo
WHERE IDTorneo = @IDTorneo AND Puesto = 3

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_GetTorneo]    Script Date:
10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_GetTorneo]
(
    @IDTorneo int
)
AS
    SET NOCOUNT ON;
SELECT IDTorneo, Nombre, FechaInicio, Rondas, Grupos, PasanxGrupo,
PasanxTercero
FROM dbo.POL_Torneo
WHERE IDTorneo = @IDTorneo

GO
/***** Object: StoredProcedure
[dbo].[POL_GetTorneoRonda1ByIDTorneoAndIDGrupo]    Script Date: 10/09/2015
17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
```

```
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_GetTorneroRonda1ByIDTorneoAndIDGrupo]
(
    @IDTorneo int,
    @IDGrupo int
)
AS
    SET NOCOUNT ON;
SELECT IDTorneoRonda1, IDTorneo, IDGrupo, IDEquipo1, IDEquipo2, GolesEquipo1,
GolesEquipo2
FROM dbo.POL_TorneoRonda1
WHERE IDTorneo = @IDTorneo AND IDGrupo = @IDGrupo

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_GetUserName]    Script Date:
10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_GetUserName]
(
    @IDJugador int
)
AS
    SET NOCOUNT ON;
SELECT UserName FROM POL_Jugador WHERE IDJugador = @IDJugador

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_HayPendientesCartonCuartos]
Script Date: 10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_HayPendientesCartonCuartos]
(
    @IDCarton int
)
AS
    SET NOCOUNT ON;
SELECT TOP 1 1 FROM POL_CartonOtrasRondas WHERE IDCarton = @IDCarton AND
(Goles1 IS NULL OR Goles2 IS NULL)

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_HayPendientesCartonPrimeraRonda]
Script Date: 10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_HayPendientesCartonPrimeraRonda]
(
    @IDCarton int
)
AS
```

```
        SET NOCOUNT ON;
SELECT TOP 1 1 FROM POL_CartonRonda1 WHERE IDCarton = @IDCarton AND
(GolesEquipo1 IS NULL OR GolesEquipo2 IS NULL)

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_HayPendientesCartonSemifinal]
Script Date: 10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_HayPendientesCartonSemifinal]
(
    @IDCarton int
)
AS
    SET NOCOUNT ON;
SELECT TOP 1 1 FROM POL_CartonSemifinal WHERE IDCarton = @IDCarton AND
(GolesEquipo1 IS NULL OR GolesEquipo2 IS NULL)

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_InicializarDatos]    Script Date:
10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_InicializarDatos] AS

DELETE FROM POL_PlaneacionFinal
DELETE FROM POL_PlaneacionSemifinal
DELETE FROM POL_PlaneacionOtrasRondas
DELETE FROM POL_TorneoRonda1
DELETE FROM POL_Torneo
DELETE FROM POL_Jugador
DELETE FROM POL_TorneoRonda1
DELETE FROM POL_GrupoDetalle
DELETE FROM POL_Grupo
DELETE FROM POL_CartonFinal
DELETE FROM POL_CartonSemifinal
DELETE FROM POL_CartonRonda1
DELETE FROM POL_CartonOtrasRondas
DELETE FROM POL_Carton

DBCC CHECKIDENT (POL_PlaneacionFinal, RESEED, 0)
DBCC CHECKIDENT (POL_PlaneacionSemifinal, RESEED, 0)
DBCC CHECKIDENT (POL_PlaneacionOtrasRondas, RESEED, 0)
DBCC CHECKIDENT (POL_TorneoRonda1, RESEED, 0)
DBCC CHECKIDENT (POL_Torneo, RESEED, 0)
DBCC CHECKIDENT (POL_Jugador, RESEED, 0)
DBCC CHECKIDENT (POL_TorneoRonda1, RESEED, 0)
DBCC CHECKIDENT (POL_GrupoDetalle, RESEED, 0)
DBCC CHECKIDENT (POL_Grupo, RESEED, 0)
DBCC CHECKIDENT (POL_CartonFinal, RESEED, 0)
DBCC CHECKIDENT (POL_CartonSemifinal, RESEED, 0)
DBCC CHECKIDENT (POL_CartonRonda1, RESEED, 0)
DBCC CHECKIDENT (POL_CartonOtrasRondas, RESEED, 0)
DBCC CHECKIDENT (POL_Carton, RESEED, 0)
```

```
GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_InicioTorneo]    Script Date:
10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_InicioTorneo]
(
    @IDTorneo int
)
AS
    SET NOCOUNT ON;
SELECT 1 FROM POL_Torneo WHERE IDTorneo = @IDTorneo AND FechaInicio >
GETDATE()

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_InsertCarton]    Script Date:
10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_InsertCarton]
(
    @IDTorneo int,
    @IDJugador int
)
AS
    SET NOCOUNT OFF;
INSERT INTO [dbo].[POL_Carton] ([IDTorneo], [IDJugador]) VALUES (@IDTorneo,
@IDJugador);

SELECT IDCarton FROM POL_Carton WHERE (IDCarton = SCOPE_IDENTITY())

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_InsertCartonFinal]    Script Date:
10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_InsertCartonFinal]
(
    @IDCarton int,
    @Puesto nvarchar(3),
    @IDEquipo1 int,
    @IDEquipo2 int
)
AS
    SET NOCOUNT OFF;
INSERT INTO [dbo].[POL_CartonFinal] ([IDCarton], [Puesto], [IDEquipo1],
[IDEquipo2]) VALUES (@IDCarton, @Puesto, @IDEquipo1, @IDEquipo2)

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_InsertCartonOtrasRondas]    Script
Date: 10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
```

```
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_InsertCartonOtrasRondas]
(
    @IDCarton int,
    @Ronda int,
    @IDEquipo1 int,
    @IDEquipo2 int,
    @Llave nvarchar(2)
)
AS
    SET NOCOUNT OFF;
INSERT INTO [dbo].[POL_CartonOtrasRondas] ([IDCarton], [Ronda], [IDEquipo1],
[IDEquipo2], [Llave]) VALUES (@IDCarton, @Ronda, @IDEquipo1, @IDEquipo2,
@Llave)

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_InsertCartonRonda1]    Script
Date: 10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_InsertCartonRonda1]
(
    @IDCarton INT,
    @IDTorneo INT
) AS

INSERT INTO POL_CartonRonda1 (IDCarton, IDGrupo, IDEquipo1, IDEquipo2)
SELECT @IDCarton, IDGrupo, IDEquipo1, IDEquipo2 FROM POL_TorneoRonda1 WHERE
IDTorneo = @IDTorneo

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_InsertCartonSemiFinal]    Script
Date: 10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_InsertCartonSemiFinal]
(
    @IDCarton int,
    @IDEquipo1 int,
    @IDEquipo2 int
)
AS
    SET NOCOUNT OFF;
INSERT INTO [dbo].[POL_CartonSemiFinal] ([IDCarton], [IDEquipo1], [IDEquipo2])
VALUES (@IDCarton, @IDEquipo1, @IDEquipo2)

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_InsertEquipo]    Script Date:
10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
```

```
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_InsertEquipo]
(
    @Nombre nvarchar(50),
    @Imagen nvarchar(MAX)
)
AS
    SET NOCOUNT OFF;
INSERT INTO [dbo].[POL_Equipo] ([Nombre], [Imagen]) VALUES (@Nombre, @Imagen)

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_InsertGol]    Script Date:
10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_InsertGol]
(
    @IDEquipo int,
    @Cedula nvarchar(MAX),
    @Nombre nvarchar(MAX),
    @Goles nvarchar(MAX),
    @Imagen nvarchar(MAX),
    @Cartnet nvarchar(MAX)
)
AS
    SET NOCOUNT OFF;
INSERT INTO [dbo].[POL_Goleador] ([IDEquipo], [Cedula], [Nombre], [Goles],
[Imagen], [Cartnet]) VALUES (@IDEquipo, @Cedula, @Nombre, @Goles, @Imagen,
@Cartnet)
GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_InsertGoleador]    Script Date:
10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_InsertGoleador]
(
    @IDEquipo int,
    @Cedula nvarchar(MAX),
    @Nombre nvarchar(MAX),
    @Imagen nvarchar(MAX),
    @Cartnet nvarchar(MAX)
)
AS
    SET NOCOUNT OFF;
INSERT INTO [dbo].[POL_Goleador] ([IDEquipo], [Cedula], [Nombre], [Imagen],
[Cartnet]) VALUES (@IDEquipo, @Cedula, @Nombre, @Imagen, @Cartnet)
GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_InsertGolerador]    Script Date:
10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
```

```
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_InsertGoleador]
(
    @IDEquipo int,
    @Cedula int,
    @Nombre nvarchar(MAX),
    @Imagen nvarchar(MAX),
    @Cartnet nvarchar(MAX)
)
AS
    SET NOCOUNT OFF;
INSERT INTO [dbo].[POL_Goleador] ([IDEquipo], [Cedula], [Nombre], [Imagen],
[Cartnet]) VALUES (@IDEquipo, @Cedula, @Nombre, @Imagen, @Cartnet)
GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_InsertGrupo]    Script Date:
10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_InsertGrupo]
(
    @IDTorneo int,
    @Descripcion nvarchar(50)
)
AS
    SET NOCOUNT OFF;
INSERT INTO [dbo].[POL_Grupo] ([IDTorneo], [Descripcion]) VALUES (@IDTorneo,
@Descripcion);

SELECT IDGrupo FROM POL_Grupo WHERE (IDGrupo = SCOPE_IDENTITY())

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_InsertGrupoDetalle]    Script
Date: 10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_InsertGrupoDetalle]
(
    @IDGrupo int,
    @IDEquipo int
)
AS
    SET NOCOUNT OFF;
INSERT INTO [dbo].[POL_GrupoDetalle] ([IDGrupo], [IDEquipo]) VALUES (@IDGrupo,
@IDEquipo)

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_InsertImagen]    Script Date:
10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_InsertImagen]
(
    @Imagen nvarchar(MAX)
)
```

```

AS
    SET NOCOUNT OFF;
INSERT INTO [dbo].[POL_Goleador] ( [Imagen]) VALUES (@Imagen)
GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_InsertJugador]    Script Date:
10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_InsertJugador]
(
    @Nombres nvarchar(MAX),
    @Apellidos nvarchar(MAX),
    @Telefono nvarchar(MAX),
    @UserName nvarchar(50)
)
AS
    SET NOCOUNT OFF;
INSERT INTO [dbo].[POL_Jugador] ([Nombres], [Apellidos], [Telefono],
[UserName]) VALUES (@Nombres, @Apellidos, @Telefono, @UserName);

SELECT IDJugador FROM POL_Jugador WHERE (IDJugador = SCOPE_IDENTITY())

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_InsertJugadores]    Script Date:
10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_InsertJugadores]
(
    @IDEquipo int,
    @Cedula nvarchar(MAX),
    @Nombres nvarchar(MAX),
    @Apellidos nvarchar(MAX),
    @Fecha date,
    @Telefono nvarchar(MAX),
    @Email nvarchar(MAX),
    @Imagen nvarchar(MAX),
    @Carnet nvarchar(MAX)
)
AS
    SET NOCOUNT OFF;
INSERT INTO [dbo].[POL_Jugadores] ([IDEquipo], [Cedula], [Nombres],
[Apellidos], [Fecha], [Telefono], [Email], [Imagen], [Carnet]) VALUES
(@IDEquipo, @Cedula, @Nombres, @Apellidos, @Fecha, @Telefono, @Email, @Imagen,
@Carnet)
GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_InsertPago]    Script Date:
10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_InsertPago]
(
    @IDEquipo int,

```

```

    @Fecha datetime,
    @Resibo nvarchar(MAX),
    @Concepto nvarchar(MAX),
    @Ar int,
    @Fc int,
    @Sg int,
    @Asel int,
    @Li int,
    @Ta int,
    @Tr int,
    @Ps int,
    @Nb int,
    @Sb int,
    @Ab int,
    @Fs int,
    @Fe int,
    @V int,
    @A int,
    @O int,
    @Total int
  )
AS
    SET NOCOUNT OFF;
    INSERT INTO [dbo].[POL_Pago] ([IDEquipo], [Fecha], [Resibo], [Concepto], [Ar],
    [Fc], [Sg], [Asel], [Li], [Ta], [Tr], [Ps], [Nb], [Sb], [Ab], [Fs], [Fe], [V],
    [A], [O], [Total]) VALUES (@IDEquipo, @Fecha, @Resibo, @Concepto, @Ar, @Fc,
    @Sg, @Asel, @Li, @Ta, @Tr, @Ps, @Nb, @Sb, @Ab, @Fs, @Fe, @V, @A, @O, @Total)
    GO
    /***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_InsertPlaneacionFinal]    Script
    Date: 10/09/2015 17:29:20 *****/
    SET ANSI_NULLS ON
    GO
    SET QUOTED_IDENTIFIER ON
    GO
    CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_InsertPlaneacionFinal]
    (
        @IDTorneo int,
        @Puesto nvarchar(3),
        @IDEquipo1 int,
        @IDEquipo2 int
    )
    AS
        SET NOCOUNT OFF;
        INSERT INTO [dbo].[POL_PlaneacionFinal] ([IDTorneo], [Puesto], [IDEquipo1],
        [IDEquipo2]) VALUES (@IDTorneo, @Puesto, @IDEquipo1, @IDEquipo2)

    GO
    /***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_InsertPlaneacionOtrasRondas]
    Script Date: 10/09/2015 17:29:20 *****/
    SET ANSI_NULLS ON
    GO
    SET QUOTED_IDENTIFIER ON
    GO
    CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_InsertPlaneacionOtrasRondas]
    (
        @IDTorneo int,
        @Ronda int,
        @Grupo1 int,
        @Posicion1 int,

```

```

        @Grupo2 int,
        @Posicion2 int,
        @Llave nvarchar(2)
    )
AS
    SET NOCOUNT OFF;
INSERT INTO [dbo].[POL_PlaneacionOtrasRondas] ([IDTorneo], [Ronda], [Grupo1],
[Posicion1], [Grupo2], [Posicion2], [Llave]) VALUES (@IDTorneo, @Ronda,
@Grupo1, @Posicion1, @Grupo2, @Posicion2, @Llave)

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_InsertPlaneacionSeminfinal]
Script Date: 10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_InsertPlaneacionSeminfinal]
(
    @IDTorneo int,
    @IDEquipo1 int,
    @IDEquipo2 int
)
AS
    SET NOCOUNT OFF;
INSERT INTO [dbo].[POL_PlaneacionSemifinal] ([IDTorneo], [IDEquipo1],
[IDEquipo2]) VALUES (@IDTorneo, @IDEquipo1, @IDEquipo2)

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_InsertResultados]    Script Date:
10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_InsertResultados](
    @IDCarton INT
) AS

DELETE FROM POL_CartonFinal WHERE IDCarton = @IDCarton;
DELETE FROM POL_CartonSemiFinal WHERE IDCarton = @IDCarton;
DELETE FROM POL_CartonOtrasRondas WHERE IDCarton = @IDCarton;
DELETE FROM POL_Resultados WHERE IDCarton = @IDCarton;
INSERT INTO POL_Resultados (IDCarton, IDGrupo, IDEquipo, Puntos, DifGoles,
GolesFavor)
SELECT IDCarton, IDGrupo, IDEquipo,
    SUM(Puntos) AS Puntos, SUM(DifGoles) AS DifGoles, SUM(GolesFavor) AS
GolesFavor
FROM POL_V_Resultados2
WHERE IDCarton = @IDCarton
GROUP BY IDCarton, IDGrupo, IDEquipo
ORDER BY IDCarton, IDGrupo, Puntos DESC, DifGoles DESC, GolesFavor DESC;

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_InsertResultadosTorneo]    Script
Date: 10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON

```

```
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_InsertResultadosTorneo](
    @IDTorneo INT
) AS

DELETE FROM POL_ResultadosTorneo WHERE IDTorneo = @IDTorneo;
INSERT INTO POL_ResultadosTorneo (IDTorneo, IDGrupo, IDEquipo, Puntos,
DifGoles, GolesFavor)
SELECT IDTorneo, IDGrupo, IDEquipo,
    SUM(Puntos) AS Puntos, SUM(DifGoles) AS DifGoles, SUM(GolesFavor) AS
GolesFavor
FROM POL_V_ResultadosTorneo2
WHERE IDTorneo = @IDTorneo
GROUP BY IDTorneo, IDGrupo, IDEquipo
ORDER BY IDTorneo, IDGrupo, Puntos DESC, DifGoles DESC, GolesFavor DESC;

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_InsertTorneno]    Script Date:
10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_InsertTorneno]
(
    @Nombre nvarchar(50),
    @FechaInicio datetime,
    @Rondas int,
    @Grupos int,
    @PasanxGrupo int,
    @PasanxTercero int
)
AS
    SET NOCOUNT OFF;
INSERT INTO [dbo].[POL_Torneo] ([Nombre], [FechaInicio], [Rondas], [Grupos],
[PasanxGrupo], [PasanxTercero]) VALUES (@Nombre, @FechaInicio, @Rondas,
@Grupos, @PasanxGrupo, @PasanxTercero)

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_InsertTorneo]    Script Date:
10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_InsertTorneo]
(
    @Nombre nvarchar(50),
    @FechaInicio datetime,
    @Rondas int,
    @Grupos int,
    @PasanxGrupo int,
    @PasanxTercero int
)
AS
    SET NOCOUNT OFF;
INSERT INTO [dbo].[POL_Torneo] ([Nombre], [FechaInicio], [Rondas], [Grupos],
[PasanxGrupo], [PasanxTercero]) VALUES (@Nombre, @FechaInicio, @Rondas,
@Grupos, @PasanxGrupo, @PasanxTercero)
```

```

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_InsertTorneoRonda1]    Script
Date: 10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_InsertTorneoRonda1]
(
    @IDTorneo int,
    @IDGrupo int,
    @IDEquipo1 int,
    @IDEquipo2 int
)
AS
    SET NOCOUNT OFF;
INSERT INTO [dbo].[POL_TorneoRonda1] ([IDTorneo], [IDGrupo], [IDEquipo1],
[IDEquipo2]) VALUES (@IDTorneo, @IDGrupo, @IDEquipo1, @IDEquipo2)

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_UpdateCartonFinal]    Script Date:
10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_UpdateCartonFinal]
(
    @GolesEquipo1 int,
    @GolesEquipo2 int,
    @IDEquipoPasa int,
    @IDCartonFinal int
)
AS
    SET NOCOUNT OFF;
UPDATE [dbo].[POL_CartonFinal] SET
[GolesEquipo1] = @GolesEquipo1,
[GolesEquipo2] = @GolesEquipo2,
[IDEquipoPasa] = @IDEquipoPasa
WHERE [IDCartonFinal] = @IDCartonFinal

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_UpdateEquipo]    Script Date:
10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_UpdateEquipo]
(
    @Nombre nvarchar(50),
    @Imagen nvarchar(MAX),
    @IDEquipo int
)
AS
    SET NOCOUNT OFF;
UPDATE [dbo].[POL_Equipo] SET
[Nombre] = @Nombre,
  
```

```
[Imagen] = @Imagen
WHERE [IDEquipo] = @IDEquipo

GO
/***** Object: StoredProcedure
[dbo].[POL_UpdateEquiposPlaneacionOtrasRondas]    Script Date: 10/09/2015
17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_UpdateEquiposPlaneacionOtrasRondas]
(
    @IDEquipo1 int,
    @IDEquipo2 int,
    @IDPlaneacionOtraRonda int
)
AS
    SET NOCOUNT OFF;
UPDATE [dbo].[POL_PlaneacionOtrasRondas] SET
[IDEquipo1] = @IDEquipo1,
[IDEquipo2] = @IDEquipo2
WHERE [IDPlaneacionOtraRonda] = @IDPlaneacionOtraRonda

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_UpdateImagenEquipo]    Script
Date: 10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_UpdateImagenEquipo]
(
    @Imagen nvarchar(MAX),
    @IDEquipo int
)
AS
    SET NOCOUNT OFF;
UPDATE [dbo].[POL_Equipo] SET
[Imagen] = @Imagen
WHERE [IDEquipo] = @IDEquipo

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_UpdateJugador]    Script Date:
10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_UpdateJugador]
(
    @Nombres nvarchar(MAX),
    @Apellidos nvarchar(MAX),
    @Telefono nvarchar(MAX),
    @IDJugador int
)
AS
    SET NOCOUNT OFF;
UPDATE [dbo].[POL_Jugador] SET
```

```
[Nombres] = @Nombres,
[Apellidos] = @Apellidos,
[Telefono] = @Telefono
WHERE [IDJugador] = @IDJugador

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_UpdatePuesto]    Script Date:
10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_UpdatePuesto]
(
    @Puesto int,
    @IDResultados int
)
AS
    SET NOCOUNT OFF;
UPDATE [dbo].[POL_Resultados] SET
[Puesto] = @Puesto
WHERE IDResultados = @IDResultados

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_UpdatePuestoCarton]    Script
Date: 10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_UpdatePuestoCarton]
(
    @Puesto int,
    @IDResultados int
)
AS
    SET NOCOUNT OFF;
UPDATE [dbo].[POL_Resultados] SET
[Puesto] = @Puesto
WHERE IDResultados = @IDResultados

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_UpdatePuestoTorneo]    Script
Date: 10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_UpdatePuestoTorneo]
(
    @Puesto int,
    @IDResultados int
)
AS
    SET NOCOUNT OFF;
UPDATE [dbo].[POL_ResultadosTorneo] SET
[Puesto] = @Puesto
WHERE [IDResultados] = @IDResultados
```

```
GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_UpdateResultadosCartonOtrasRondas]
Script Date: 10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_UpdateResultadosCartonOtrasRondas]
(
    @Goles1 int,
    @Goles2 int,
    @IDEquipoPasa int,
    @IDCartonOtrasRondas int
)
AS
    SET NOCOUNT OFF;
UPDATE [dbo].[POL_CartonOtrasRondas] SET
[Goles1] = @Goles1,
[Goles2] = @Goles2,
[IDEquipoPasa] = @IDEquipoPasa
WHERE [IDCartonOtrasRondas] = @IDCartonOtrasRondas

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_UpdateResultadosCartonRonda1]
Script Date: 10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_UpdateResultadosCartonRonda1]
(
    @GolesEquipo1 int,
    @GolesEquipo2 int,
    @IDCartonRonda1 int
)
AS
    SET NOCOUNT OFF;
UPDATE [dbo].[POL_CartonRonda1] SET
[GolesEquipo1] = @GolesEquipo1,
[GolesEquipo2] = @GolesEquipo2
WHERE IDCartonRonda1 = @IDCartonRonda1

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_UpdateResultadosCartonSemifinal]
Script Date: 10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_UpdateResultadosCartonSemifinal]
(
    @GolesEquipo1 int,
    @GolesEquipo2 int,
    @IDEquipoPasa int,
    @IDCartonSemifinal int
)
AS
    SET NOCOUNT OFF;
UPDATE [dbo].[POL_CartonSemiFinal] SET
```

```
[GolesEquipo1] = @GolesEquipo1,
[GolesEquipo2] = @GolesEquipo2,
[IDEquipoPasa] = @IDEquipoPasa
WHERE [IDCartonSemifinal] = @IDCartonSemifinal

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_UpdateResultadosOtrasRondas]
Script Date: 10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_UpdateResultadosOtrasRondas]
(
    @Goles1 int,
    @Goles2 int,
    @IDEquipoPasa int,
    @IDCartonOtrasRondas int
)
AS
    SET NOCOUNT OFF;
UPDATE [dbo].[POL_CartonOtrasRondas] SET
[Goles1] = @Goles1,
[Goles2] = @Goles2,
[IDEquipoPasa] = @IDEquipoPasa
WHERE [IDCartonOtrasRondas] = @IDCartonOtrasRondas

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_UpdateResultadosPlaneacionFinal]
Script Date: 10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_UpdateResultadosPlaneacionFinal]
(
    @GolesEquipo1 int,
    @GolesEquipo2 int,
    @IDEquipoPasa int,
    @IDPlaneacionFinal int
)
AS
    SET NOCOUNT OFF;
UPDATE [dbo].[POL_PlaneacionFinal] SET
[GolesEquipo1] = @GolesEquipo1,
[GolesEquipo2] = @GolesEquipo2,
[IDEquipoPasa] = @IDEquipoPasa
WHERE [IDPlaneacionFinal] = @IDPlaneacionFinal

GO
/***** Object: StoredProcedure
[dbo].[POL_UpdateResultadosPlaneacionOtraRonda]    Script Date: 10/09/2015
17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_UpdateResultadosPlaneacionOtraRonda]
(
```

```
        @GolesEquipo1 int,
        @GolesEquipo2 int,
        @IDEquipoPasa int,
        @IDPlaneacionOtraRonda int
    )
AS
    SET NOCOUNT OFF;
UPDATE [dbo].[POL_PlaneacionOtrasRondas] SET
[GolesEquipo1] = @GolesEquipo1,
[GolesEquipo2] = @GolesEquipo2,
[IDEquipoPasa] = @IDEquipoPasa
WHERE [IDPlaneacionOtraRonda] = @IDPlaneacionOtraRonda

GO
/***** Object: StoredProcedure
[dbo].[POL_UpdateResultadosPlaneacionSemifinal]    Script Date: 10/09/2015
17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_UpdateResultadosPlaneacionSemifinal]
(
    @GolesEquipo1 int,
    @GolesEquipo2 int,
    @IDEquipoPasa int,
    @IDPlaneacionSemifinal int
)
AS
    SET NOCOUNT OFF;
UPDATE [dbo].[POL_PlaneacionSemifinal] SET
[GolesEquipo1] = @GolesEquipo1,
[GolesEquipo2] = @GolesEquipo2,
[IDEquipoPasa] = @IDEquipoPasa
WHERE [IDPlaneacionSemifinal] = @IDPlaneacionSemifinal

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_UpdateResultadosRonda1]    Script
Date: 10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_UpdateResultadosRonda1]
(
    @GolesEquipo1 int,
    @GolesEquipo2 int,
    @IDCartonRonda1 int
)
AS
    SET NOCOUNT OFF;
UPDATE [dbo].[POL_CartonRonda1] SET
[GolesEquipo1] = @GolesEquipo1,
[GolesEquipo2] = @GolesEquipo2
WHERE [IDCartonRonda1] = @IDCartonRonda1

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_UpdateResultadosSemiFinal]
Script Date: 10/09/2015 17:29:20 *****/
```

```
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_UpdateResultadosSemiFinal]
(
    @GolesEquipo1 int,
    @GolesEquipo2 int,
    @IDEquipoPasa int,
    @IDCartonSemifinal int
)
AS
    SET NOCOUNT OFF;
UPDATE [dbo].[POL_CartonSemifinal] SET
[GolesEquipo1] = @GolesEquipo1,
[GolesEquipo2] = @GolesEquipo2,
[IDEquipoPasa] = @IDEquipoPasa
WHERE [IDCartonSemifinal] = @IDCartonSemifinal

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_UpdateResultadosTorneoRonda1]
Script Date: 10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_UpdateResultadosTorneoRonda1]
(
    @GolesEquipo1 int,
    @GolesEquipo2 int,
    @IDTorneoRonda1 int
)
AS
    SET NOCOUNT OFF;
UPDATE [dbo].[POL_TorneoRonda1] SET
[GolesEquipo1] = @GolesEquipo1,
[GolesEquipo2] = @GolesEquipo2
WHERE [IDTorneoRonda1] = @IDTorneoRonda1

GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_UpdateResultadoTorneoRonda1]
Script Date: 10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_UpdateResultadoTorneoRonda1]
(
    @GolesEquipo1 int,
    @GolesEquipo2 int,
    @IDTorneoRonda1 int
)
AS
    SET NOCOUNT OFF;
UPDATE [dbo].[POL_TorneoRonda1] SET
[GolesEquipo1] = @GolesEquipo1,
[GolesEquipo2] = @GolesEquipo2
WHERE [IDTorneoRonda1] = @IDTorneoRonda1
```

```
GO
/***** Object: StoredProcedure [dbo].[POL_UpdateTorneo]    Script Date:
10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE PROCEDURE [dbo].[POL_UpdateTorneo]
(
    @Nombre nvarchar(50),
    @FechaInicio datetime,
    @Rondas int,
    @Grupos int,
    @PasanxGrupo int,
    @PasanxTercero int,
    @IDTorneo int
)
AS
    SET NOCOUNT OFF;
UPDATE [dbo].[POL_Torneo] SET
[Nombre] = @Nombre,
[FechaInicio] = @FechaInicio,
[Rondas] = @Rondas,
[Grupos] = @Grupos,
[PasanxGrupo] = @PasanxGrupo,
[PasanxTercero] = @PasanxTercero
WHERE [IDTorneo] = @IDTorneo

GO
/***** Object: Table [dbo].[Applications]    Script Date: 10/09/2015
17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE TABLE [dbo].[Applications](
    [ApplicationName] [nvarchar](235) NOT NULL,
    [ApplicationId] [uniqueidentifier] NOT NULL,
    [Description] [nvarchar](256) NULL,
    PRIMARY KEY CLUSTERED
    (
        [ApplicationId] ASC
    )WITH (PAD_INDEX = OFF, STATISTICS_NORECOMPUTE = OFF, IGNORE_DUP_KEY = OFF,
    ALLOW_ROW_LOCKS = ON, ALLOW_PAGE_LOCKS = ON) ON [PRIMARY]
) ON [PRIMARY]

GO
/***** Object: Table [dbo].[Memberships]    Script Date: 10/09/2015 17:29:20
*****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE TABLE [dbo].[Memberships](
    [ApplicationId] [uniqueidentifier] NOT NULL,
    [UserId] [uniqueidentifier] NOT NULL,
    [Password] [nvarchar](128) NOT NULL,
    [PasswordFormat] [int] NOT NULL,
    [PasswordSalt] [nvarchar](128) NOT NULL,
```

```

[Email] [nvarchar](256) NULL,
[PasswordQuestion] [nvarchar](256) NULL,
[PasswordAnswer] [nvarchar](128) NULL,
[IsApproved] [bit] NOT NULL,
[IsLockedOut] [bit] NOT NULL,
[CreateDate] [datetime] NOT NULL,
[LastLoginDate] [datetime] NOT NULL,
[LastPasswordChangedDate] [datetime] NOT NULL,
[LastLockoutDate] [datetime] NOT NULL,
[FailedPasswordAttemptCount] [int] NOT NULL,
[FailedPasswordAttemptWindowStart] [datetime] NOT NULL,
[FailedPasswordAnswerAttemptCount] [int] NOT NULL,
[FailedPasswordAnswerAttemptWindowsStart] [datetime] NOT NULL,
[Comment] [nvarchar](256) NULL,
PRIMARY KEY CLUSTERED
(
    [UserId] ASC
)WITH (PAD_INDEX = OFF, STATISTICS_NORECOMPUTE = OFF, IGNORE_DUP_KEY = OFF,
ALLOW_ROW_LOCKS = ON, ALLOW_PAGE_LOCKS = ON) ON [PRIMARY]
) ON [PRIMARY]

GO
/***** Object: Table [dbo].[POL_ARCHIVOS]    Script Date: 10/09/2015
17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
SET ANSI_PADDING ON
GO
CREATE TABLE [dbo].[POL_ARCHIVOS](
    [archivoId] [int] IDENTITY(1,1) NOT NULL,
    [nombre] [varchar](max) NOT NULL,
    [extencion] [varchar](4) NOT NULL,
    [archivo] [varbinary](max) NOT NULL,
    [fecha] [datetime] NOT NULL,
PRIMARY KEY CLUSTERED
(
    [archivoId] ASC
)WITH (PAD_INDEX = OFF, STATISTICS_NORECOMPUTE = OFF, IGNORE_DUP_KEY = OFF,
ALLOW_ROW_LOCKS = ON, ALLOW_PAGE_LOCKS = ON) ON [PRIMARY]
) ON [PRIMARY] TEXTIMAGE_ON [PRIMARY]

GO
SET ANSI_PADDING OFF
GO
/***** Object: Table [dbo].[POL_Carton]    Script Date: 10/09/2015 17:29:20
*****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE TABLE [dbo].[POL_Carton](
    [IDCarton] [int] IDENTITY(1,1) NOT NULL,
    [IDTorneo] [int] NOT NULL,
    [IDJugador] [int] NOT NULL,
    CONSTRAINT [PK_POL_Carton] PRIMARY KEY CLUSTERED
(
    [IDCarton] ASC

```

```
)WITH (PAD_INDEX = OFF, STATISTICS_NORECOMPUTE = OFF, IGNORE_DUP_KEY = OFF,  
ALLOW_ROW_LOCKS = ON, ALLOW_PAGE_LOCKS = ON) ON [PRIMARY]  
) ON [PRIMARY]
```

GO

```
/****** Object: Table [dbo].[POL_CartonFinal]    Script Date: 10/09/2015  
17:29:20 *****/
```

```
SET ANSI_NULLS ON
```

GO

```
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
```

GO

```
CREATE TABLE [dbo].[POL_CartonFinal](  
    [IDCartonFinal] [int] IDENTITY(1,1) NOT NULL,  
    [IDCarton] [int] NOT NULL,  
    [Puesto] [nvarchar](3) NOT NULL,  
    [IDEquipo1] [int] NOT NULL,  
    [IDEquipo2] [int] NOT NULL,  
    [GolesEquipo1] [int] NULL,  
    [GolesEquipo2] [int] NULL,  
    [IDEquipoPasa] [int] NULL,  
    CONSTRAINT [PK_POL_CartonFinal] PRIMARY KEY CLUSTERED  
(  
    [IDCartonFinal] ASC  
)WITH (PAD_INDEX = OFF, STATISTICS_NORECOMPUTE = OFF, IGNORE_DUP_KEY = OFF,  
ALLOW_ROW_LOCKS = ON, ALLOW_PAGE_LOCKS = ON) ON [PRIMARY]  
) ON [PRIMARY]
```

GO

```
/****** Object: Table [dbo].[POL_CartonOtrasRondas]    Script Date:  
10/09/2015 17:29:20 *****/
```

```
SET ANSI_NULLS ON
```

GO

```
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
```

GO

```
CREATE TABLE [dbo].[POL_CartonOtrasRondas](  
    [IDCartonOtrasRondas] [int] IDENTITY(1,1) NOT NULL,  
    [IDCarton] [int] NOT NULL,  
    [Ronda] [int] NOT NULL,  
    [IDEquipo1] [int] NOT NULL,  
    [IDEquipo2] [int] NOT NULL,  
    [Goles1] [int] NULL,  
    [Goles2] [int] NULL,  
    [IDEquipoPasa] [int] NULL,  
    [Llave] [nvarchar](2) NOT NULL,  
    CONSTRAINT [PK_POL_CartonOtrasRondas] PRIMARY KEY CLUSTERED  
(  
    [IDCartonOtrasRondas] ASC  
)WITH (PAD_INDEX = OFF, STATISTICS_NORECOMPUTE = OFF, IGNORE_DUP_KEY = OFF,  
ALLOW_ROW_LOCKS = ON, ALLOW_PAGE_LOCKS = ON) ON [PRIMARY]  
) ON [PRIMARY]
```

GO

```
/****** Object: Table [dbo].[POL_CartonRonda1]    Script Date: 10/09/2015  
17:29:20 *****/
```

```
SET ANSI_NULLS ON
```

GO

```
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
```

GO

```
CREATE TABLE [dbo].[POL_CartonRonda1](
```

```

        [IDCartonRonda1] [int] IDENTITY(1,1) NOT NULL,
        [IDCarton] [int] NOT NULL,
        [IDGrupo] [int] NOT NULL,
        [IDEquipo1] [int] NOT NULL,
        [IDEquipo2] [int] NOT NULL,
        [GolesEquipo1] [int] NULL,
        [GolesEquipo2] [int] NULL,
    CONSTRAINT [PK_POL_CartonRonda1] PRIMARY KEY CLUSTERED
    (
        [IDCartonRonda1] ASC
    )WITH (PAD_INDEX = OFF, STATISTICS_NORECOMPUTE = OFF, IGNORE_DUP_KEY = OFF,
    ALLOW_ROW_LOCKS = ON, ALLOW_PAGE_LOCKS = ON) ON [PRIMARY]
    ) ON [PRIMARY]

GO
/***** Object: Table [dbo].[POL_CartonSemiFinal]    Script Date: 10/09/2015
17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE TABLE [dbo].[POL_CartonSemiFinal](
    [IDCartonSemiFinal] [int] IDENTITY(1,1) NOT NULL,
    [IDCarton] [int] NOT NULL,
    [IDEquipo1] [int] NOT NULL,
    [IDEquipo2] [int] NOT NULL,
    [GolesEquipo1] [int] NULL,
    [GolesEquipo2] [int] NULL,
    [IDEquipoPasa] [int] NULL,
    CONSTRAINT [PK_POL_CartonSemiFinal] PRIMARY KEY CLUSTERED
    (
        [IDCartonSemiFinal] ASC
    )WITH (PAD_INDEX = OFF, STATISTICS_NORECOMPUTE = OFF, IGNORE_DUP_KEY = OFF,
    ALLOW_ROW_LOCKS = ON, ALLOW_PAGE_LOCKS = ON) ON [PRIMARY]
    ) ON [PRIMARY]

GO
/***** Object: Table [dbo].[POL_Equipo]    Script Date: 10/09/2015 17:29:20
*****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE TABLE [dbo].[POL_Equipo](
    [IDEquipo] [int] IDENTITY(1,1) NOT NULL,
    [Nombre] [nvarchar](50) NOT NULL,
    [Imagen] [nvarchar](max) NULL,
    CONSTRAINT [PK_POL_Equipo] PRIMARY KEY CLUSTERED
    (
        [IDEquipo] ASC
    )WITH (PAD_INDEX = OFF, STATISTICS_NORECOMPUTE = OFF, IGNORE_DUP_KEY = OFF,
    ALLOW_ROW_LOCKS = ON, ALLOW_PAGE_LOCKS = ON) ON [PRIMARY]
    ) ON [PRIMARY] TEXTIMAGE_ON [PRIMARY]

GO
/***** Object: Table [dbo].[POL_Goleador]    Script Date: 10/09/2015
17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO

```

```
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE TABLE [dbo].[POL_Goleador](
    [IDGol] [int] IDENTITY(1,1) NOT NULL,
    [IDEquipo] [int] NOT NULL,
    [Cedula] [nvarchar](max) NOT NULL,
    [Nombre] [nvarchar](max) NOT NULL,
    [Goles] [nvarchar](max) NULL,
    [Imagen] [nvarchar](max) NULL,
    [Cartnet] [nvarchar](max) NOT NULL,
    CONSTRAINT [PK_POL_Goleador] PRIMARY KEY CLUSTERED
(
    [IDGol] ASC
)WITH (PAD_INDEX = OFF, STATISTICS_NORECOMPUTE = OFF, IGNORE_DUP_KEY = OFF,
ALLOW_ROW_LOCKS = ON, ALLOW_PAGE_LOCKS = ON) ON [PRIMARY]
) ON [PRIMARY] TEXTIMAGE_ON [PRIMARY]

GO
/***** Object: Table [dbo].[POL_Grupo]    Script Date: 10/09/2015 17:29:20
*****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE TABLE [dbo].[POL_Grupo](
    [IDGrupo] [int] IDENTITY(1,1) NOT NULL,
    [IDTorneo] [int] NOT NULL,
    [Descripcion] [nvarchar](50) NOT NULL,
    CONSTRAINT [PK_POL_Grupo] PRIMARY KEY CLUSTERED
(
    [IDGrupo] ASC
)WITH (PAD_INDEX = OFF, STATISTICS_NORECOMPUTE = OFF, IGNORE_DUP_KEY = OFF,
ALLOW_ROW_LOCKS = ON, ALLOW_PAGE_LOCKS = ON) ON [PRIMARY]
) ON [PRIMARY]

GO
/***** Object: Table [dbo].[POL_GrupoDetalle]    Script Date: 10/09/2015
17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE TABLE [dbo].[POL_GrupoDetalle](
    [IDGrupoDetalle] [int] IDENTITY(1,1) NOT NULL,
    [IDGrupo] [int] NOT NULL,
    [IDEquipo] [int] NOT NULL,
    CONSTRAINT [PK_POL_GrupoDetalle] PRIMARY KEY CLUSTERED
(
    [IDGrupoDetalle] ASC
)WITH (PAD_INDEX = OFF, STATISTICS_NORECOMPUTE = OFF, IGNORE_DUP_KEY = OFF,
ALLOW_ROW_LOCKS = ON, ALLOW_PAGE_LOCKS = ON) ON [PRIMARY]
) ON [PRIMARY]

GO
/***** Object: Table [dbo].[POL_Jugador]    Script Date: 10/09/2015 17:29:20
*****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
```

```
GO
CREATE TABLE [dbo].[POL_Jugador](
    [IDJugador] [int] IDENTITY(1,1) NOT NULL,
    [Nombres] [nvarchar](max) NOT NULL,
    [Apellidos] [nvarchar](max) NOT NULL,
    [Telefono] [nvarchar](max) NOT NULL,
    [UserName] [nvarchar](50) NOT NULL,
    CONSTRAINT [PK_POL_Jugador] PRIMARY KEY CLUSTERED
(
    [IDJugador] ASC
)WITH (PAD_INDEX = OFF, STATISTICS_NORECOMPUTE = OFF, IGNORE_DUP_KEY = OFF,
ALLOW_ROW_LOCKS = ON, ALLOW_PAGE_LOCKS = ON) ON [PRIMARY]
) ON [PRIMARY] TEXTIMAGE_ON [PRIMARY]

GO
/***** Object: Table [dbo].[POL_Jugadores]    Script Date: 10/09/2015
17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE TABLE [dbo].[POL_Jugadores](
    [IDJugador] [int] IDENTITY(1,1) NOT NULL,
    [IDEquipo] [int] NOT NULL,
    [Cedula] [nvarchar](max) NOT NULL,
    [Nombres] [nvarchar](max) NOT NULL,
    [Apellidos] [nvarchar](max) NOT NULL,
    [Fecha] [date] NOT NULL,
    [Telefono] [nvarchar](max) NOT NULL,
    [Email] [nvarchar](max) NOT NULL,
    [Imagen] [nvarchar](max) NULL,
    [Carnet] [nvarchar](max) NULL,
    CONSTRAINT [PK_POL_Jugadores] PRIMARY KEY CLUSTERED
(
    [IDJugador] ASC
)WITH (PAD_INDEX = OFF, STATISTICS_NORECOMPUTE = OFF, IGNORE_DUP_KEY = OFF,
ALLOW_ROW_LOCKS = ON, ALLOW_PAGE_LOCKS = ON) ON [PRIMARY]
) ON [PRIMARY] TEXTIMAGE_ON [PRIMARY]

GO
/***** Object: Table [dbo].[POL_Pago]    Script Date: 10/09/2015 17:29:20
*****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE TABLE [dbo].[POL_Pago](
    [IDPago] [int] IDENTITY(1,1) NOT NULL,
    [IDEquipo] [int] NOT NULL,
    [Fecha] [datetime] NOT NULL,
    [Resibo] [nvarchar](max) NOT NULL,
    [Concepto] [nvarchar](max) NOT NULL,
    [Ar] [int] NOT NULL,
    [Fc] [int] NOT NULL,
    [Sg] [int] NOT NULL,
    [Ase1] [int] NOT NULL,
    [Li] [int] NOT NULL,
    [Ta] [int] NOT NULL,
    [Tr] [int] NOT NULL,
```

```

[Ps] [int] NOT NULL,
[Nb] [int] NOT NULL,
[Sb] [int] NOT NULL,
[Ab] [int] NOT NULL,
[Fs] [int] NOT NULL,
[Fe] [int] NOT NULL,
[V] [int] NOT NULL,
[A] [int] NOT NULL,
[O] [int] NOT NULL,
[Total] [int] NOT NULL,
CONSTRAINT [PK_POL_Pago] PRIMARY KEY CLUSTERED
(
    [IDPago] ASC
)WITH (PAD_INDEX = OFF, STATISTICS_NORECOMPUTE = OFF, IGNORE_DUP_KEY = OFF,
ALLOW_ROW_LOCKS = ON, ALLOW_PAGE_LOCKS = ON) ON [PRIMARY]
) ON [PRIMARY] TEXTIMAGE_ON [PRIMARY]

GO
/***** Object: Table [dbo].[POL_PlaneacionFinal]    Script Date: 10/09/2015
17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE TABLE [dbo].[POL_PlaneacionFinal](
    [IDPlaneacionFinal] [int] IDENTITY(1,1) NOT NULL,
    [IDTorneo] [int] NOT NULL,
    [Puesto] [nvarchar](3) NOT NULL,
    [IDEquipo1] [int] NOT NULL,
    [IDEquipo2] [int] NOT NULL,
    [GolesEquipo1] [int] NULL,
    [GolesEquipo2] [int] NULL,
    [IDEquipoPasa] [int] NULL,
    CONSTRAINT [PK_POL_PlaneacionFinal] PRIMARY KEY CLUSTERED
(
    [IDPlaneacionFinal] ASC
)WITH (PAD_INDEX = OFF, STATISTICS_NORECOMPUTE = OFF, IGNORE_DUP_KEY = OFF,
ALLOW_ROW_LOCKS = ON, ALLOW_PAGE_LOCKS = ON) ON [PRIMARY]
) ON [PRIMARY]

GO
/***** Object: Table [dbo].[POL_PlaneacionOtrasRondas]    Script Date:
10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE TABLE [dbo].[POL_PlaneacionOtrasRondas](
    [IDPlaneacionOtraRonda] [int] IDENTITY(1,1) NOT NULL,
    [IDTorneo] [int] NOT NULL,
    [Ronda] [int] NOT NULL,
    [Grupo1] [int] NOT NULL,
    [Posicion1] [int] NOT NULL,
    [Grupo2] [int] NOT NULL,
    [Posicion2] [int] NOT NULL,
    [IDEquipo1] [int] NULL,
    [IDEquipo2] [int] NULL,
    [GolesEquipo1] [int] NULL,
    [GolesEquipo2] [int] NULL,

```

```
[IDEquipoPasa] [int] NULL,
[Llave] [nvarchar](2) NOT NULL,
CONSTRAINT [PK_POL_PlaneacionOtrasRondas] PRIMARY KEY CLUSTERED
(
    [IDPlaneacionOtraRonda] ASC
)WITH (PAD_INDEX = OFF, STATISTICS_NORECOMPUTE = OFF, IGNORE_DUP_KEY = OFF,
ALLOW_ROW_LOCKS = ON, ALLOW_PAGE_LOCKS = ON) ON [PRIMARY]
) ON [PRIMARY]

GO
/***** Object: Table [dbo].[POL_PlaneacionSemifinal]    Script Date:
10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE TABLE [dbo].[POL_PlaneacionSemifinal](
    [IDPlaneacionSemifinal] [int] IDENTITY(1,1) NOT NULL,
    [IDTorneo] [int] NOT NULL,
    [IDEquipo1] [int] NOT NULL,
    [IDEquipo2] [int] NOT NULL,
    [GolesEquipo1] [int] NULL,
    [GolesEquipo2] [int] NULL,
    [IDEquipoPasa] [int] NULL,
    CONSTRAINT [PK_POL_PlaneacionSemifinal] PRIMARY KEY CLUSTERED
(
    [IDPlaneacionSemifinal] ASC
)WITH (PAD_INDEX = OFF, STATISTICS_NORECOMPUTE = OFF, IGNORE_DUP_KEY = OFF,
ALLOW_ROW_LOCKS = ON, ALLOW_PAGE_LOCKS = ON) ON [PRIMARY]
) ON [PRIMARY]

GO
/***** Object: Table [dbo].[POL_Posiciones]    Script Date: 10/09/2015
17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE TABLE [dbo].[POL_Posiciones](
    [IDPosicion] [int] NOT NULL,
    [IDEquipo] [int] NOT NULL,
    [Imagen] [nvarchar](max) NOT NULL,
    [PJ] [nvarchar](max) NOT NULL,
    [PG] [nvarchar](max) NOT NULL,
    [PP] [nvarchar](max) NOT NULL,
    [PE] [nvarchar](max) NOT NULL,
    [P] [nvarchar](max) NOT NULL,
    [G] [nvarchar](max) NOT NULL,
    [GF] [nvarchar](max) NOT NULL,
    [FE] [nvarchar](max) NOT NULL
) ON [PRIMARY] TEXTIMAGE_ON [PRIMARY]

GO
/***** Object: Table [dbo].[POL_Resultados]    Script Date: 10/09/2015
17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
```

```

CREATE TABLE [dbo].[POL_Resultados](
    [IDResultados] [int] IDENTITY(1,1) NOT NULL,
    [IDCarton] [int] NOT NULL,
    [IDGrupo] [int] NOT NULL,
    [IDEquipo] [int] NOT NULL,
    [Puntos] [int] NOT NULL,
    [DifGoles] [int] NOT NULL,
    [GolesFavor] [int] NOT NULL,
    [Puesto] [int] NULL,
    CONSTRAINT [PK_POL_Resultados] PRIMARY KEY CLUSTERED
(
    [IDResultados] ASC
)WITH (PAD_INDEX = OFF, STATISTICS_NORECOMPUTE = OFF, IGNORE_DUP_KEY = OFF,
ALLOW_ROW_LOCKS = ON, ALLOW_PAGE_LOCKS = ON) ON [PRIMARY]
) ON [PRIMARY]

GO
/***** Object: Table [dbo].[POL_ResultadosTorneo]    Script Date: 10/09/2015
17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE TABLE [dbo].[POL_ResultadosTorneo](
    [IDResultados] [int] IDENTITY(1,1) NOT NULL,
    [IDTorneo] [int] NOT NULL,
    [IDGrupo] [int] NOT NULL,
    [IDEquipo] [int] NOT NULL,
    [Puntos] [int] NOT NULL,
    [DifGoles] [int] NOT NULL,
    [GolesFavor] [int] NOT NULL,
    [Puesto] [int] NULL,
    CONSTRAINT [PK_POL_ResultadosTorneo] PRIMARY KEY CLUSTERED
(
    [IDResultados] ASC
)WITH (PAD_INDEX = OFF, STATISTICS_NORECOMPUTE = OFF, IGNORE_DUP_KEY = OFF,
ALLOW_ROW_LOCKS = ON, ALLOW_PAGE_LOCKS = ON) ON [PRIMARY]
) ON [PRIMARY]

GO
/***** Object: Table [dbo].[POL_Torneo]    Script Date: 10/09/2015 17:29:20
*****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE TABLE [dbo].[POL_Torneo](
    [IDTorneo] [int] IDENTITY(1,1) NOT NULL,
    [Nombre] [nvarchar](50) NOT NULL,
    [FechaInicio] [datetime] NOT NULL,
    [Rondas] [int] NOT NULL,
    [Grupos] [int] NOT NULL,
    [PasanxGrupo] [int] NOT NULL,
    [PasanxTercero] [int] NOT NULL,
    CONSTRAINT [PK_POL_Torneo] PRIMARY KEY CLUSTERED
(
    [IDTorneo] ASC
)WITH (PAD_INDEX = OFF, STATISTICS_NORECOMPUTE = OFF, IGNORE_DUP_KEY = OFF,
ALLOW_ROW_LOCKS = ON, ALLOW_PAGE_LOCKS = ON) ON [PRIMARY]

```

```
) ON [PRIMARY]

GO
/***** Object: Table [dbo].[POL_TorneoRonda1]    Script Date: 10/09/2015
17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE TABLE [dbo].[POL_TorneoRonda1](
    [IDTorneoRonda1] [int] IDENTITY(1,1) NOT NULL,
    [IDTorneo] [int] NOT NULL,
    [IDGrupo] [int] NOT NULL,
    [IDEquipo1] [int] NOT NULL,
    [IDEquipo2] [int] NOT NULL,
    [GolesEquipo1] [int] NULL,
    [GolesEquipo2] [int] NULL,
    CONSTRAINT [PK_POL_TorneoRonda1] PRIMARY KEY CLUSTERED
(
    [IDTorneoRonda1] ASC
)WITH (PAD_INDEX = OFF, STATISTICS_NORECOMPUTE = OFF, IGNORE_DUP_KEY = OFF,
ALLOW_ROW_LOCKS = ON, ALLOW_PAGE_LOCKS = ON) ON [PRIMARY]
) ON [PRIMARY]

GO
/***** Object: Table [dbo].[Profiles]    Script Date: 10/09/2015 17:29:20
*****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE TABLE [dbo].[Profiles](
    [UserId] [uniqueidentifier] NOT NULL,
    [PropertyNames] [nvarchar](4000) NOT NULL,
    [PropertyValueStrings] [nvarchar](4000) NOT NULL,
    [PropertyValueBinary] [image] NOT NULL,
    [LastUpdatedDate] [datetime] NOT NULL,
    PRIMARY KEY CLUSTERED
(
    [UserId] ASC
)WITH (PAD_INDEX = OFF, STATISTICS_NORECOMPUTE = OFF, IGNORE_DUP_KEY = OFF,
ALLOW_ROW_LOCKS = ON, ALLOW_PAGE_LOCKS = ON) ON [PRIMARY]
) ON [PRIMARY] TEXTIMAGE_ON [PRIMARY]

GO
/***** Object: Table [dbo].[Roles]    Script Date: 10/09/2015 17:29:20
*****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE TABLE [dbo].[Roles](
    [ApplicationId] [uniqueidentifier] NOT NULL,
    [RoleId] [uniqueidentifier] NOT NULL,
    [RoleName] [nvarchar](256) NOT NULL,
    [Description] [nvarchar](256) NULL,
    PRIMARY KEY CLUSTERED
(
    [RoleId] ASC
```

```

)WITH (PAD_INDEX = OFF, STATISTICS_NORECOMPUTE = OFF, IGNORE_DUP_KEY = OFF,
ALLOW_ROW_LOCKS = ON, ALLOW_PAGE_LOCKS = ON) ON [PRIMARY]
) ON [PRIMARY]

GO
/***** Object: Table [dbo].[Users]    Script Date: 10/09/2015 17:29:20
*****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE TABLE [dbo].[Users](
    [ApplicationId] [uniqueidentifier] NOT NULL,
    [UserId] [uniqueidentifier] NOT NULL,
    [UserName] [nvarchar](50) NOT NULL,
    [IsAnonymous] [bit] NOT NULL,
    [LastActivityDate] [datetime] NOT NULL,
PRIMARY KEY CLUSTERED
(
    [UserId] ASC
)WITH (PAD_INDEX = OFF, STATISTICS_NORECOMPUTE = OFF, IGNORE_DUP_KEY = OFF,
ALLOW_ROW_LOCKS = ON, ALLOW_PAGE_LOCKS = ON) ON [PRIMARY]
) ON [PRIMARY]

GO
/***** Object: Table [dbo].[UsersInRoles]    Script Date: 10/09/2015
17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE TABLE [dbo].[UsersInRoles](
    [UserId] [uniqueidentifier] NOT NULL,
    [RoleId] [uniqueidentifier] NOT NULL,
PRIMARY KEY CLUSTERED
(
    [UserId] ASC,
    [RoleId] ASC
)WITH (PAD_INDEX = OFF, STATISTICS_NORECOMPUTE = OFF, IGNORE_DUP_KEY = OFF,
ALLOW_ROW_LOCKS = ON, ALLOW_PAGE_LOCKS = ON) ON [PRIMARY]
) ON [PRIMARY]

GO
/***** Object: Table [dbo].[UsersOpenAuthAccounts]    Script Date:
10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE TABLE [dbo].[UsersOpenAuthAccounts](
    [ApplicationName] [nvarchar](128) NOT NULL,
    [ProviderName] [nvarchar](128) NOT NULL,
    [ProviderUserId] [nvarchar](128) NOT NULL,
    [ProviderUserName] [nvarchar](max) NOT NULL,
    [MembershipUserName] [nvarchar](128) NOT NULL,
    [LastUsedUtc] [datetime] NULL,
CONSTRAINT [PK_dbo.UsersOpenAuthAccounts] PRIMARY KEY CLUSTERED
(
    [ApplicationName] ASC,

```

```

        [ProviderName] ASC,
        [ProviderUserId] ASC
    )WITH (PAD_INDEX = OFF, STATISTICS_NORECOMPUTE = OFF, IGNORE_DUP_KEY = OFF,
    ALLOW_ROW_LOCKS = ON, ALLOW_PAGE_LOCKS = ON) ON [PRIMARY]
    ) ON [PRIMARY] TEXTIMAGE_ON [PRIMARY]

GO
/***** Object: Table [dbo].[UsersOpenAuthData]    Script Date: 10/09/2015
17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE TABLE [dbo].[UsersOpenAuthData](
    [ApplicationName] [nvarchar](128) NOT NULL,
    [MembershipUserName] [nvarchar](128) NOT NULL,
    [HasLocalPassword] [bit] NOT NULL,
    CONSTRAINT [PK_dbo.UsersOpenAuthData] PRIMARY KEY CLUSTERED
(
    [ApplicationName] ASC,
    [MembershipUserName] ASC
)WITH (PAD_INDEX = OFF, STATISTICS_NORECOMPUTE = OFF, IGNORE_DUP_KEY = OFF,
    ALLOW_ROW_LOCKS = ON, ALLOW_PAGE_LOCKS = ON) ON [PRIMARY]
) ON [PRIMARY]

GO
/***** Object: View [dbo].[POL_V_PuntosCuartos]    Script Date: 10/09/2015
17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE VIEW [dbo].[POL_V_PuntosCuartos]
AS
SELECT C.IDTorneo, C.IDJugador, C.IDCarton,
    PO.IDEquipo1, PO.IDEquipo2,
    PO.GolesEquipo1 AS Goles1Real,
    PO.GolesEquipo2 AS Goles2Real,
    CO.Goles1 AS Goles1Pronosticado,
    CO.Goles2 AS Goles2Pronosticado,
    CASE WHEN PO.GolesEquipo1 = CO.Goles1 AND PO.GolesEquipo2 = CO.Goles2 THEN 6
        WHEN PO.GolesEquipo1 > PO.GolesEquipo2 AND CO.Goles1 > CO.Goles2 THEN 3
        WHEN PO.GolesEquipo1 < PO.GolesEquipo2 AND CO.Goles1 < CO.Goles2 THEN 3
        WHEN PO.GolesEquipo1 = PO.GolesEquipo2 AND CO.Goles1 = CO.Goles2 THEN 3
        ELSE 0 END Puntos
FROM POL_Carton C
    INNER JOIN POL_CartonOtrasRondas CO ON C.IDCarton = CO.IDCarton
    INNER JOIN POL_PlaneacionOtrasRondas PO ON C.IDTorneo = PO.IDTorneo
    AND CO.IDEquipo1 = PO.IDEquipo1
    AND CO.IDEquipo2 = PO.IDEquipo2

UNION

SELECT C.IDTorneo, C.IDJugador, C.IDCarton,
    PO.IDEquipo1, PO.IDEquipo2,
    PO.GolesEquipo1 AS Goles1Real,
    PO.GolesEquipo2 AS Goles2Real,
    CO.Goles1 AS Goles1Pronosticado,
    CO.Goles2 AS Goles2Pronosticado,

```

```

CASE WHEN PO.GolesEquipo1 = CO.Goles1 AND PO.GolesEquipo2 = CO.Goles2 THEN 6
      WHEN PO.GolesEquipo1 > PO.GolesEquipo2 AND CO.Goles1 > CO.Goles2 THEN 3
      WHEN PO.GolesEquipo1 < PO.GolesEquipo2 AND CO.Goles1 < CO.Goles2 THEN 3
      WHEN PO.GolesEquipo1 = PO.GolesEquipo2 AND CO.Goles1 = CO.Goles2 THEN 3
      ELSE 0 END Puntos
FROM POL_Carton C
INNER JOIN POL_CartonOtrasRondas CO ON C.IDCarton = CO.IDCarton
INNER JOIN POL_PlaneacionOtrasRondas PO ON C.IDTorneo = PO.IDTorneo
      AND CO.IDEquipo2 = PO.IDEquipo1
      AND CO.IDEquipo1 = PO.IDEquipo2

```

```

GO
/***** Object: View [dbo].[POL_V_PuntosFinal]    Script Date: 10/09/2015
17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE VIEW [dbo].[POL_V_PuntosFinal]
AS
SELECT C.IDTorneo, C.IDJugador, C.IDCarton, PF.IDEquipo1,
      PF.IDEquipo2, PF.GolesEquipo1 Goles1Real,
      PF.GolesEquipo2 Goles2Real, CF.GolesEquipo1 Goles1Pronosticado,
      CF.GolesEquipo2 Goles2Pronosticado,
      CASE
        WHEN PF.GolesEquipo1 = CF.GolesEquipo1 AND PF.GolesEquipo2 =
        CF.GolesEquipo2 AND PF.Puesto = '1-2' THEN 24
        WHEN PF.GolesEquipo1 > PF.GolesEquipo2 AND CF.GolesEquipo1 >
        CF.GolesEquipo2 AND PF.Puesto = '1-2' THEN 12
        WHEN PF.GolesEquipo1 < PF.GolesEquipo2 AND CF.GolesEquipo1 <
        CF.GolesEquipo2 AND PF.Puesto = '1-2' THEN 12
        WHEN PF.GolesEquipo1 = PF.GolesEquipo2 AND CF.GolesEquipo1 =
        CF.GolesEquipo2 AND PF.Puesto = '1-2' THEN 12
        WHEN PF.GolesEquipo1 = CF.GolesEquipo1 AND PF.GolesEquipo2 =
        CF.GolesEquipo2 AND PF.Puesto = '3-4' THEN 12
        WHEN PF.GolesEquipo1 > PF.GolesEquipo2 AND CF.GolesEquipo1 >
        CF.GolesEquipo2 AND PF.Puesto = '3-4' THEN 6
        WHEN PF.GolesEquipo1 < PF.GolesEquipo2 AND CF.GolesEquipo1 <
        CF.GolesEquipo2 AND PF.Puesto = '3-4' THEN 6
        WHEN PF.GolesEquipo1 = PF.GolesEquipo2 AND CF.GolesEquipo1 =
        CF.GolesEquipo2 AND PF.Puesto = '3-4' THEN 6
        ELSE 0 END Puntos
FROM POL_Carton CF
INNER JOIN POL_Carton C ON CF.IDCarton = C.IDCarton
INNER JOIN POL_PlaneacionFinal PF ON C.IDTorneo = PF.IDTorneo
      AND CF.IDEquipo1 = PF.IDEquipo1
      AND CF.IDEquipo2 = PF.IDEquipo2
UNION
SELECT C.IDTorneo, C.IDJugador, C.IDCarton, PF.IDEquipo1,
      PF.IDEquipo2, PF.GolesEquipo1 Goles1Real,
      PF.GolesEquipo2 Goles2Real, CF.GolesEquipo1 Goles1Pronosticado,
      CF.GolesEquipo2 Goles2Pronosticado,
      CASE
        WHEN PF.GolesEquipo1 = CF.GolesEquipo1 AND PF.GolesEquipo2 =
        CF.GolesEquipo2 AND PF.Puesto = '1-2' THEN 24
        WHEN PF.GolesEquipo1 > PF.GolesEquipo2 AND CF.GolesEquipo1 >
        CF.GolesEquipo2 AND PF.Puesto = '1-2' THEN 12

```

```

        WHEN PF.GolesEquipo1 < PF.GolesEquipo2 AND CF.GolesEquipo1 <
CF.GolesEquipo2 AND PF.Puesto = '1-2' THEN 12
        WHEN PF.GolesEquipo1 = PF.GolesEquipo2 AND CF.GolesEquipo1 =
CF.GolesEquipo2 AND PF.Puesto = '1-2' THEN 12
        WHEN PF.GolesEquipo1 = CF.GolesEquipo1 AND PF.GolesEquipo2 =
CF.GolesEquipo2 AND PF.Puesto = '3-4' THEN 12
        WHEN PF.GolesEquipo1 > PF.GolesEquipo2 AND CF.GolesEquipo1 >
CF.GolesEquipo2 AND PF.Puesto = '3-4' THEN 6
        WHEN PF.GolesEquipo1 < PF.GolesEquipo2 AND CF.GolesEquipo1 <
CF.GolesEquipo2 AND PF.Puesto = '3-4' THEN 6
        WHEN PF.GolesEquipo1 = PF.GolesEquipo2 AND CF.GolesEquipo1 =
CF.GolesEquipo2 AND PF.Puesto = '3-4' THEN 6
        ELSE 0 END Puntos
FROM POL_CartonFinal CF
INNER JOIN POL_Carton C ON CF.IDCarton = C.IDCarton
INNER JOIN POL_PlaneacionFinal PF ON C.IDTorneo = PF.IDTorneo
AND CF.IDEquipo1 = PF.IDEquipo2
AND CF.IDEquipo2 = PF.IDEquipo1

GO
/***** Object: View [dbo].[POL_V_PuntosPrimeraRonda]    Script Date:
10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE VIEW [dbo].[POL_V_PuntosPrimeraRonda]
AS
SELECT          C.IDTorneo, C.IDJugador, C.IDCarton, CR1.IDGrupo, CR1.IDEquipo1,
CR1.IDEquipo2, TR1.GolesEquipo1 AS Goles1Real, TR1.GolesEquipo2 AS Goles2Real,
CR1.GolesEquipo1 AS Goles1Pronosticado,
                CR1.GolesEquipo2 AS Goles2Pronosticado, CASE WHEN
TR1.GolesEquipo1 = CR1.GolesEquipo1 AND TR1.GolesEquipo2 = CR1.GolesEquipo2
THEN 3 WHEN TR1.GolesEquipo1 > TR1.GolesEquipo2 AND
                CR1.GolesEquipo1 > CR1.GolesEquipo2 THEN 1 WHEN
TR1.GolesEquipo1 < TR1.GolesEquipo2 AND CR1.GolesEquipo1 < CR1.GolesEquipo2
THEN 1 WHEN TR1.GolesEquipo1 = TR1.GolesEquipo2 AND
                CR1.GolesEquipo1 = CR1.GolesEquipo2 THEN 1 ELSE 0 END
AS Puntos
FROM            dbo.POL_CartonRonda1 AS CR1 INNER JOIN
                dbo.POL_Carton AS C ON CR1.IDCarton = C.IDCarton
INNER JOIN      dbo.POL_TorneoRonda1 AS TR1 ON C.IDTorneo =
TR1.IDTorneo AND CR1.IDEquipo1 = TR1.IDEquipo1 AND CR1.IDEquipo2 =
TR1.IDEquipo2 AND CR1.IDGrupo = TR1.IDGrupo

GO
/***** Object: View [dbo].[POL_V_PuntosSemifinal]      Script Date: 10/09/2015
17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE VIEW [dbo].[POL_V_PuntosSemifinal]
AS
SELECT C.IDTorneo, C.IDJugador, C.IDCarton,

```

```

    PS.IDEquipo1, PS.IDEquipo2,
    PS.GolesEquipo1 AS Goles1Real,
    PS.GolesEquipo2 AS Goles2Real,
    CS.GolesEquipo1 AS Goles1Pronosticado,
    CS.GolesEquipo2 AS Goles2Pronosticado,
    CASE WHEN PS.GolesEquipo1 = CS.GolesEquipo1 AND PS.GolesEquipo2 =
    CS.GolesEquipo2 THEN 12
        WHEN PS.GolesEquipo1 > PS.GolesEquipo2 AND CS.GolesEquipo1 >
    CS.GolesEquipo2 THEN 6
        WHEN PS.GolesEquipo1 < PS.GolesEquipo2 AND CS.GolesEquipo1 <
    CS.GolesEquipo2 THEN 6
        WHEN PS.GolesEquipo1 = PS.GolesEquipo2 AND CS.GolesEquipo1 =
    CS.GolesEquipo2 THEN 6
        ELSE 0 END Puntos
FROM POL_Carton C
    INNER JOIN POL_CartonSemiFinal CS ON C.IDCarton = CS.IDCarton
    INNER JOIN POL_PlaneacionSemifinal PS ON C.IDTorneo = PS.IDTorneo
    AND CS.IDEquipo1 = PS.IDEquipo1
    AND CS.IDEquipo2 = PS.IDEquipo2

UNION

SELECT C.IDTorneo, C.IDJugador, C.IDCarton,
    PS.IDEquipo1, PS.IDEquipo2,
    PS.GolesEquipo1 AS Goles1Real,
    PS.GolesEquipo2 AS Goles2Real,
    CS.GolesEquipo1 AS Goles1Pronosticado,
    CS.GolesEquipo2 AS Goles2Pronosticado,
    CASE WHEN PS.GolesEquipo1 = CS.GolesEquipo1 AND PS.GolesEquipo2 =
    CS.GolesEquipo2 THEN 12
        WHEN PS.GolesEquipo1 > PS.GolesEquipo2 AND CS.GolesEquipo1 >
    CS.GolesEquipo2 THEN 6
        WHEN PS.GolesEquipo1 < PS.GolesEquipo2 AND CS.GolesEquipo1 <
    CS.GolesEquipo2 THEN 6
        WHEN PS.GolesEquipo1 = PS.GolesEquipo2 AND CS.GolesEquipo1 =
    CS.GolesEquipo2 THEN 6
        ELSE 0 END Puntos
FROM POL_Carton C
    INNER JOIN POL_CartonSemiFinal CS ON C.IDCarton = CS.IDCarton
    INNER JOIN POL_PlaneacionSemifinal PS ON C.IDTorneo = PS.IDTorneo
    AND CS.IDEquipo1 = PS.IDEquipo2
    AND CS.IDEquipo2 = PS.IDEquipo2

GO
/***** Object: View [dbo].[POL_V_ResumenPuntos]    Script Date: 10/09/2015
17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE VIEW [dbo].[POL_V_ResumenPuntos]
AS
SELECT IDTorneo, IDJugador, IDCarton, SUM(Puntos) PuntosPrimeraRonda, 0
PuntosCuartos, 0 PuntosSemifinal, 0 PuntosFinal
FROM POL_V_PuntosPrimeraRonda
GROUP BY IDTorneo, IDJugador, IDCarton
UNION

```

```
SELECT IDTorneo, IDJugador, IDCarton, 0 PuntosPrimeraRonda, SUM(Puntos)
PuntosCuartos, 0 PuntosSemifinal, 0 PuntosFinal
FROM POL_V_PuntosCuartos
GROUP BY IDTorneo, IDJugador, IDCarton
UNION
SELECT IDTorneo, IDJugador, IDCarton, 0 PuntosPrimeraRonda, 0 PuntosCuartos,
SUM(Puntos) PuntosSemifinal, 0 PuntosFinal
FROM POL_V_PuntosSemifinal
GROUP BY IDTorneo, IDJugador, IDCarton
UNION
SELECT IDTorneo, IDJugador, IDCarton, 0 PuntosPrimeraRonda, 0 PuntosCuartos, 0
PuntosSemifinal, SUM(Puntos) PuntosFinal
FROM POL_V_PuntosFinal
GROUP BY IDTorneo, IDJugador, IDCarton
```

```
GO
/***** Object: View [dbo].[POL_V_ResumenPuntos2]    Script Date: 10/09/2015
17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE VIEW [dbo].[POL_V_ResumenPuntos2]
AS
SELECT top 100 percent      ROW_NUMBER() OVER(ORDER BY
SUM(R.PuntosPrimeraRonda) + SUM(R.PuntosCuartos) + SUM(R.PuntosSemifinal) +
SUM(R.PuntosFinal) DESC) AS Puesto,
R.IDTorneo, R.IDJugador, J.Nombres + ' ' + J.Apellidos AS NombresApellidos,
R.IDCarton, SUM(R.PuntosPrimeraRonda) AS PuntosPrimeraRonda,
SUM(R.PuntosCuartos) AS PuntosCuartos,
SUM(R.PuntosSemifinal) AS PuntosSemifinal, SUM(R.PuntosFinal) AS PuntosFinal,
SUM(R.PuntosPrimeraRonda) + SUM(R.PuntosCuartos) + SUM(R.PuntosSemifinal) +
SUM(R.PuntosFinal) AS TotalPuntos
FROM      dbo.POL_V_ResumenPuntos AS R INNER JOIN
          dbo.POL_Jugador AS J ON R.IDJugador = J.IDJugador
GROUP BY R.IDTorneo, R.IDJugador, J.Nombres + ' ' + J.Apellidos, R.IDCarton
ORDER BY TotalPuntos DESC
```

```
GO
/***** Object: View [dbo].[POL_V_Resultados1]    Script Date: 10/09/2015
17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE VIEW [dbo].[POL_V_Resultados1]
AS
SELECT      IDCartonRonda1, IDCarton, IDGrupo, IDEquipo1, IDEquipo2,
GolesEquipo1, GolesEquipo2,
          CASE WHEN GolesEquipo1 > GolesEquipo2 THEN 3 WHEN
GolesEquipo1 < GolesEquipo2 THEN 0 ELSE 1 END AS PuntosEquipo1,
          CASE WHEN GolesEquipo2 > GolesEquipo1 THEN 3 WHEN
GolesEquipo2 < GolesEquipo1 THEN 0 ELSE 1 END AS PuntosEquipo2, GolesEquipo1 -
GolesEquipo2 AS DifGolesEquipo1,
          GolesEquipo2 - GolesEquipo1 AS DifGolesEquipo2,
GolesEquipo1 AS GolesFavor1, GolesEquipo2 AS GolesFavor2
FROM      dbo.POL_CartonRonda1
```

```
GO
/***** Object: View [dbo].[POL_V_Resultados2]    Script Date: 10/09/2015
17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE VIEW [dbo].[POL_V_Resultados2]
AS
SELECT IDCarton, IDGrupo, IDEquipo1 AS IDEquipo,
       SUM(PuntosEquipo1) AS Puntos, SUM(DifGolesEquipo1) AS DifGoles,
       SUM(GolesFavor1) AS GolesFavor
FROM POL_V_Resultados1
GROUP BY IDCarton, IDGrupo, IDEquipo1
UNION
SELECT IDCarton, IDGrupo, IDEquipo2 AS IDEquipo,
       SUM(PuntosEquipo2) AS Puntos, SUM(DifGolesEquipo2) AS DifGoles,
       SUM(GolesFavor2) AS GolesFavor
FROM POL_V_Resultados1
GROUP BY IDCarton, IDGrupo, IDEquipo2

GO
/***** Object: View [dbo].[POL_V_ResultadosTorneo1]    Script Date:
10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE VIEW [dbo].[POL_V_ResultadosTorneo1]
AS
SELECT      IDTorneoRonda1, IDTorneo, IDGrupo, IDEquipo1, IDEquipo2,
GolesEquipo1, GolesEquipo2,
           CASE WHEN GolesEquipo1 > GolesEquipo2 THEN 3 WHEN
GolesEquipo1 < GolesEquipo2 THEN 0 ELSE 1 END AS PuntosEquipo1,
           CASE WHEN GolesEquipo2 > GolesEquipo1 THEN 3 WHEN
GolesEquipo2 < GolesEquipo1 THEN 0 ELSE 1 END AS PuntosEquipo2, GolesEquipo1 -
GolesEquipo2 AS DifGolesEquipo1,
           GolesEquipo2 - GolesEquipo1 AS DifGolesEquipo2,
GolesEquipo1 AS GolesFavor1, GolesEquipo2 AS GolesFavor2
FROM        dbo.POL_TorneoRonda1

GO
/***** Object: View [dbo].[POL_V_ResultadosTorneo2]    Script Date:
10/09/2015 17:29:20 *****/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE VIEW [dbo].[POL_V_ResultadosTorneo2]
AS
SELECT IDTorneo, IDGrupo, IDEquipo1 AS IDEquipo, SUM(PuntosEquipo1) AS Puntos,
SUM(DifGolesEquipo1) AS DifGoles, SUM(GolesFavor1) AS GolesFavor
FROM POL_V_ResultadosTorneo1
GROUP BY IDTorneo, IDGrupo, IDEquipo1
UNION
```

```
SELECT IDTorneo, IDGrupo, IDEquipo2 AS IDEquipo, SUM(PuntosEquipo2) AS Puntos,
SUM(DifGolesEquipo2) AS DifGoles, SUM(GolesFavor2) AS GolesFavor
FROM POL_V_ResultadosTorneo1
GROUP BY IDTorneo, IDGrupo, IDEquipo2
```

```
GO
SET ANSI_PADDING ON
```

```
GO
/***** Object: Index [IX_ApplicationName_MembershipUserName]    Script Date:
10/09/2015 17:29:20 *****/
CREATE NONCLUSTERED INDEX [IX_ApplicationName_MembershipUserName] ON
[dbo].[UsersOpenAuthAccounts]
(
    [ApplicationName] ASC,
    [MembershipUserName] ASC
)WITH (PAD_INDEX = OFF, STATISTICS_NORECOMPUTE = OFF, SORT_IN_TEMPDB = OFF,
DROP_EXISTING = OFF, ONLINE = OFF, ALLOW_ROW_LOCKS = ON, ALLOW_PAGE_LOCKS =
ON) ON [PRIMARY]
GO
ALTER TABLE [dbo].[Memberships] WITH CHECK ADD CONSTRAINT
[MembershipApplication] FOREIGN KEY([ApplicationId])
REFERENCES [dbo].[Applications] ([ApplicationId])
GO
ALTER TABLE [dbo].[Memberships] CHECK CONSTRAINT [MembershipApplication]
GO
ALTER TABLE [dbo].[Memberships] WITH CHECK ADD CONSTRAINT [MembershipUser]
FOREIGN KEY([UserId])
REFERENCES [dbo].[Users] ([UserId])
GO
ALTER TABLE [dbo].[Memberships] CHECK CONSTRAINT [MembershipUser]
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_Carton] WITH CHECK ADD CONSTRAINT
[FK_POL_Carton_POL__Torneo] FOREIGN KEY([IDTorneo])
REFERENCES [dbo].[POL_Torneo] ([IDTorneo])
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_Carton] CHECK CONSTRAINT [FK_POL_Carton_POL__Torneo]
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_Carton] WITH CHECK ADD CONSTRAINT
[FK_POL_Carton_POL_Jugador] FOREIGN KEY([IDJugador])
REFERENCES [dbo].[POL_Jugador] ([IDJugador])
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_Carton] CHECK CONSTRAINT [FK_POL_Carton_POL_Jugador]
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_CartonFinal] WITH CHECK ADD CONSTRAINT
[FK_POL_CartonFinal_POL_Carton] FOREIGN KEY([IDCarton])
REFERENCES [dbo].[POL_Carton] ([IDCarton])
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_CartonFinal] CHECK CONSTRAINT
[FK_POL_CartonFinal_POL_Carton]
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_CartonFinal] WITH CHECK ADD CONSTRAINT
[FK_POL_CartonFinal_POL_Equipo] FOREIGN KEY([IDEquipo1])
REFERENCES [dbo].[POL_Equipo] ([IDEquipo])
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_CartonFinal] CHECK CONSTRAINT
[FK_POL_CartonFinal_POL_Equipo]
GO
```

```
ALTER TABLE [dbo].[POL_CartonFinal] WITH CHECK ADD CONSTRAINT
[FK_POL_CartonFinal_POL_Equipo1] FOREIGN KEY([IDEquipo2])
REFERENCES [dbo].[POL_Equipo] ([IDEquipo])
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_CartonFinal] CHECK CONSTRAINT
[FK_POL_CartonFinal_POL_Equipo1]
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_CartonFinal] WITH CHECK ADD CONSTRAINT
[FK_POL_CartonFinal_POL_Equipo2] FOREIGN KEY([IDEquipoPasa])
REFERENCES [dbo].[POL_Equipo] ([IDEquipo])
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_CartonFinal] CHECK CONSTRAINT
[FK_POL_CartonFinal_POL_Equipo2]
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_CartonOtrasRondas] WITH CHECK ADD CONSTRAINT
[FK_POL_CartonOtrasRondas_POL_Carton] FOREIGN KEY([IDCarton])
REFERENCES [dbo].[POL_Carton] ([IDCarton])
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_CartonOtrasRondas] CHECK CONSTRAINT
[FK_POL_CartonOtrasRondas_POL_Carton]
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_CartonOtrasRondas] WITH CHECK ADD CONSTRAINT
[FK_POL_CartonOtrasRondas_POL_Equipo] FOREIGN KEY([IDEquipo1])
REFERENCES [dbo].[POL_Equipo] ([IDEquipo])
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_CartonOtrasRondas] CHECK CONSTRAINT
[FK_POL_CartonOtrasRondas_POL_Equipo]
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_CartonOtrasRondas] WITH CHECK ADD CONSTRAINT
[FK_POL_CartonOtrasRondas_POL_Equipo1] FOREIGN KEY([IDEquipo2])
REFERENCES [dbo].[POL_Equipo] ([IDEquipo])
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_CartonOtrasRondas] CHECK CONSTRAINT
[FK_POL_CartonOtrasRondas_POL_Equipo1]
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_CartonOtrasRondas] WITH CHECK ADD CONSTRAINT
[FK_POL_CartonOtrasRondas_POL_Equipo2] FOREIGN KEY([IDEquipoPasa])
REFERENCES [dbo].[POL_Equipo] ([IDEquipo])
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_CartonOtrasRondas] CHECK CONSTRAINT
[FK_POL_CartonOtrasRondas_POL_Equipo2]
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_CartonRonda1] WITH CHECK ADD CONSTRAINT
[FK_POL_CartonRonda1_POL_Carton] FOREIGN KEY([IDCarton])
REFERENCES [dbo].[POL_Carton] ([IDCarton])
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_CartonRonda1] CHECK CONSTRAINT
[FK_POL_CartonRonda1_POL_Carton]
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_CartonRonda1] WITH CHECK ADD CONSTRAINT
[FK_POL_CartonRonda1_POL_Equipo] FOREIGN KEY([IDEquipo1])
REFERENCES [dbo].[POL_Equipo] ([IDEquipo])
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_CartonRonda1] CHECK CONSTRAINT
[FK_POL_CartonRonda1_POL_Equipo]
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_CartonRonda1] WITH CHECK ADD CONSTRAINT
[FK_POL_CartonRonda1_POL_Equipo1] FOREIGN KEY([IDEquipo2])
REFERENCES [dbo].[POL_Equipo] ([IDEquipo])
```

```
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_CartonRonda1] CHECK CONSTRAINT
[FK_POL_CartonRonda1_POL_Equipo1]
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_CartonRonda1] WITH CHECK ADD CONSTRAINT
[FK_POL_CartonRonda1_POL_Grupo] FOREIGN KEY([IDGrupo])
REFERENCES [dbo].[POL_Grupo] ([IDGrupo])
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_CartonRonda1] CHECK CONSTRAINT
[FK_POL_CartonRonda1_POL_Grupo]
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_CartonSemiFinal] WITH CHECK ADD CONSTRAINT
[FK_POL_CartonSemiFinal_POL_Carton] FOREIGN KEY([IDCarton])
REFERENCES [dbo].[POL_Carton] ([IDCarton])
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_CartonSemiFinal] CHECK CONSTRAINT
[FK_POL_CartonSemiFinal_POL_Carton]
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_CartonSemiFinal] WITH CHECK ADD CONSTRAINT
[FK_POL_CartonSemiFinal_POL_Equipo] FOREIGN KEY([IDEquipo1])
REFERENCES [dbo].[POL_Equipo] ([IDEquipo])
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_CartonSemiFinal] CHECK CONSTRAINT
[FK_POL_CartonSemiFinal_POL_Equipo]
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_CartonSemiFinal] WITH CHECK ADD CONSTRAINT
[FK_POL_CartonSemiFinal_POL_Equipo1] FOREIGN KEY([IDEquipo2])
REFERENCES [dbo].[POL_Equipo] ([IDEquipo])
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_CartonSemiFinal] CHECK CONSTRAINT
[FK_POL_CartonSemiFinal_POL_Equipo1]
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_CartonSemiFinal] WITH CHECK ADD CONSTRAINT
[FK_POL_CartonSemiFinal_POL_Equipo2] FOREIGN KEY([IDEquipoPasa])
REFERENCES [dbo].[POL_Equipo] ([IDEquipo])
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_CartonSemiFinal] CHECK CONSTRAINT
[FK_POL_CartonSemiFinal_POL_Equipo2]
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_Grupo] WITH CHECK ADD CONSTRAINT
[FK_POL_Grupo_POL__Torneo] FOREIGN KEY([IDTorneo])
REFERENCES [dbo].[POL_Torneo] ([IDTorneo])
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_Grupo] CHECK CONSTRAINT [FK_POL_Grupo_POL__Torneo]
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_GrupoDetalle] WITH CHECK ADD CONSTRAINT
[FK_POL_GrupoDetalle_POL_Equipo] FOREIGN KEY([IDEquipo])
REFERENCES [dbo].[POL_Equipo] ([IDEquipo])
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_GrupoDetalle] CHECK CONSTRAINT
[FK_POL_GrupoDetalle_POL_Equipo]
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_GrupoDetalle] WITH CHECK ADD CONSTRAINT
[FK_POL_GrupoDetalle_POL_Grupo] FOREIGN KEY([IDGrupo])
REFERENCES [dbo].[POL_Grupo] ([IDGrupo])
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_GrupoDetalle] CHECK CONSTRAINT
[FK_POL_GrupoDetalle_POL_Grupo]
GO
```

```
ALTER TABLE [dbo].[POL_Jugadores] WITH CHECK ADD CONSTRAINT
[FK_POL_Jugadores_POL_Equipo] FOREIGN KEY([IDEquipo])
REFERENCES [dbo].[POL_Equipo] ([IDEquipo])
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_Jugadores] CHECK CONSTRAINT
[FK_POL_Jugadores_POL_Equipo]
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_PlaneacionFinal] WITH CHECK ADD CONSTRAINT
[FK_POL_PlaneacionFinal_POL__Torneo] FOREIGN KEY([IDTorneo])
REFERENCES [dbo].[POL_Torneo] ([IDTorneo])
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_PlaneacionFinal] CHECK CONSTRAINT
[FK_POL_PlaneacionFinal_POL__Torneo]
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_PlaneacionFinal] WITH CHECK ADD CONSTRAINT
[FK_POL_PlaneacionFinal_POL_Equipo] FOREIGN KEY([IDEquipo1])
REFERENCES [dbo].[POL_Equipo] ([IDEquipo])
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_PlaneacionFinal] CHECK CONSTRAINT
[FK_POL_PlaneacionFinal_POL_Equipo]
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_PlaneacionFinal] WITH CHECK ADD CONSTRAINT
[FK_POL_PlaneacionFinal_POL_Equipo1] FOREIGN KEY([IDEquipo2])
REFERENCES [dbo].[POL_Equipo] ([IDEquipo])
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_PlaneacionFinal] CHECK CONSTRAINT
[FK_POL_PlaneacionFinal_POL_Equipo1]
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_PlaneacionFinal] WITH CHECK ADD CONSTRAINT
[FK_POL_PlaneacionFinal_POL_Equipo2] FOREIGN KEY([IDEquipoPasa])
REFERENCES [dbo].[POL_Equipo] ([IDEquipo])
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_PlaneacionFinal] CHECK CONSTRAINT
[FK_POL_PlaneacionFinal_POL_Equipo2]
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_PlaneacionOtrasRondas] WITH CHECK ADD CONSTRAINT
[FK_POL_PlaneacionOtrasRondas_POL__Torneo] FOREIGN KEY([IDTorneo])
REFERENCES [dbo].[POL_Torneo] ([IDTorneo])
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_PlaneacionOtrasRondas] CHECK CONSTRAINT
[FK_POL_PlaneacionOtrasRondas_POL__Torneo]
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_PlaneacionOtrasRondas] WITH CHECK ADD CONSTRAINT
[FK_POL_PlaneacionOtrasRondas_POL_Equipo] FOREIGN KEY([IDEquipo1])
REFERENCES [dbo].[POL_Equipo] ([IDEquipo])
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_PlaneacionOtrasRondas] CHECK CONSTRAINT
[FK_POL_PlaneacionOtrasRondas_POL_Equipo]
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_PlaneacionOtrasRondas] WITH CHECK ADD CONSTRAINT
[FK_POL_PlaneacionOtrasRondas_POL_Equipo1] FOREIGN KEY([IDEquipo2])
REFERENCES [dbo].[POL_Equipo] ([IDEquipo])
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_PlaneacionOtrasRondas] CHECK CONSTRAINT
[FK_POL_PlaneacionOtrasRondas_POL_Equipo1]
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_PlaneacionOtrasRondas] WITH CHECK ADD CONSTRAINT
[FK_POL_PlaneacionOtrasRondas_POL_Equipo2] FOREIGN KEY([IDEquipoPasa])
REFERENCES [dbo].[POL_Equipo] ([IDEquipo])
```

```
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_PlaneacionOtrasRondas] CHECK CONSTRAINT
[FK_POL_PlaneacionOtrasRondas_POL_Equipo2]
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_PlaneacionSemifinal] WITH CHECK ADD CONSTRAINT
[FK_POL_PlaneacionSemifinal_POL__Torneo] FOREIGN KEY([IDTorneo])
REFERENCES [dbo].[POL_Torneo] ([IDTorneo])
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_PlaneacionSemifinal] CHECK CONSTRAINT
[FK_POL_PlaneacionSemifinal_POL__Torneo]
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_PlaneacionSemifinal] WITH CHECK ADD CONSTRAINT
[FK_POL_PlaneacionSemifinal_POL_Equipo] FOREIGN KEY([IDEquipo1])
REFERENCES [dbo].[POL_Equipo] ([IDEquipo])
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_PlaneacionSemifinal] CHECK CONSTRAINT
[FK_POL_PlaneacionSemifinal_POL_Equipo]
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_PlaneacionSemifinal] WITH CHECK ADD CONSTRAINT
[FK_POL_PlaneacionSemifinal_POL_Equipo1] FOREIGN KEY([IDEquipo2])
REFERENCES [dbo].[POL_Equipo] ([IDEquipo])
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_PlaneacionSemifinal] CHECK CONSTRAINT
[FK_POL_PlaneacionSemifinal_POL_Equipo1]
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_PlaneacionSemifinal] WITH CHECK ADD CONSTRAINT
[FK_POL_PlaneacionSemifinal_POL_Equipo2] FOREIGN KEY([IDEquipoPasa])
REFERENCES [dbo].[POL_Equipo] ([IDEquipo])
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_PlaneacionSemifinal] CHECK CONSTRAINT
[FK_POL_PlaneacionSemifinal_POL_Equipo2]
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_Resultados] WITH CHECK ADD CONSTRAINT
[FK_POL_Resultados_POL_Equipo] FOREIGN KEY([IDEquipo])
REFERENCES [dbo].[POL_Equipo] ([IDEquipo])
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_Resultados] CHECK CONSTRAINT
[FK_POL_Resultados_POL_Equipo]
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_ResultadosTorneo] WITH CHECK ADD CONSTRAINT
[FK_POL_ResultadosTorneo_POL_Equipo] FOREIGN KEY([IDEquipo])
REFERENCES [dbo].[POL_Equipo] ([IDEquipo])
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_ResultadosTorneo] CHECK CONSTRAINT
[FK_POL_ResultadosTorneo_POL_Equipo]
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_TorneoRonda1] WITH CHECK ADD CONSTRAINT
[FK_POL_TorneoRonda1_POL__Torneo] FOREIGN KEY([IDTorneo])
REFERENCES [dbo].[POL_Torneo] ([IDTorneo])
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_TorneoRonda1] CHECK CONSTRAINT
[FK_POL_TorneoRonda1_POL__Torneo]
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_TorneoRonda1] WITH CHECK ADD CONSTRAINT
[FK_POL_TorneoRonda1_POL_Equipo] FOREIGN KEY([IDEquipo1])
REFERENCES [dbo].[POL_Equipo] ([IDEquipo])
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_TorneoRonda1] CHECK CONSTRAINT
[FK_POL_TorneoRonda1_POL_Equipo]
```

```
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_TorneoRonda1] WITH CHECK ADD CONSTRAINT
[FK_POL_TorneoRonda1_POL_Equipo1] FOREIGN KEY([IDEquipo2])
REFERENCES [dbo].[POL_Equipo] ([IDEquipo])
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_TorneoRonda1] CHECK CONSTRAINT
[FK_POL_TorneoRonda1_POL_Equipo1]
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_TorneoRonda1] WITH CHECK ADD CONSTRAINT
[FK_POL_TorneoRonda1_POL_Grupo] FOREIGN KEY([IDGrupo])
REFERENCES [dbo].[POL_Grupo] ([IDGrupo])
GO
ALTER TABLE [dbo].[POL_TorneoRonda1] CHECK CONSTRAINT
[FK_POL_TorneoRonda1_POL_Grupo]
GO
ALTER TABLE [dbo].[Profiles] WITH CHECK ADD CONSTRAINT [UserProfile] FOREIGN
KEY([UserId])
REFERENCES [dbo].[Users] ([UserId])
GO
ALTER TABLE [dbo].[Profiles] CHECK CONSTRAINT [UserProfile]
GO
ALTER TABLE [dbo].[Roles] WITH CHECK ADD CONSTRAINT [RoleApplication]
FOREIGN KEY([ApplicationId])
REFERENCES [dbo].[Applications] ([ApplicationId])
GO
ALTER TABLE [dbo].[Roles] CHECK CONSTRAINT [RoleApplication]
GO
ALTER TABLE [dbo].[Users] WITH CHECK ADD CONSTRAINT [UserApplication]
FOREIGN KEY([ApplicationId])
REFERENCES [dbo].[Applications] ([ApplicationId])
GO
ALTER TABLE [dbo].[Users] CHECK CONSTRAINT [UserApplication]
GO
ALTER TABLE [dbo].[UsersInRoles] WITH CHECK ADD CONSTRAINT [UsersInRoleRole]
FOREIGN KEY([RoleId])
REFERENCES [dbo].[Roles] ([RoleId])
GO
ALTER TABLE [dbo].[UsersInRoles] CHECK CONSTRAINT [UsersInRoleRole]
GO
ALTER TABLE [dbo].[UsersInRoles] WITH CHECK ADD CONSTRAINT [UsersInRoleUser]
FOREIGN KEY([UserId])
REFERENCES [dbo].[Users] ([UserId])
GO
ALTER TABLE [dbo].[UsersInRoles] CHECK CONSTRAINT [UsersInRoleUser]
GO
ALTER TABLE [dbo].[UsersOpenAuthAccounts] WITH CHECK ADD CONSTRAINT
[FK_dbo.UsersOpenAuthAccounts_dbo.UsersOpenAuthData_ApplicationName_Membership
UserName] FOREIGN KEY([ApplicationName], [MembershipUserName])
REFERENCES [dbo].[UsersOpenAuthData] ([ApplicationName], [MembershipUserName])
ON DELETE CASCADE
GO
(htt1)GO
```

A.06 Webgrafía

(s.f.). Obtenido de http://www.muchtennis.com/ejercicios_fisicos.htm

Obtenido de <http://style.shockvisual.net/evolucion-historica-de-las-ciencias-de-la-actividad-fisica-y-deporte/>

<http://www.slideshare.net/erikaraggio/trabajo-prctico-de-educacin-fsica>

Carateristicas_cualidades_fisicas |

http://bdigital.ces.edu.co:8080/repositorio/bitstream/10946/1385/4/Carateristicas_cualidades_fisicas.pdf

Instalación del visual 2010 |

<http://ajpdsoft.com/modules.php?name=News&file=print&sid=517>

Instalacion del sql server 2012 |

<http://blogs.msdn.com/b/warnov/archive/2011/12/05/paso-a-paso-para-instalar-sql-server-2012-evaluation-en-windows-7-sp1-32-bits.aspx>

Referencia: Rafael Clavellinas Delgado,(Octubre2009) MANUAL DIDÁCTICO DE REGLAS DE FÚTBOL. Recuperado de:

https://books.google.com/books?id=sH53jTlC34gC&hl=es&source=gbs_book_other_versions

Referencia:María Tríguez Garcia,(Marzo 2013) Deporte, familia y salud.

Recuperado de: <http://www.familiaysalud.es/salud-joven/alimentacion-y-ejercicio-fisico/deporte-y-actividad-fisica/el-deporte-es-salud>

Referencia: Jaime Lissavetzky Díez, (febrero 2007) Plan integral para la actividad física y el deporte. Recuperado de:

<http://www.lamoncloa.gob.es/espana/eh15/culturaydeporte/Documents/Plan%20A+D.pdf>

Referencia: Darío Nieva Rodríguez, (Abril 2013) Como realizar un fixture, Deportes convencionales. Recuperado de: <http://www.mireddeportiva.com/>

<https://www.youtube.com/watch?v=-Qz0r7jtcqg>