

Entrega 1 IIC2513 – Casos de Uso

Gestor de apuestas MrMeesBet

Juan Enrique Castro
Arturo del Real

Roles

- **Admin:** Están encargados de tanto administrar y agregar apuestas (no automatizadas) a nombre de la aplicación, además, de aceptar y resolver las apuestas que suben los gamblers (apuestas sin categorías específicas). También pueden ascender o eliminar gamblers.
- **Gambler:** Usuario ya identificado en la aplicación. Puede participar en las apuestas de la página mediante los *grands* (conjuntos de apuestas que pagan la multiplicación de los valores de pago de cada apuesta individual), o, en apuestas iniciadas por sus amigos u otros gamblers. También puede crear apuestas.

Casos de uso

I. Gambler:

- UC01: Ingresar a la aplicación:
 - Gambler puede crear una cuenta.
 - Gambler puede ingresar.
- UC02: Agregar *dinerín* a la cuenta.
 - Requiere identificarse en la aplicación.
 - Gambler agrega dinero (ficticio) a su cuenta.
- UC03: Agregar amigos.
 - Requiere identificarse en la aplicación.
 - Gambler ingresa nombre de usuario de un amigo y lo añade a su lista de amigos.
- UC04: Aceptar amigos
 - Requiere identificarse en la aplicación.
 - Requiere haber recibido solicitudes de amistad
 - Un gambler puede aceptar o rechazar solicitudes de amistad.
- UC05: Ver apuestas ofrecidas por la página.
 - Requiere identificarse en la aplicación.
 - Un gambler puede ver las apuestas de deportes que vienen en la página.
- UC06: Buscar apuestas de la página según parámetros.
 - Requiere identificarse en la aplicación.
 - Gambler puede filtrar por parámetros como deporte, liga, equipo, etc.
- UC07: Apostar a un *grand*.
 - Requiere identificarse en la aplicación.
 - Requiere que el gambler tenga en su cuenta el *dinerín* que decida apostar.
 - Gambler puede seleccionar una opción por apuesta (que gane el local, que gane la visita o que empaten).
 - Gambler puede agregar diversas apuestas con su respectivo pronóstico al *grand*.

- Gambler ve el pago que realiza el *grand* (multiplicación de los pagos individuales de las apuestas) y puede ingresar un monto a apostar.
- Gambler confirma apuesta.
- UC08: Crear apuestas.
 - Requiere identificarse en la aplicación.
 - Requiere que el gambler desafiante tenga el *dinerín a apostar por él*.
 - Gambler crea apuesta especificando: nombre de apuesta, descripción, monto a apostar, monto que deben apostar desafiante, número límite de desafiante, fecha término de apuestas, fecha término de evento y categoría.
 - Gambler confirma y crea su apuesta especificando si es pública o solo para amigos.
- UC09: Ver mi perfil.
 - Requiere identificarse en la aplicación.
 - Gambler puede ver sus datos tales como nombre, email, *dinerín*, datos de pago.
 - Gambler puede ver su historial de apuestas y ganancias.
- UC10: Ver mi historial.
 - Requiere identificarse en la aplicación.
 - Requiere ya haber apostado por lo menos 1 vez.
 - Gambler puede ver todas las apuestas realizadas ordenadas por fecha de término.
 - Gambler puede ver las apuestas en las que ganó *dinerín*, y cuanto de este ganó.
- UC11: Ver apuestas creadas por gamblers amigos.
 - Requiere identificarse en la aplicación.
 - Un gambler puede ver las apuestas realizadas por sus amigos ordenadas según la fecha de término.
- UC12: Ver apuestas públicas creadas por gamblers desconocidos.
 - Requiere identificarse en la aplicación.
 - Un gambler puede ver las apuestas públicas realizadas por cualquier otro gambler y las realizadas por los administradores a nombre de MrMeesBet.
- UC13: Buscar apuestas de amigos y públicas.
 - Requiere identificarse en la aplicación.
 - Un gambler puede buscar apuestas según el gambler desafiante, el monto para ingresar a la apuesta, el monto a ganar, categoría, fecha entre otros filtros.
- UC14: Apostar contra gambler desconocidos.
 - Requiere identificarse en la aplicación.
 - Gambler apuesta contra gambler desconocido según el monto y pago que menciona este último en la apuesta.
- UC15: Apostar contra amigos.
 - Requiere identificarse en la aplicación.
 - Gambler apuesta contra su amigo según el monto y pago que menciona este último en la apuesta.
- UC16: Retirar *dinerín*.
 - Requiere identificarse en la aplicación.
 - Requiere tener *dinerín* en la aplicación.
 - Gambler retira el dinero (ficticio) hacia su cuenta de banco.

II. Admin:

- UC17: Ingresar a la aplicación.
 - Requiere estar registrado con permisos de admin en la aplicación.
- UC18: Agregar apuestas de la aplicación.
 - Requiere identificarse como admin en la aplicación.
 - Admin puede crear apuestas de la misma forma que los gamblers.
 - Admin agrega apuestas visibles a todos los gamblers y a nombre de MrMeesBet.
- UC19: Eliminar gamblers.
 - Requiere identificarse como admin en la aplicación.
- UC20: Ascender gamblers a administradores.
 - Requiere identificarse como admin en la aplicación.
- UC21: Evaluar y aceptar/rechazar apuestas creadas por gamblers.
 - Requiere identificarse como admin en la aplicación.
 - Admin puede ver la apuesta creada por un gambler junto con sus parámetros.
 - Admin puede aceptarla o rechazarla según sea una apuesta posible y con buena lógica de pagos.
- UC22: Resolver apuestas creadas por gamblers.
 - Requiere identificarse como admin en la aplicación.
 - Admin puede ver apuestas que han llegado a su fecha de término.
 - Admin debe confirmar al ganador de la apuesta según se informe del resultado del evento mencionado en ella.