

Especificación de requerimientos de software para Sistema de Apartado GameStorm

Versión 1.0

Realizado por el equipo integrado por:

- Reyes Ozuna Israel
- Ubaldo Promotor Cristhian
- Vera López Irlen Dereb

18 de Mayo de 2018

Experiencia Educativa: Desarrollo de Aplicaciones

Instructor: Juan Luis López Herrera

Historial de revisiones	2
1. Introducción	3
1.1. Propósito	3
1.2. Convenciones del documento	3
1.3. Alcance del proyecto y características del producto	3
1.4. Referencias	3
2. Descripción general	3
2.1. Perspectiva del producto	3
2.2. Clases de usuario y características	3
2.3. Ambiente de operación	4
2.4. Restricciones de implementación y de diseño	4
2.5. Suposiciones y dependencias	4
3. Características del producto	4
3.1. Descripción	4
3.2. Requerimientos funcionales	6
4. Requerimientos de datos	20
4.1. Modelo lógico de datos	20
4.2. Diccionario de datos	20
4.3. Integridad, retención y eliminación de datos	23
5. Requerimientos de interfaz externos	24
5.1. Interfaces de usuario	24
5.2. Interfaces de software	31
5.3. Interfaces de hardware	31
5.4. Interfaces de comunicación	31

Historial de revisiones

Nombre	Fecha	Razón para los cambios	Versión

1. Introducción

1.1. Propósito

La presente Especificación de Requerimientos de Software describe los requerimientos funcionales con los que contará la versión 1.0 del Sistema de Apartado GameStorm (SAGS). Este documento servirá como una base, ya que se describen los objetivos que cumplirá la primera versión. Además, sirve como un medio para que los interesados estén actualizados sobre los requerimientos, y en caso de encontrar defectos pueden reportarlos, para realizar una correspondiente corrección.

1.2. Convenciones del documento

No hay convenciones de documentos específicas en este ERS.

1.3. Alcance del proyecto y características del producto

El presente proyecto tiene como alcance la implementación de un sistema que sirva para apartar videojuegos, dentro de alguna empresa que quiera contar con tal servicio. El sistema se limita a llevar control sobre las órdenes apartadas dejando el cobro fuera de esta versión. El sistema se concibe como en dos partes una en y otra móvil, correspondiendo al lado administrativo y del usuario respectivamente.

1.4. Referencias

- Wieggers, Karl. Cafeteria Ordering System Vision and Scope Document, [www.processimpact.com/projects/COS/COS Vision and Scope.docx](http://www.processimpact.com/projects/COS/COS%20Vision%20and%20Scope.docx)

2. Descripción general

2.1. Perspectiva del producto

El sistema se contempla la parte administrativa de los juegos, empleados y de los pedidos, para la parte web que es de los empleados y para la parte móvil desarrollada en Android se contempla el registro e inicio de sesión, la búsqueda de los juegos y ver sus características y además apartar un juego.

2.2. Clases de usuario y características

El sistema contempla dos tipos de usuario el empleado y los clientes:

Empleados: Estos deben tener conocimientos sobre tecnologías, sin embargo, estos son muy simples ya que la mayor parte se compone de formularios los cuales deben ser llenados ya que se trata de que fuera de una manera fácil.

Cliente: Este tipo de usuario varía ampliamente ya que pueden ser desde adolescentes hasta adultos los que en su mayoría compran juego. Sin embargo, la interfaz es muy simple brindando elementos con las funciones esperadas.

2.3. Ambiente de operación

AO-1: La versión de Android mínima necesaria para la operación de la aplicación móvil es Android 4.0.3

2.4. Restricciones de implementación y de diseño

RDI-1: El sistema utilizará el gestor de base de datos MYSQL.

RDI-2: El sistema consta de dos partes una web y otra móvil, y para la móvil es necesario que sea desarrollada en Android.

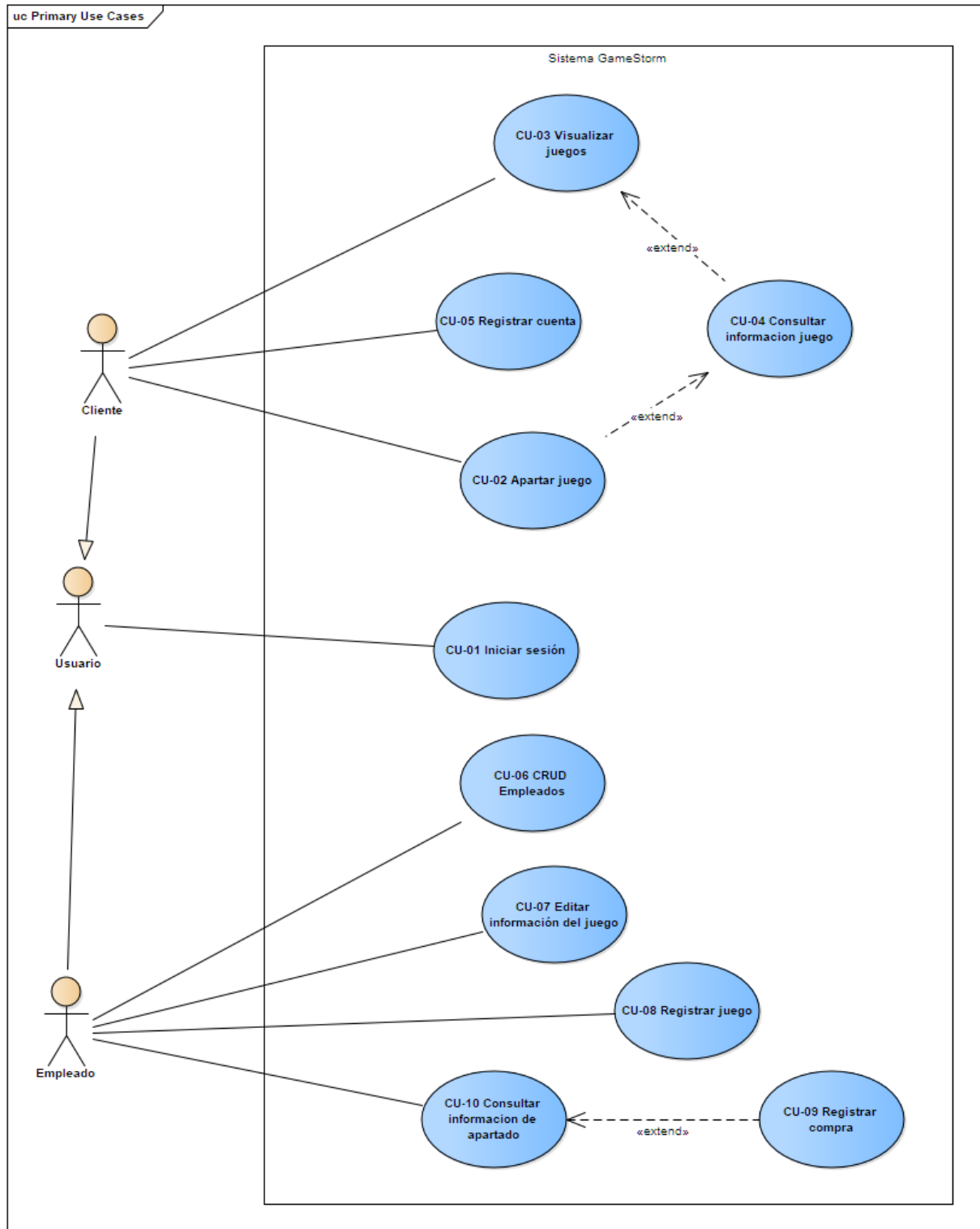
2.5. Suposiciones y dependencias

SD-1: El sistema no se especifica que toda la parte web tenga que estar en móvil y viceversa, por lo que se eligió, que la parte móvil estuviera destinada a los clientes y que tuvieran un fácil acceso en cualquier momento. Mientras que la parte administrativa estuviera de la parte del negocio encargada de administrar sus empleados, los juegos con los que cuentan y cambiar el estado de sus pedidos.

3. Características del producto

3.1. Descripción

Un cliente puede entrar al sistema realizando un registro previo. Posteriormente podrá acceder a su cuenta como cliente y poder revisar los juegos disponibles en la tienda. Al ver la lista de juego podrá ver sus características y tráiler además de realizar un apartado a un juego que posteriormente recogerá en la sucursal. En la sucursal un empleado registrado en el sistema cambia el estado de su pedido o apartado por entregado, o cancelado si se diera el caso. Además este se encarga de administrar otros empleados y registrar y editar la información de los juegos.



3.2. Requerimientos funcionales

--ID: CU-01

Nombre: Iniciar sesión

Autor(es): Irvin Vera

Fecha de creación: 5 de mayo de 2018

Fecha de actualización:

Actor(es): Usuario

Descripción: En este caso de uso el usuario podrá autenticarse para ingresar al sistema

Precondiciones: 1. El usuario que desea ingresar el sistema debe estar registrado

Disparador:

Flujo Normal:

1. El sistema muestra una ventana para que el usuario ingrese sus datos
2. El usuario ingresa su nombre de usuario, contraseña y selecciona "Iniciar Sesión".
3. El sistema corrobora los datos ingresados y muestra la ventana principal.

Flujos Alternos:

Excepciones: **E1 – Error de conexión con la base de datos**
El sistema no pudo conectarse a la base de datos y muestra un mensaje notificando que no hay conexión

Postcondiciones: El usuario puede ingresar el sistema correctamente

Prioridad: Alta

--ID: CU-02

Nombre: Apartar juego

Autor: Israel Reyes Ozuna

Fecha de creación: 7 de mayo de 2018

Fecha de actualización:

Actor(es): Cliente

Descripción: En este caso de uso el Cliente podrá realizar el apartado de algún juego dentro del sistema

Precondiciones: 1. Que el Cliente se encuentre registrado en el sistema

Disparador: El Cliente selecciona "Apartar"

Flujo Normal:

1. La aplicación muestra una pantalla con los datos del Cliente
2. El Cliente selecciona la consola para la cual desea apartar el juego y la cantidad de unidades que desea apartar y selecciona "Apartar"
3. La aplicación comprueba los datos ingresados por el Cliente y muestra un mensaje notificando la fecha límite para que el usuario recoja el juego

Flujos Alternos:

Excepciones: **E1 - Ocurrió un fallo con la conexión a la base de datos**
La transacción no se completó de manera correcta, por lo que los datos no deben ser alterados y se mostrará un mensaje notificando que no hay conexión

Postcondiciones:

- Se almacena el registro del juego que se apartó con los datos del cliente
- El stock del juego debe restarse en las unidades apartadas

Prioridad Alta

--ID: CU-03

Nombre: Visualizar juegos

Autor: Israel Reyes Ozuna

Fecha de creación: 7 de mayo de 2018

Fecha de actualización:

Actor(es): Cliente o Usuario

Descripción: En este caso de uso el actor podrá revisar el inventario de los juegos que se tiene en existencia dentro de la tienda

Precondiciones: 1. Que el Cliente se encuentre registrado en el sistema

Disparador: El actor selecciona "Juegos"

Flujo Normal:

1. La aplicación muestra una pantalla con los juegos que se encuentran disponibles
2. El actor visualiza los juegos de interés

Flujos Alternos: **En el paso 2 el actor selecciona un juego**

1. CU-04 Consultar información del juego

Excepciones:

Postcondiciones:

Prioridad

Alta

ID: CU-04

Nombre: Consultar información juego

Autor(es): Cristhian Ubaldo Promotor

Fecha de creación: 7 de mayo de 2018

Fecha de actualización:

Actor(es): Cliente

Descripción: La aplicación le permitirá al cliente visualizar los detalles de un juego seleccionado.

Precondiciones: 1. Existan juegos en la BD

Disparador El Cliente selecciona un juego en específico

Flujo normal:

1. La aplicación muestra la pantalla de InformacionJuegoGUI con los datos del juego. **E1**
2. El Cliente da clic en el link del tráiler del juego.
3. La aplicación muestra el video en YouTube, vuelve a la pantalla InformacionJuegoGUI y termina el CU. **E2**

Flujos alternos: En el paso 2 Da clic en apartar:

1. La aplicación comienza el CU-02.

Excepciones:

E1 - Ocurrió un fallo con la conexión a la base de datos:
No se puede conectar con el servidor por lo que el sistema muestra un mensaje informando de lo sucedido.

E2: No se encuentra aplicación:
El dispositivo una aplicación para poder reproducir el video por lo que la aplicación informa de lo sucedido.

Poscondiciones:

- La información del juego no se ve alterada.

Incluye:
(relación
include)

Extiende: CU-02 Apartar juego
(relación extend)

Prioridad Alta

--ID: CU-05

Nombre: Registrar cuenta

Autor: Israel Reyes Ozuna

Fecha de creación: 7 de mayo de 2018

**Fecha de
actualización:**

Actor(es): Usuario

Descripción: En este caso de uso el Usuario podrá crear una cuenta para poder realizar apartados de juegos

Precondiciones: 1. Que el Cliente se encuentre registrado en el sistema

Disparador: El Usuario selecciona "Registrarse"

Flujo Normal:

1. La aplicación muestra una pantalla con los campos necesarios para registrar un nuevo Cliente
2. El Cliente llena todos los datos requeridos y selecciona en "Registrar"
3. La aplicación verifica los campos y muestra un mensaje "Registro exitoso"

Flujos Alternos:**En el paso 2 el Usuario deja campos vacíos**

1. El Usuario no llena todos los campos necesarios y selecciona "Registrar"
2. La aplicación muestra un mensaje notificando y regresa al paso 2 del flujo normal

Excepciones:**E1 - Ocurrió un fallo con la conexión a la base de datos**

La transacción no se completó de manera correcta, por lo que los datos no deben ser alterados y se mostrará un mensaje notificando que no hay conexión

Postcondiciones:

· Registro de un nuevo Cliente

Prioridad

Alta

ID:

CU-06

Nombre:

CRUD empleados

Autor(es):

Cristhian Ubaldo Promotor

Fecha de creación:

7 de mayo de 2018

Fecha de actualización:**Actor(es):**

Empleado

Descripción:

El sistema le permitirá al Administrador el registrar, buscar, editar y eliminar algún empleado.

Precondiciones:

1. Haya iniciado sesión.
2. Existan Empleados en la BD

Disparador

El Cliente selecciona un juego en específico

Flujo normal:

- 1.El sistema muestra la pantalla de AdministracionAlumnosGUI, con todos los empleados. **E1**
2. El Empleado busca un empleado.
3. El sistema busca y muestra las coincidencias en la tabla. **E1**

Flujos alternos:

En el paso 3 Da clic Editar registro:

1. El Empleado selecciona un empleado de la tabla y da clic en “Editar registro”.
2. El sistema muestra una ventana con los datos del empleado menos la contraseña.
3. El Empleado cambia lo datos.
4. El sistema guarda los cambios en la BD y muestra mensaje de éxito. **E1**

En el paso 3 Da clic Eliminar registro:

1. El Empleado selecciona un empleado de la tabla y da clic en “Eliminar registro”.
2. El sistema muestra un mensaje de confirmación.
3. El Empleado confirma
4. El sistema elimina de la BD o no realiza cambios, y termina el CU. **E1**

Excepciones:

E1 - Ocurrió un fallo con la conexión a la base de datos:
No se puede conectar con el servidor por lo que el sistema muestra un mensaje informando de lo sucedido.

Poscondiciones:

- Se realizan los cambios indicados en la base de datos.

Incluye:
(relación
include)

Extiende:
(relación extend)

Prioridad Media

--ID: CU-07

Nombre:	Edita información del juego
Autor(es):	Irvin Vera
Fecha de creación:	5 de mayo de 2018
Fecha de actualización:	
Actor(es):	Empleado
Descripción:	En este caso de uso el empleado podrá modificar la información de los juegos
Precondiciones:	1.- El juego debe estar registrado en el sistema
Disparador:	El Empleado selecciona la opción "Editar información de juego"
Flujo Normal:	<p>1.- El sistema despliega una ventana con todos los juegos existentes.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El empleado selecciona el juego deseado y selecciona la opción "Editar". 2. El sistema muestra una ventana con los datos del juego para que el usuario los modifique, 3. El empleado modifica los datos y selecciona guardar 4. El sistema muestra un mensaje de que la información fue modificada exitosamente
Flujos Alternos:	
Excepciones:	<p>E1 – Error de conexión con la base de datos</p> <p>El sistema no pudo conectarse a la base de datos y muestra un mensaje notificando que no hay conexión</p>

Postcondiciones: La información del juego ha sido modificada correctamente

Prioridad: Alta

--ID: CU-08

Nombre: Registrar juego

Autor(es): Irvin Vera

Fecha de creación: 5 de mayo de 2018

Fecha de actualización:

Actor(es): Empleado

Descripción: En este caso de uso el empleado podrá dar de alta un juego nuevo en el sistema

Precondiciones:

Disparador: El Empleado selecciona la opción "Registrar Juego"

Flujo Normal:

1. El sistema despliega una ventana con los campos necesarios para dar de alta el juego
2. El Empleado ingresa los siguientes datos: nombre del juego, consola, stock, precio, género, empresa desarrolladora, link del video, descripción e imagen y selecciona la opción "Registrar".
3. El sistema registra el juego y muestra una ventana de confirmación para notificar que el registro ha sido exitoso

Flujos Alternos:

Excepciones: **E1 – Error de conexión con la base de datos**
El sistema no pudo conectarse a la base de datos y muestra un mensaje notificando que no hay conexión

Postcondiciones: El juego ha sido registrado exitosamente.

Prioridad: Alta

--ID: CU-09

Nombre: Registrar compra

Autor(es): Irvin Vera

Fecha de creación: 6 de mayo de 2018

Fecha de actualización:

Actor(es): Empleado

Descripción: En este caso de uso el empleado podrá cambiar el estado de un apartado cuando éste sea entregado

Precondiciones: 1. CU-10 Consultar información de apartado

Disparador: El Empleado selecciona la opción “Entregado”

Flujo Normal: 1. El sistema cambia el estatus del apartado por “Entregado”, modifica la fecha de entrega y muestra un mensaje de que el apartado ha sido entregado

Flujos Alternos:

Excepciones:**E1 – Error de conexión con la base de datos**

El sistema no pudo conectarse a la base de datos y muestra un mensaje notificando que no hay conexión

Postcondiciones:	La venta queda registrada y el estatus del apartado cambia a “Entregado”.
-------------------------	---

Prioridad:	Alta
-------------------	------

--ID:	CU-10
--------------	-------

Nombre:	Consultar información de apartado
----------------	-----------------------------------

Autor(es):	Irvin Vera
-------------------	------------

Fecha de creación:	5 de mayo de 2018
---------------------------	-------------------

Fecha de actualización:	
--------------------------------	--

Actor(es):	Empleado
-------------------	----------

Descripción:	En este caso de uso el empleado podrá visualizar la información de los apartados realizados por el Cliente
---------------------	--

Precondiciones:	1. Deben existir apartados registrados en el sistema.
------------------------	---

Disparador:	El Empleado selecciona la opción “Apartados”
--------------------	--

Flujo Normal:

1. El sistema despliega la ventana para buscar el apartado que desea visualizar.
2. El Empleado ingresa el número de apartado que desea visualizar y selecciona la opción "Buscar".
3. El sistema consulta los datos del apartado buscado y despliega una ventana con los datos.
4. El Empleado selecciona la opción "Regresar".
5. El sistema regresa a la ventana anterior.

Flujos Alternos:**En paso 4 El Empleado selecciona "Entregado".**

1. CU-09 Registrar Compra

En paso 4 El Empleado selecciona "Cancelar".

1. El sistema cambia el estatus del apartado por "Cancelado" y muestra un mensaje de que el apartado ha sido cancelado

Excepciones:**E1 – Error de conexión con la base de datos**

El sistema no pudo conectarse a la base de datos y muestra un mensaje notificando que no hay conexión

Postcondiciones:

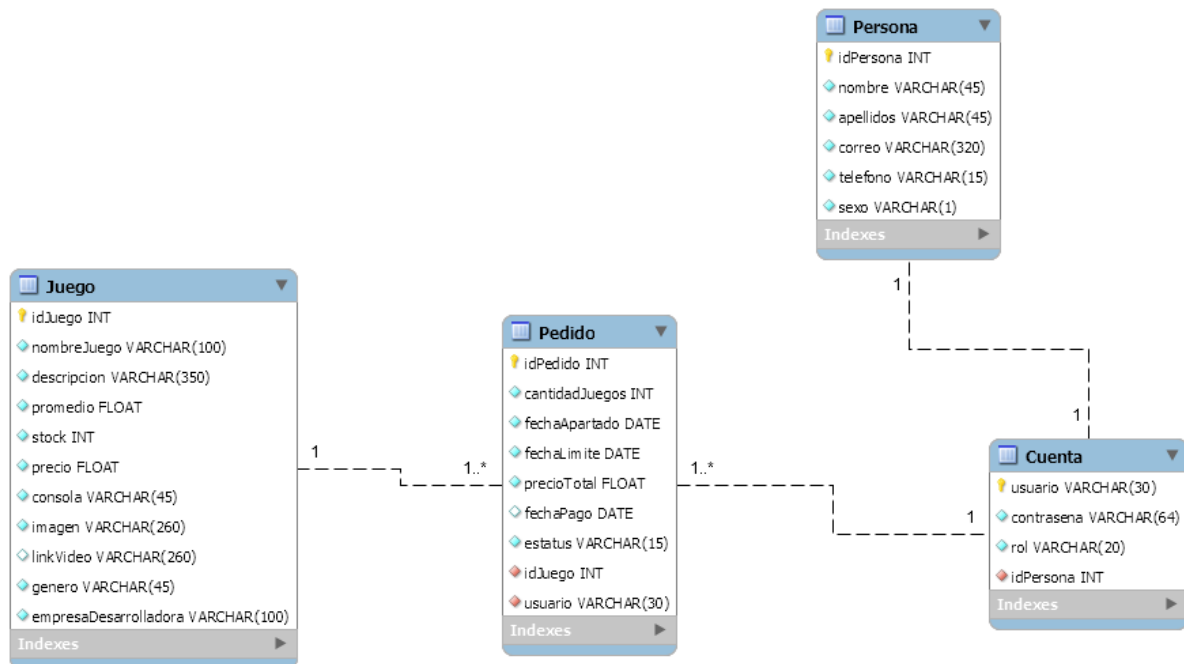
La información del apartada puede ser visualizada por el Empleado

Prioridad:

Alta

4. Requerimientos de datos

4.1. Modelo lógico de datos



4.2. Diccionario de datos

Tabla Juego:

En esta tabla se guarda la información de los juegos.

Elemento de dato	Descripción	Composición del tipo de dato	Longitud
consola	La consola principal en la que salió	Alfabético	45
descripción	La descripción general del juego	Alfanumérico	350
empresaDesarrolladora	En nombre de la empresa que desarrolla el juego	Alfanumérico	100

Genero	Género al que pertenece el juego	Alfabético	45
idJuego	El identificador único del juego	int	Flo
imagen	Título de la imagen en caso de no subirse	Alfanumérico	260
linkVideo	Link del tráiler del juego	Alfanumérico	260
nombreJuego	El nombre o titulo del juego.	Alfanumérico	100
precio	El precio del juego	float	
promedio	Promedio que en un momento dado se le podría asignar.	float	
Stock	La cantidad de jugos en stock	int	

Tabla Pedido:

En esta tabla se guarda la información de un pedido asociando fechas importantes el juego a apartar y el usuario que realiza el apartado.

Elemento de dato	Descripción	Composición del tipo de dato	Longitud
cantidadJuegos	La cantidad de juegos apartados	int	

estatus	El estado en el que se encuentra el pedido.	Alfabético	15
fechaApartado	La fecha en la que se apartó el juego	Date	
fechaLimite	Fecha límite para recoger el juego	Date	
fechaPago	La fecha en la que se entregó el o los juegos	Date	
idPedido	El identificador único del pedido	int	
precioTotal	El precio que debería pagar al recogerlo	float	

<p>Tabla Persona:</p> <p>En esta tabla se guarda la información personal de la persona asociada a una cuenta</p>			
Elemento de dato	Descripción	Composición del tipo de dato	Longitud
apellidos	Apellidos de la persona	Alfabético	45
correo	El correo electrónico de la persona	Alfanumérico	320
idPersona	El identificador único de la persona a asociar como la cuenta	int	

Nombre	Nombre o nombres de la persona	Alfabético	45
sexo	El sexo de la persona	Alfabético	1
telefono	El teléfono de la persona	Alfanumérico	15

Tabla Cuenta:

En esta tabla se guardarán únicamente la información de las cuentas con un rol asignado.

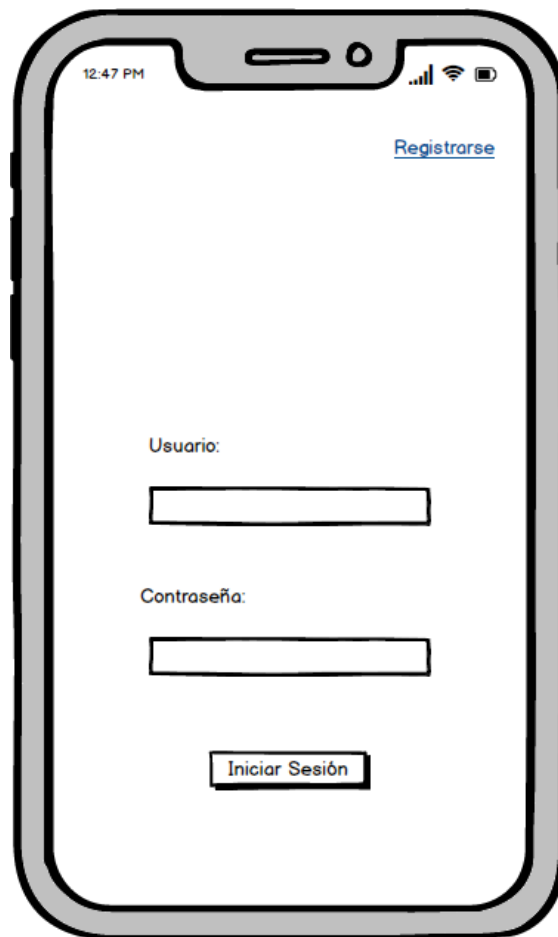
Elemento de dato	Descripción	Composición del tipo de dato	Longitud
contrasena	La contraseña cifrada de los usuarios para poder acceder al sistema	Alfabético	64
rol	El rol que tiene la cuenta ya se empleado o cliente	Alfabético	20
Usuario	Nombre de usuario para poder acceder al sistema.	Alfabético	30

4.3. Integridad, retención y eliminación de datos

La información almacenada en la base de datos debe estar almacenada por periodos extensos de tiempo ya que con los datos se podrían obtener estadísticas por medios externos.

5. Requerimientos de interfaz externos

5.1. Interfaces de usuario



A Web Page

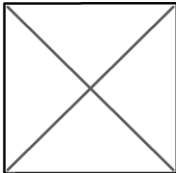
← → × 🏠 http:// 🔍

Usuario:

Contraseña:

10:47 PM

Mario Kart 8



Nombre

Israel Reyes Ozuna

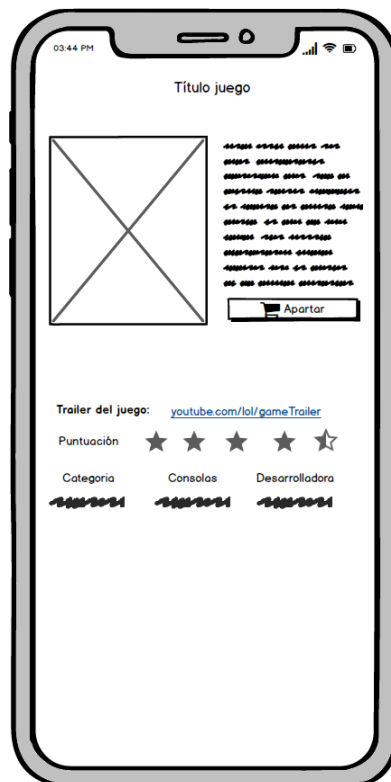
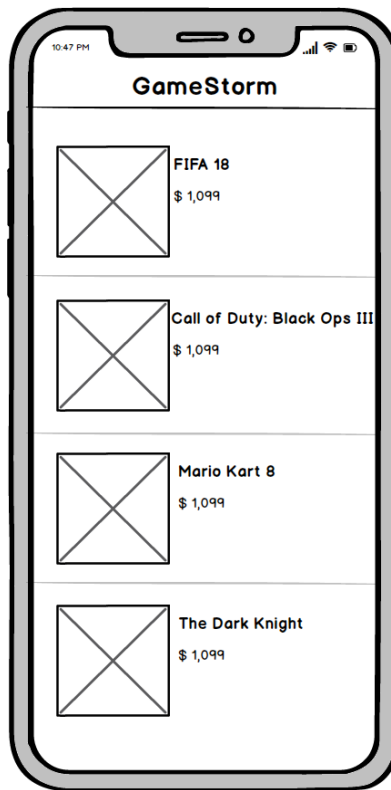
Correo

iro1904@hotmail.com

Teléfono

2281228021

Consola Nintendo Sw **Unidades** 1



10:47 PM

¡Bienvenido a GameStorm!

Nombre
Israel

Apellidos
Reyes Ozuna

Correo
iro1904@hotmail.com

Teléfono
2281228021

Contraseña

Registrar

A Web Page

http://

Nombre del empleado	Apellidos	Correo	Telefono
Alonso	Lora	alonso@hotmail.com	2291723131
Raymundo	Pérez	Raymundo@hotmail.com	231312311
Luis	Gonzáles	LuisG@hotmail.com	4234342

[Editar](#)
[Eliminar](#)

A Web Page

← → × 🏠 http:// 🔍

Nombre del empleado:

Apellidos:

Correo:

Teléfono:

Registrar

A Web Page

← → × 🏠 http:// 🔍

Nombre del juego
Fifa 18
Gears
Halo 5

Editar

Editar datos

Nombre:





Stock:

Precio:


Descripción:

Guardar

A Web Page



http://



Nombre del juego:

Consola:

Stock:

Precio:

Genero:

Empresa desarrolladora:

Link de video:

Descripción:

Seleccionar Imagen

Registrar

A Web Page

http://

Nombre del juego	Usuario	Fecha de apartado	Cantidad	Estatus
Fifa 18	RayPerez	13/03/2018	600	Apartado
Halo 5	LuisG	16/03/2018	700	Apartado

Entregar

Cancelar

A Web Page

http://

Entregar

Cancelar

5.2. Interfaces de software

SI-01: La información de la base de datos deberá estar siempre disponible.

5.3. Interfaces de hardware

HI-01: La correcta funcionalidad con los diferentes dispositivos móviles.

5.4. Interfaces de comunicación

CI-1: Los apartados realizados en la aplicación móvil se debe poder visualizar desde la página web.