



DISEÑO DE SOFTWARE

César Mera

Ariel Arias

Adrián Toledo

Erick Murillo

Tarea 01

SportsPredictor

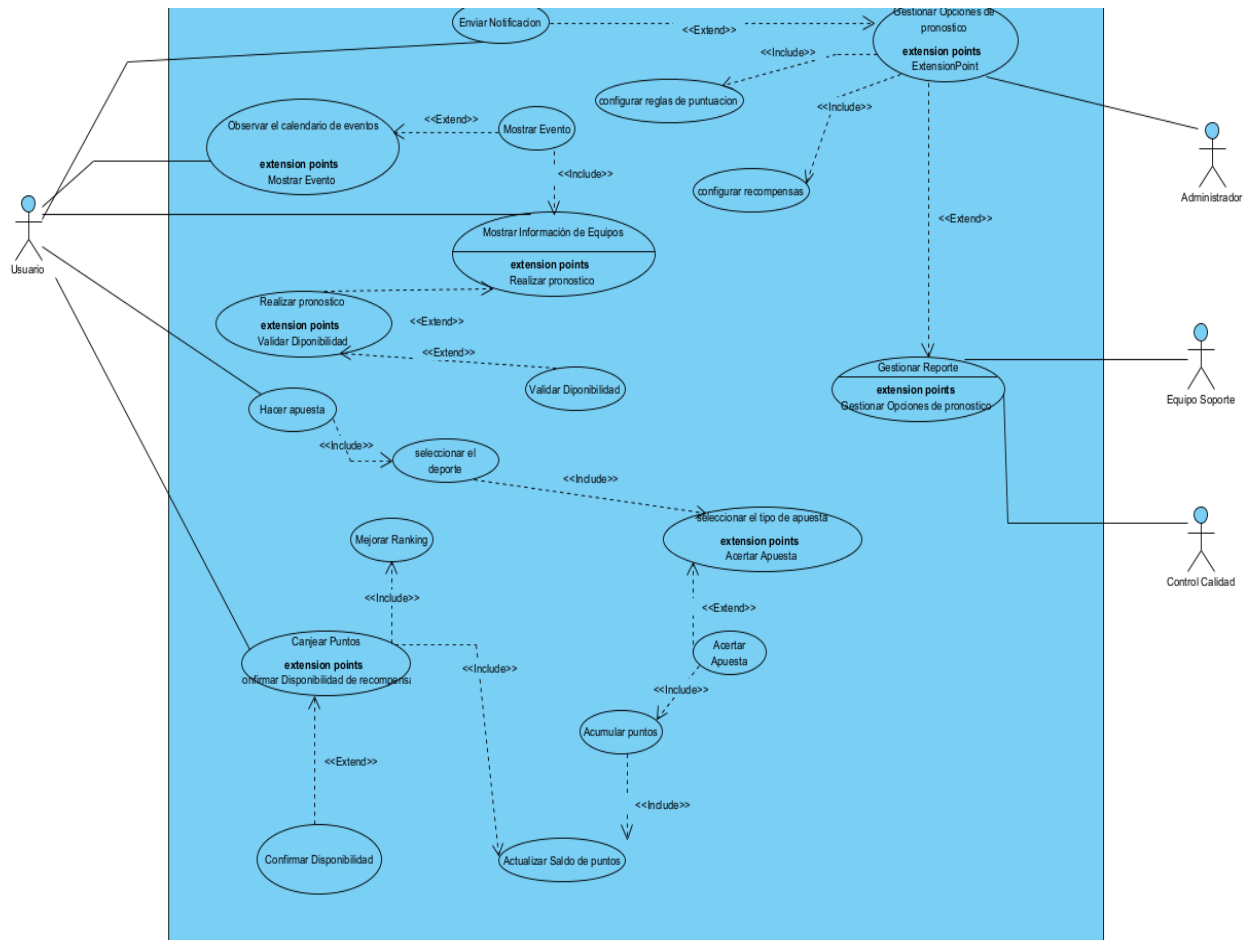
06/11/2024

Tabla de contenido

SECCIÓN A.....	3
Casos de uso.....	3
SECCIÓN B.....	7
Principios SOLID.....	7
Diagrama de Clases:	8
SECCIÓN C.....	8
Diagrama de Secuencia: Caso 1.....	9

SECCIÓN A

Diagrama de casos de uso



Casos de uso

Caso N°1

Actores	Usuario
Precondiciones	El usuario ya haya iniciado la sesión
Flujo de evento Principal	El usuario decide realizar una apuesta la cual implica que deba seleccionar el tipo de deporte al que quiere hace una apuesta, para luego tener que seleccionar de apuesta que realizará dependiendo de los que existan en el sistema

Flujo alternativo	El usuario puede observar el calendario de eventos y si el usuario lo desea puede buscar la información de los equipos el cual estará los datos estadísticos de los mismos.
Postcondiciones	Una vez realizada la apuesta, el usuario recibirá una notificación por parte del sistema informando las acciones

Caso N°2

Actores	Usuario
Precondiciones	El usuario ya haya iniciado la sesión
Flujo de evento Principal	El usuario puede observar los eventos y elegir uno que sea de su interés, si esto ocurre el sistema mostrará el evento seleccionado mostrará la información de cada equipo como las tendencias, estadísticas de jugadores o datos históricos.
Flujos alternativos	El usuario puede realizar un pronóstico siempre que lo desee, el sistema validara al usuario si el evento al cual quiere realizar el pronóstico está disponible.
Postcondiciones	Si el usuario realizo un pronóstico adecuado a su deseo, puede realizar una apuesta.

Caso N°3

Actores	Administradores, Usuarios
Precondiciones	El administrador y el usuario ya hayan iniciado la sesión

	El usuario ya haya realizado una puesta y la haya ganado
Flujo de evento Principal	Los administradores pueden gestionar opciones de pronósticos los cuales permiten configurar las reglas de puntuación y las recompensas para los usuarios, de la misma manera todo tipo de cambio será notificado a los usuarios mediante el sistema.
Flujo alternativo	El usuario puede canjear puntos por haber ganado una apuesta, esto permite que tenga un mejor ranking en el sistema otorgándole beneficios. El sistema actualiza el saldo de puntos cada que gana una apuesta el usuario o los canjea y también confirma la disponibilidad de la misma.
Postcondiciones	Cuando el usuario acierta sus apuestas estas se pueden acumular y se actualizarán en el saldo de puntos del usuario.

Caso N°4

Actores	Control de calidad, equipo de soporte, Usuarios
Precondiciones	El administrador y el usuario ya hayan iniciado la sesión El usuario ya haya realizado una puesta o pronostico
Flujo de evento Principal	El equipo de soporte y control de calidad gestionan los reportes, dependiendo de la gravedad del caso se le asigna al equipo respectivo, estos pueden también

	configurar los pronósticos y de la misma forma que las reglas y recompensas
Flujo alternativo	El usuario se le notificara cualquier tipo de cambio realizado y las respuestas a los reportes que haya enviado
Postcondiciones	Los administradores pueden también gestionar los reportes, pero estos se los otorgan al los otros equipos encargados.

SECCIÓN B

Justificación de los principios SOLID

SRP: Cada clase tiene una responsabilidad única. Usuario maneja datos de usuario; Pronostico se ocupa de las apuestas; Estadistica maneja datos estadísticos, etc.

OCP: Clases como Pronostico y EventoDeportivo están abiertas a extensión sin modificar su estructura interna.

LSP: Las subclases como PronosticoResultado o PronosticoMarcadorExacto pueden reemplazar Pronostico en su contexto sin problemas.

ISP: Las interfaces dividen las responsabilidades específicas, evitando interfaces generales no necesarias.

DIP: Las clases NotificaciónTelegram y whatsApp dependen de abstracciones (INotificacion) en lugar de implementaciones concretas, lo que hace el sistema flexible para futuras modificaciones.

Asunciones

Disponibilidad de Datos:

- Los datos de resultados y estadísticas de los eventos deportivos estarán disponibles en una base de datos actualizada y de acceso seguro.

Estados de Pronóstico:

- Cada pronóstico pasará por los estados definidos: pendiente, acertado, fallido o en revisión, y estos son suficientes para cubrir las necesidades del sistema.

Accesibilidad para Notificaciones:

- Los usuarios están suscritos a notificaciones mediante correo electrónico o mensajería.

Modularidad para Nuevos Deportes:

- El sistema está diseñado para que la incorporación de nuevos deportes y tipos de pronósticos sea posible sin afectar la estructura existente.

Puntuación y Recompensas Internas:

- Los puntos ganados en pronósticos correctos se usan solo dentro de la plataforma y no tienen valor monetario.

Diagrama de Clases:

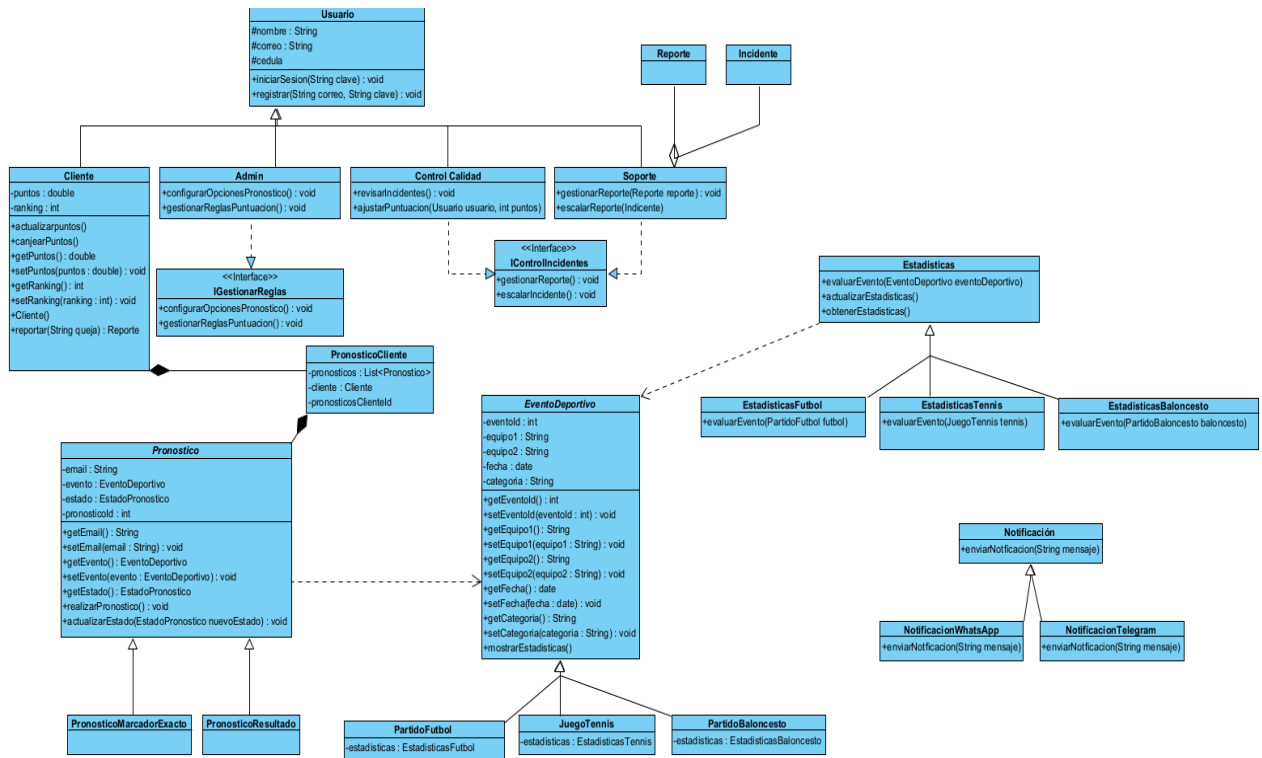


Diagrama de Secuencia: Caso 1

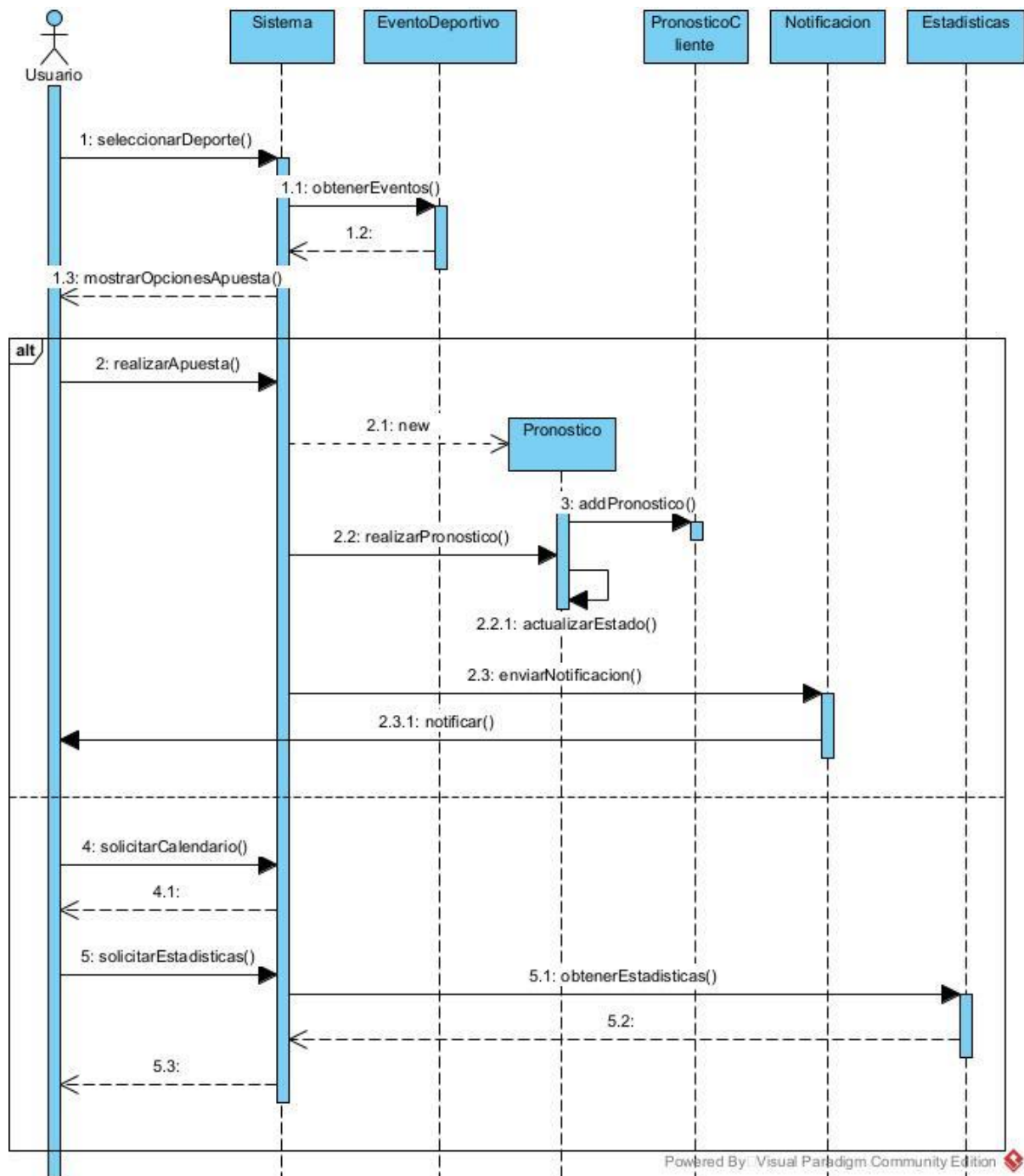


Diagrama de Secuencia: Caso 2

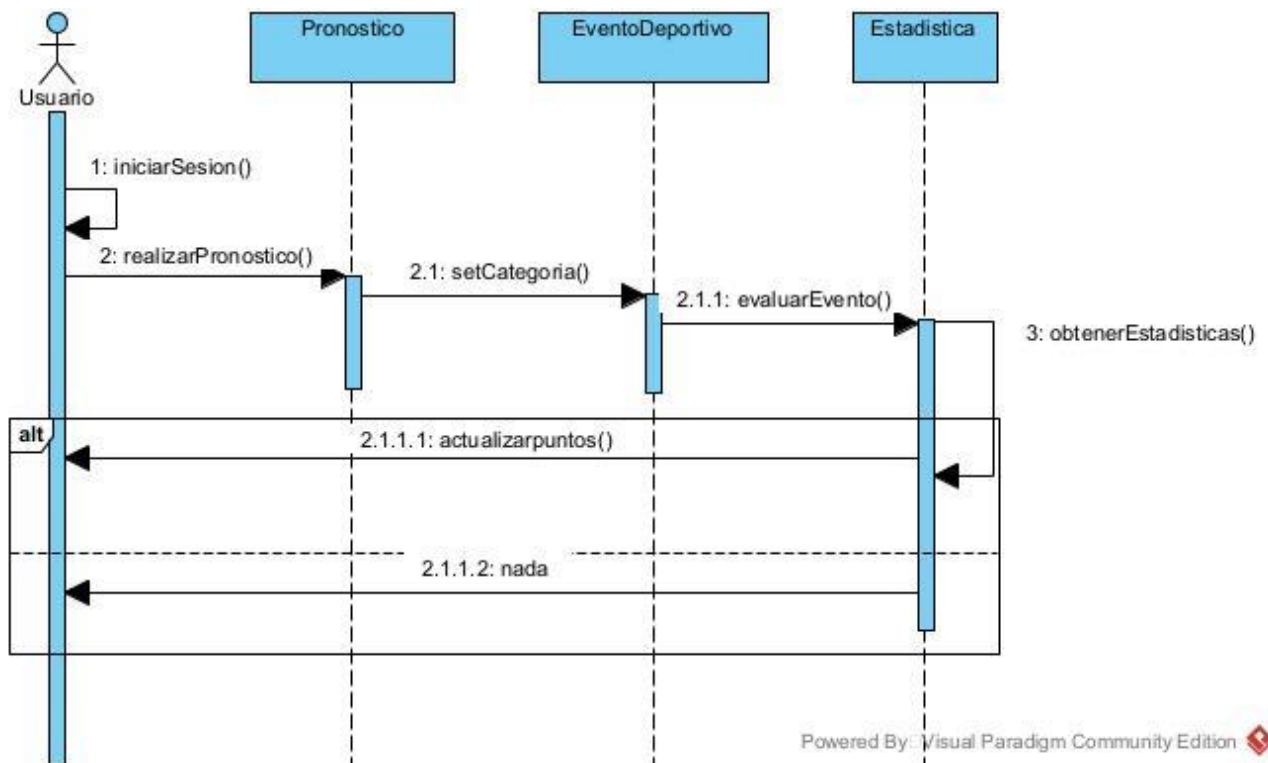


Diagrama de Secuencia: Caso 3

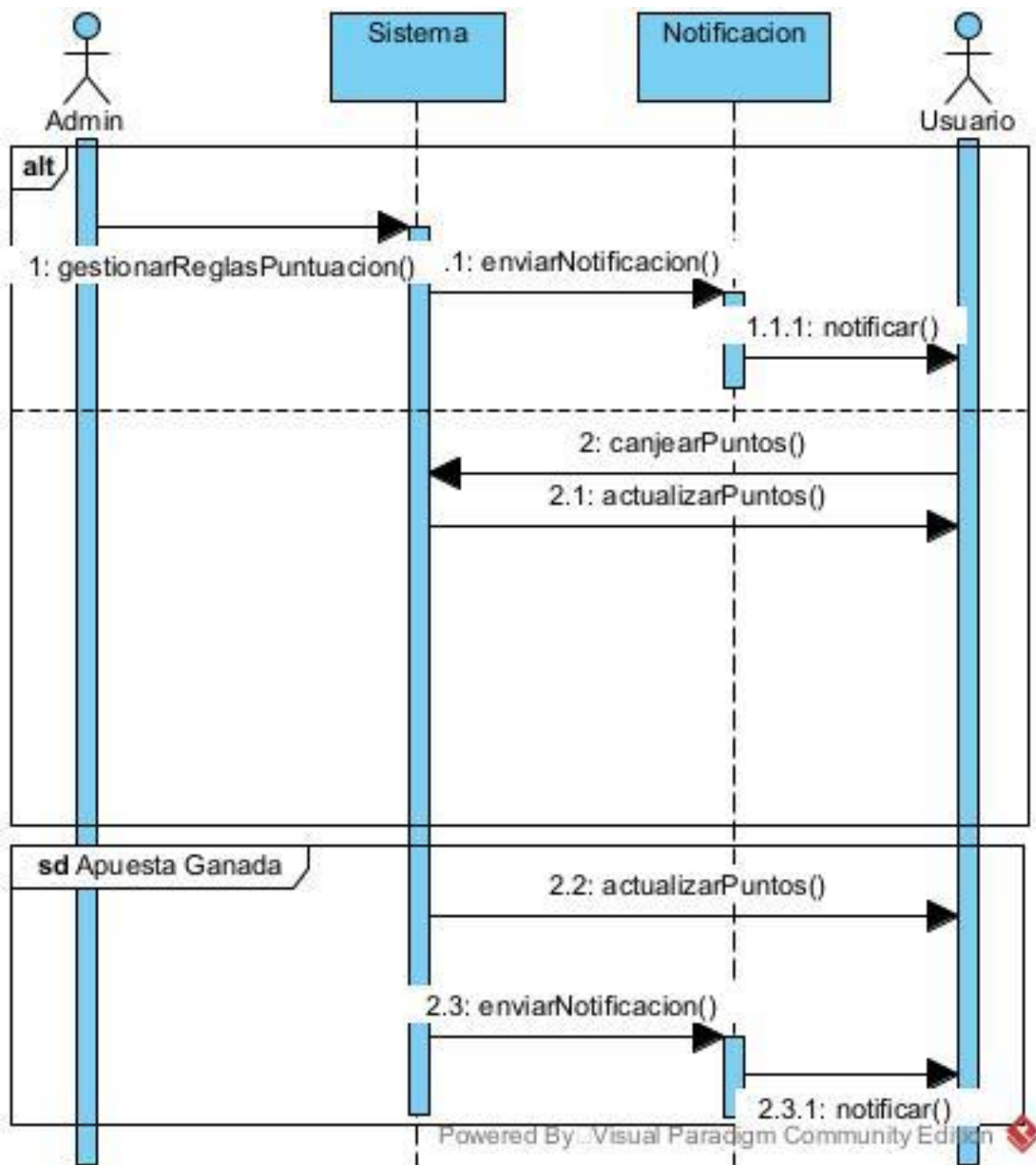


Diagrama de Secuencia: Caso 4

