

Acme-Orientacion

Acme-Orientacion es un proyecto que consiste en el desarrollo de un sistema de información web que permita manejar las distintas ligas y carreras de orientación.

Requisitos de información

1. Los actores del sistema serán los administradores, los corredores, los gerentes y los árbitros. El sistema deberá almacenar sus nombres, apellidos y teléfonos.
Opcionalmente, los actores del sistema podrán almacenar sus currículos. Cada currículo deberá estar compuesto por una pequeña introducción, una lista de habilidades, otra de los gustos y otra de las cosas que no le gustan.
2. Un gerente podrá registrar su club en el sistema, para ello, el sistema deberá guardar el nombre y la descripción del club, el momento en el que se creó y opcionalmente, algunas fotos.
3. Para que un corredor pueda apuntarse a un club deberá hacer una petición de ingreso. El gerente decidirá si acepta o declina dicha petición. El sistema deberá almacenar el estado de la petición, el momento en el que se hizo, y en caso de ser aceptada, el momento en el que se aceptó. Cabe destacar que un corredor solo podrá ser miembro de un club, por lo que podrá tener varias peticiones, pero solo una aceptada.
4. El gerente del club puede apuntar a este a distintas ligas, de las que el sistema tendrá registrado su nombre, una descripción, el momento de creación de la liga y su fecha de inicio, y si se desea, una colección de fotografías. Un gerente no podrá apuntar a su club a una liga si esta ya ha comenzado.
5. Cada liga tendrá distintas carreras, de las que estarán almacenadas su nombre, una descripción, y una galería de fotos de manera opcional. Además, cada carrera tendrá asignada una categoría, las cuales están compuestas por un nombre y una descripción.
6. El sistema deberá almacenar la clasificación de cada club en las distintas carreras. Para ello, se almacenará la posición en la que quedó el club en dicha carrera, además de los puntos que consiguió por haber logrado quedar en su posición correspondiente. Los puntos son números enteros mayores que cero, siendo puntuaciones válidas 1, 2, 3 o 25, pero incorrectas 10.5 o -1.
7. Cada club dispondrá de un tablón de boletines, que podrán crear los corredores y el gerente del club. Sobre cada boletín se guardará su título, su descripción y el momento en el que se creó. El gerente debe poder borrar cualquier boletín del sistema de información si considera que este es inapropiado.
8. Cada liga tendrá un árbitro asignado, el cual se encargará de poner las sanciones que crea oportunas a los clubes participantes. Cada sanción estará compuesta por una descripción del motivo de la sanción y por el número de puntos que se le quitarán al club afectado. Un árbitro solo podrá poner sanciones en las ligas en las que esté asignado.
9. El sistema debe permitir que los actores intercambien mensajes entre ellos. Para que esto posible de guardará la siguiente información en torno a los mensajes: Asunto del mensaje, cuerpo y momento de envío. Además, el sistema debe almacenar el nombre de las carpetas del actor. Cada actor del sistema debe tener siempre, como mínimo, una carpeta de entrada, otra de salida y otra de basura.
10. Cada actor del sistema podrá comentar tanto clubes, como ligas o carreras. Para esto, el sistema guardará el momento de creación del comentario, el texto de dicho

comentario y una puntuación de números enteros entre 0 y 5. Si el administrador del sistema lo cree oportuno, podrá borrar un comentario, pero este no deberá ser borrado del sistema, solamente no deberá ser visible para los demás actores del sistema.

Requisitos funcionales

11. Un usuario que no haya iniciado sesión en el sistema debe poder:
 - a. Registrarse en el sistema como corredor
 - b. Listar los distintos clubes y poder ver sus boletines, los corredores, y toda la información sobre estos, que están en dicho club y en que ligas y carreras han participado y están participando.
 - c. Listar las distintas ligas, ver la clasificación, las carreras que la componen y los clubes que participan en ella.
 - d. Ver los comentarios tanto de clubes, como de ligas o carreras.
12. Un usuario que haya iniciado sesión debe poder:
 - a. Hacer lo mismo que un usuario que no haya iniciado sesión, excepto registrarse en el sistema.
 - b. Cambiar la información de su perfil.
 - c. Manejar su currículum.
 - d. Intercambiar mensajes con otros actores del sistema.
 - e. Manejar sus mensajes y sus carpetas.
 - f. Comentar un club, una liga o una carrera.
13. Un usuario que haya iniciado sesión como corredor debe poder:
 - a. Hacer lo mismo que un usuario que no haya iniciado sesión, excepto registrarse en el sistema.
 - b. Hacer peticiones de ingreso a los distintos clubes del sistema.
 - c. Revisar el estado de las distintas peticiones que haya realizado.
 - d. Crear boletines en el tablón de su club.
 - e. Ver las sanciones impuestas a su club.
14. Un usuario que haya iniciado sesión como gerente debe poder:
 - a. Hacer lo mismo que un usuario que no haya iniciado sesión, excepto registrarse en el sistema.
 - b. Crear un club, siempre que no sea el gerente de otro.
 - c. Revisar las distintas peticiones de ingreso que le han hecho al club.
 - d. Aceptar o denegar las peticiones.
 - e. Crear y borrar boletines en el tablón de su club.
 - f. Apuntar al club a una liga, siempre que no haya comenzado todavía.
 - g. Ver las sanciones impuestas al club.
15. Un usuario que haya iniciado sesión como árbitro debe poder:
 - a. Hacer lo mismo que un usuario que no haya iniciado sesión, excepto registrarse en el sistema.
 - b. Ver las sanciones de los distintos clubes que participen en las ligas que él dirige.
 - c. Imponer una sanción a un club.
 - d. Rellenar la clasificación de los clubes en las carreras de las ligas que él dirige.
16. Un usuario que haya iniciado sesión como administrador debe poder:
 - a. Hacer lo mismo que un usuario que no haya iniciado sesión, excepto registrarse en el sistema.

- b. Registrar a un gerente en el sistema.
- c. Registrar a un árbitro en el sistema.
- d. Manejar las ligas. Esto incluye crear, editar, borrar y listar.
- e. Manejar las carreras. Esto incluye crear, editar, borrar y listar.
- f. Manejar las categorías. Esto incluye crear, editar, borrar y listar.
- g. Borrar comentarios, siempre que lo considere adecuado.
- h. Mostrar un tablón con la siguiente información:
 - i. Club que ha ganado más ligas.
 - ii. Club que ha ganado más carreras.
 - iii. Club con más peticiones rechazadas.
 - iv. Club con más sanciones impuestas.
 - v. Media de clubes por liga.
 - vi. Liga con más carreras.
 - vii. Media de carreras por Liga.
 - viii. Liga con más clubes participantes.
 - ix. Categoría más frecuente en carreras.
 - x. Club con mayor puntuación contando todas las ligas.
 - xi. Club con menor puntuación contando todas las ligas.