

Lenguaje de Programación Java - Trabajo Práctico 2020

CASINO “ASAN”

ENTREGA INICIAL

Ingeniería en Sistemas de Información



COMISIÓN ELECTIVA 306

44853 - Córdoba, Agustín Leonel

45131 - López, Augusto Amadeo

Descripción del sistema

Millones de personas en todo el mundo disfrutan de los juegos de casino y así ha sido desde hace muchos años. Desde que los primeros casinos online comenzaron a ofrecer sus servicios a través de Internet, esta forma de juego no ha dejado de adquirir notoriedad. Ahora jugar es más fácil que nunca y ni siquiera se necesita salir de la casa.

Jugar en los casinos online puede ser muy divertido y, por supuesto, también se puede ganar algo de dinero. Por otra parte, es bastante sencillo, aunque el jugador no sea particularmente hábil con la informática, y también completamente seguro.

En nuestro casino online se necesitará una cuenta para poder jugar a los juegos que más te gusten, en donde el jugador tendrá su propio dinero ficticio para apostar, y además contará con todas las reglas de seguridad para que el dinero esté lo más resguardado posible. Se incluirá una gran variedad de juegos, entre ellos:

- Blackjack: típico juego de casino.
- Ruleta: con la posibilidad de hacer variadas apuestas.
- Quiniela: la cual permitirá hacer una apuesta simple de tres o cuatro números y dará ganancias de acuerdo a su acierto..

El sistema contendrá en un principio dos niveles de acceso. Usuario: el cual podrá acreditar dinero ficticio y hacer apuestas. Administrador: el cual tendrá acceso a todo el sistema con capacidad de modificar el mismo.

Se perseguirá la Aprobación Directa

Listado de Casos de Uso

- ☐ Login.
- ☐ Registro.
- ☐ Acreditar dinero.
- ☐ Retirar dinero.
- ☐ Entrar a una sala.
- ☐ Salir de una sala.
- ☐ Realizar apuesta.
- ☐ Jugar ruleta.
- ☐ Jugar quiniela.
- ☐ Jugar blackjack.
- ☐ Mostrar movimientos.
- ☐ Mostrar top10.

Requerimientos Regularidad

Requerimiento	cant. mín. 1 o 2 integ	cant. máx. 3 o 4 integ	Detalle/Listado de casos incluidos
ABMC simple	1 x integ	1 x integ	usuarios, juegos
ABMC dependiente	1	2	movimientos
CU NO-ABMC	1	2	Jugar a la Quiniela
Listado simple	1	3(*)	usuarios, movimientos
Listado complejo	0	1(*)	-

Requerimientos AD

Requerimiento	cant. mín 1 o 2 integ	cant.máx.3 o 4 integ	Detalle/Listado de casos incluidos
ABMC	todos	todos	historial, juegos, movimientos, tipo_usuario, usuarios
CU "Complejo"(nivel resumen)	1	2	Jugar a la Ruleta (<i>ampliado abajo***</i>)
Listado complejo	1	2	top10
Nivel de acceso	2	2	usuario, admin
Manejo de errores	obligatorio	obligatorio	no requiere detalle
requerimiento extra obligatorio (**)	0	1	manejo de archivos (para imágenes)
publicar el sitio	obligatorio	obligatorio	no requiere detalle

CU Jugar a la Ruleta (nivel resumen) *** - Camino Básico

1. CUU1 Crear usuario (usuario ingresa los datos correspondientes en el sistema - sistema valida y crea usuario).
2. CUU2 Ingresar al sistema (usuario ingresa sus credenciales - sistema valida y redirige a sala principal).
3. CUU3 Entrar en la sala (usuario selecciona juego de quiniela en el sistema - sistema le da ingreso a la sala de quiniela).
4. CUU4 Realizar apuesta (usuario ingresa monto de dinero a apostar y la apuesta que desea hacer en el sistema - sistema verifica monto y hace visible la apuesta).
5. CUU5 Salir de una sala (usuario se retira de la sala - sistema acredita dinero ganado y redirige a la sala principal).

Modelado de datos

