

PRODE PREMIER LEAGUE

Especificación de Requerimientos de Software

1. Introducción

El prode Premier League 2022/23 se basa en pronosticar los 19 partidos de cada fecha(38) de este torneo. En cada prode se identificara la fecha, el equipo local, el visitante y el resultado, el orden del resultado identificara al ganador si es que lo hay (local vs visitante). Cada usuario podrá hacer cada prode de cada partido de cada fecha, siempre y cuando este sea realizado como máximo 30 minutos antes de comenzar el partido. Al termino de cada fecha, se realizara la cuenta y acumulación de puntos de cada usuario para poder sumarlo a los puntos acumulados en la tabla general, serán otorgados 2 puntos en caso de haber acertado el ganador y 3 puntos adicionales si también fue acertado el resultado, esto se evaluara en cada partido, y ademas, un punto adicional al usuario que haya sumado mas puntos en la respectiva fecha(si son mas de uno, sera un punto para cada uno). Ademas la tabla general contara con una columna adicional que tendrá la acumulación de fechas ganadas de cada usuario. Cabe aclarar que el torneo cuenta con 20 equipos ingleses, con sus respectivos nombres. Cada equipo se enfrentara con los 19 equipos restantes dos veces, una de condición de local y otra de visitante. Los usuarios contarán con una contraseña para poder ingresar a la plataforma, donde tendrán su nombre y apellido, su apodo/alias y su email como datos personales. La plataforma misma, tendrá durante la semana anterior de dicha fecha, los partidos ya programados para que el usuario puede insertar sus resultados y guardarlos. Estos pueden ser modificados antes del tiempo que se solicita entregarlos aclarado anteriormente. Al finalizar el torneo, en caso de empate de puntos, el modo de desempate serán las fechas ganadas por cada usuario.

1.1 Propósito

Este documento de especificación de requisitos de software define la descripción detallada de las funciones de Prode Premier League con sus respectivas características y funcionales. Este documento esta pensando para el equipo de desarrollo y dichos puntos para el entendimiento de funcionalidad para el usuario.

1.2 Alcance

El producto final busca ser un aplicación en el cual el usuario se ve enfrentado a realizar diferentes predicciones de diferentes partidos, con la búsqueda de sumar puntos para la tabla anual.

1.3 Resumen del sistema

- .Escenario 1 : Usuario selecciona la fecha y el partido del cual quiere hacer su predicción.
- .Escenario 2 : Ingresa el resultado con la cantidad de goles para el equipo local y para el visitante.
- .Escenario 3 : Se guardan los mismos, con la opción de modificarse 30 minutos antes de que comienza el partido.
- .Escenario 4 : Al finalizar el partido se compara el resultado ocurrido con la predicción y se designan los puntos correspondientes.