

**INSTITUTO TECNOLÓGICO DE MORELIA**

**División De Estudios Profesionales**

Departamento De Sistemas Y Computación

**INGENIERÍA DE SOFTWARE**

Especificación de Requisitos

DRINK GAMES

**PROFESOR**

MARIA YANETH VEGA FLORES

**ALUMNOS**

Arreola Cuin Carlos Eduardo – 16120500 / Programador

Castillo Vazquez Haziel Josue – 15120277 / Programador

Cortes Gomez Jose Angel – 15120281 / Analista y Probador

Martínez Aguilar Diego Ulises – 15121185 / Líder y Programador

Valdez Solana Humberto Arturo – 14120514 / Probador y Diseñador

**MORELIA, MICHOACÁN**

Lunes, 24 de septiembre del 2018

# Requerimientos Funcionales “Drink Games”

1.- La aplicación web tendrá un control de entradas y registros para cada evento.

2.- La aplicación web será visible en plataforma Android y Web (Se podrá acceder por medio del navegador Chrome y será responsivo).

3.- En esta versión toda la aplicación web será local (El prototipo se entregará de manera local en la computadora de algún integrante del equipo de desarrollo).

4.- El usuario registrado podrá compartir la confirmación de su participación en redes sociales.

5.- La aplicación web contara con un módulo de registro para poder participar en los juegos.

El usuario se registrará a través de los siguientes campos

Nombre de usuario

Correo

Contraseña

Confirmación de Contraseña

Fecha de nacimiento (dd/mm/aaaa)

6.- Cuando un usuario confirma su asistencia la aplicación web generara un código QR para su acceso en el lugar del evento.

7.- Habrá un panel administrativo.

-Login.

-CRUD para crear eventos (Crear, ver, editar y eliminar).

-CRUD para Empleado (Crear, ver, editar y eliminar) (Puede haber diferentes tipos de usuario ejemplo: administrador y trabajador).

El sistema se desarrollará en un entorno de aplicación web.

El usuario tendrá acceso a la página web.

El usuario podrá registrarse en la página web.

El usuario podrá visualizar los eventos en la aplicación.

El usuario podrá confirmar su participación en los eventos

La aplicación web tendrá una vista principal mostrando los eventos próximos

• Descripción de evento

• Fecha (dd/mm/aaaa)

El usuario se registrará a través de los siguientes campos.

• Nombre de usuario

• Correo

• Contraseña

• Confirmación de Contraseña

• Fecha de nacimiento (dd/mm/aaaa)

El usuario se podrá registrar solo si cumple con la mayoría de edad establecida en México.

El usuario podrá modificar los campos de correo y contraseña.

La aplicación web tendrá un control de entradas y registros para cada evento.

La aplicación web será visible en plataforma Android y Web.

El usuario tendrá acceso a la información de cada evento sin que sea necesario estar registrado.

La confirmación del evento solo será si un el usuario esta registrado.

En esta versión toda la aplicación web será local.

El usuario registrado podrá compartir la confirmación de su participación en redes sociales.

• Facebook

• Twitter

La aplicación web contara con un módulo para inscribirse para poder participar en los juegos.

Cuando un usuario confirma su asistencia la aplicación web generara un código QR para su acceso en el lugar del evento.