

Proyecto semestral

"Raffle-Mania"

Grupo 19

Oscar Avila

Alexis Cerna

Fecha Entrega: 14 de Abril del 2017

Descripción general

El proyecto a exponer es *Raffle-Mania* una plataforma para gestionar y organizar rifas de una forma interactiva. El objetivo principal de este proyecto es facilitar la forma de ayudar a las distintas personas que busquen crear rifas con trasfondos solidarios. Al abrir un espacio donde se puedan plantear los objetivos y las historias detrás de cada sorteo, se permite una mayor penetración de mercado y un posible aumento en la cantidad de números vendidos.

La aplicación centrará sus funciones en concertar la creación de rifas, su publicación y en un buscador que permite su fácil acceso. Así como permitir un fácil manejo de los aspectos logísticos y administrativos.

El tema interactivo viene dado por el plano social, pues se concederá a los usuarios la opción de seguir tanto a usuarios como a rifas particulares. Al ingresar a la página se recibirá un breve reporte de las actividades relacionadas a los usuarios y rifas a las que se esté suscrito. Será posible también comentar de rifas y enviar mensajes para entablar directa relación con el resto de los usuarios.

Entidades

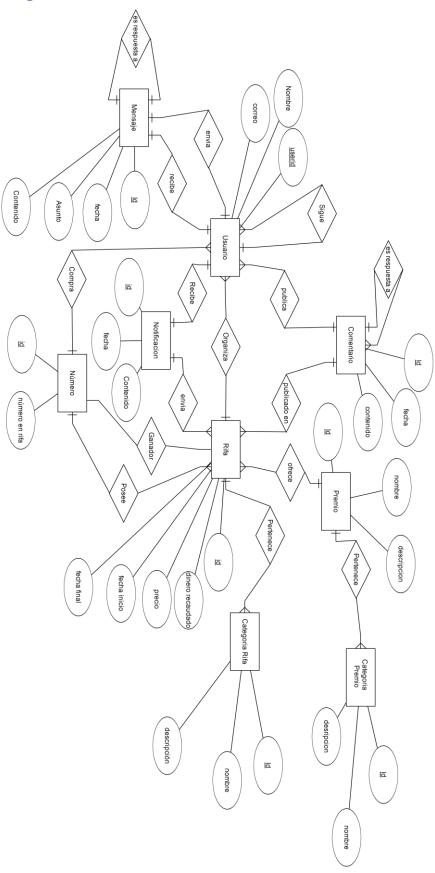
- 1. Usuario: Principal entidad. Tras crear una cuenta, el usuario tendrá privilegios sobre la mayoría de las funcionalidades de la aplicación.
- 2. Rifa: Entidad que representa a una rifa en particular.
- 3. Numero: Una entidad que representa a un boleto asociado a una rifa en particular.
- 4. Premios: Poseen categorías. Pueden ser de primera, segunda o tercera categoría. Están asociado a una particular rifa. Al momento de sortear, cada número ganador tendrá acceso a uno de estos premios.
- 5. Categoria de Rifas: Entidad que muestra de que categoría es una rifa. Se elige a esta como una entidad para facilitar la funcionabilidad de búsqueda.
- 6. Categoria de Premios: Idéntico a categoría de rifas.
- 7. Comentario: Entidad que representa un comentario que está asociado a una rifa en particular.
- 8. Notificación: Entidad que muestra una notificación creada por algún evento en particular. Pueden existir notificaciones asociadas a usuarios, que muestren las actividades más relevantes que le hayan ocurrido a dicho personaje, por ejemplo: si el usuario ha creado una rifa o si ha ganado algún premio; o bien asociadas a rifas, que muestren las actividades más trascendentales de la rifa, por ejemplo: quienes fueron los ganadores, si se han vendido todos los números o cuanto tiempo falta para el sorteo.
- 9. Mensaje: Entidad que representa un mensaje entre 2 usuarios de la aplicación.

Casos de Uso

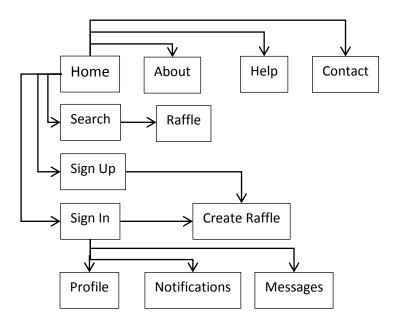
- 1. Ingresar.
 - Usuario puede crearse una cuenta.
 - Usuario hace sign-in.
- 2. Mostrar perfil
 - Mostrar información pública de algún usuario
 - No es necesario ingresar.
- 3. Mostrar rifas organizadas.
 - Para el usuario que las creo:
 - Ver estadisticas.
 - Cualquier usuario puede verlas.
- 4. Mostrar números comprados.
 - Solo el comprador puede verlos.
 - Es necesario ingresar.
- 5. Buscar.
 - Usuario puede buscar rifas.
 - Usuario puede buscar premios.
 - Usuario puede hacer filtros por categoría.
 - Usuario puede filtrar resultados por precio de número.
 - Usuario puede filtrar por fecha de término.
 - No es necesario ingresar.
 - Los resultados que aparecen tienen fecha de término superior a la actual.
- Revisar.
 - Usuario puede ver la información de una rifa en particular.
 - No es necesario ingresar.
- 7. Realizar compra.
 - Usuario puede comprar número de rifa.
 - Es posible comprar más de uno.
 - Es necesario ingresar.
- 8. Cancelar compra.
 - Es posible cancelar la compra y pedir la devolución del dinero.
 - Es necesario ingresar.
- 9. Organizar rifa.
 - Usuario puede crear rifa.
 - Al momento de crearla puede agregar premios.
 - Es necesario que haya al menos un premio.
 - Usuario puede editar los premios disponibles, ya sea eliminar o agregar.
 - Es necesario ingresar.
- 10. Cancelar rifa.
 - Usuario puede cancelar rifa, que implica devolver el dinero.
 - Es necesario ingresar.
- 11. Notificaciones.
 - Usuario puede recibir notificaciones sobre:
 - Actividad de una rifa en particular.
 - Actividad de un usuario en particular, en caso de seguirlo :
 - o Cuando crea o modifica una rifa.
 - o Cuando comparte una rifa.
 - Las notificaciones se reciben dentro de la aplicación y por correo.
 - Es necesario ingresar.
- 12. Seguir.
 - Usuario puede seguir a otro.

- Es necesario ingresar.
- 13. Dejar de seguir.
 - Usuario puede dejar de seguir a otro
 - Es necesario ingresar.
- 14. Compartir
 - Usuario puede compartir rifas a sus seguidores.
 - Es necesario ingresar.
- 15. Mensajes.
 - Usuario puede enviar un mensaje a otro.
 - Usuario puede responder a un mensaje.
 - Es necesario ingresar.
- 16. Comentar.
 - Usuario puede comentar sobre una rifa
 - Usuario puede responder comentarios.
 - Es necesario ingresar.

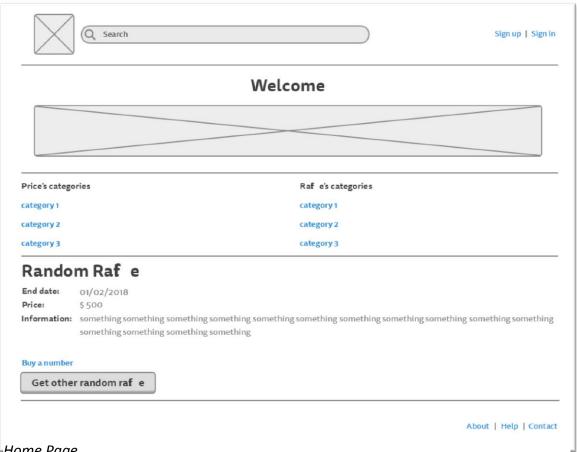
Diagrama Entidad-Relación



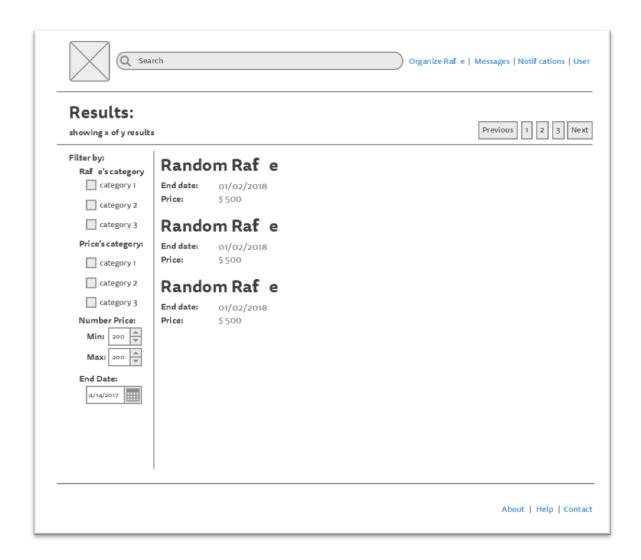
Navegación



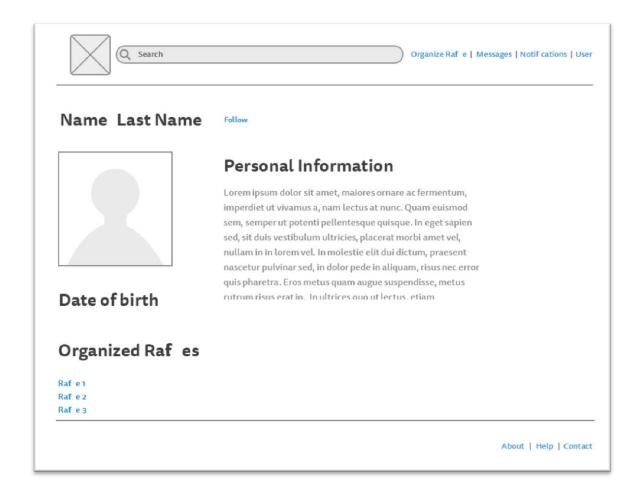
Mock Ups



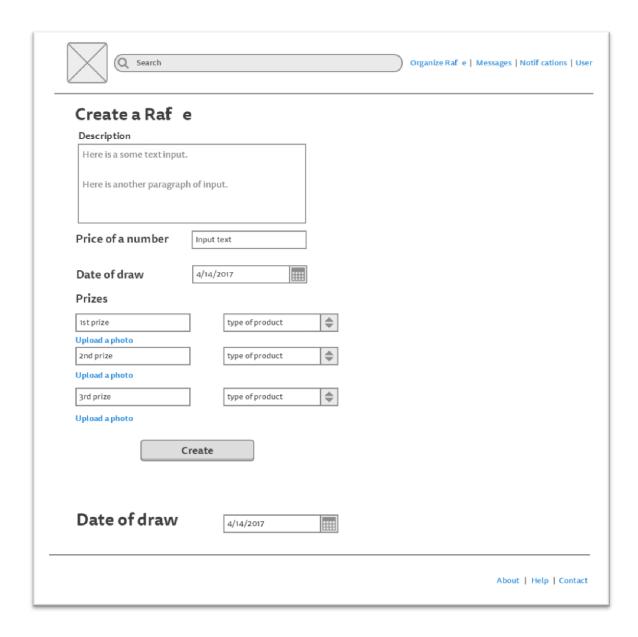
Home Page



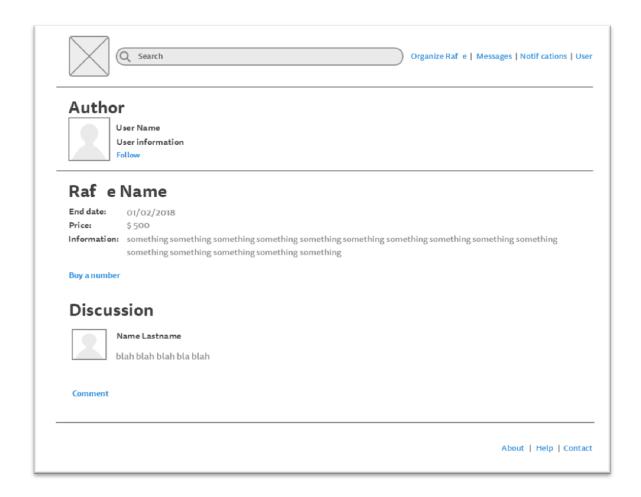
Search Page



Profile Page



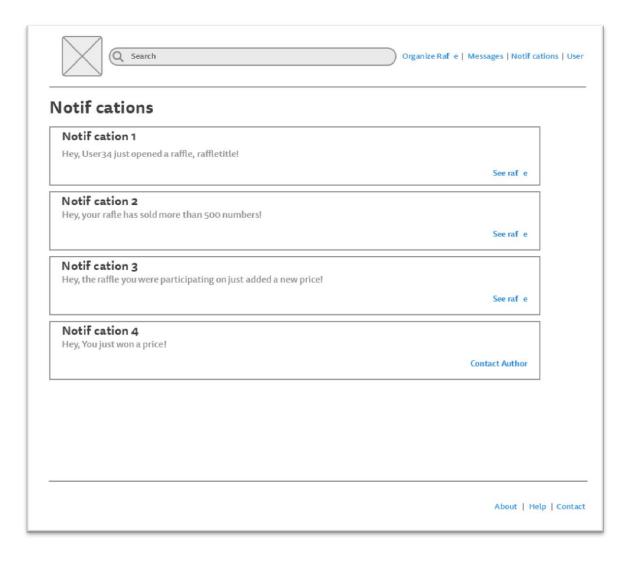
Create Raffle Page



Raffle Description Page



Messages Page



Notifications Page



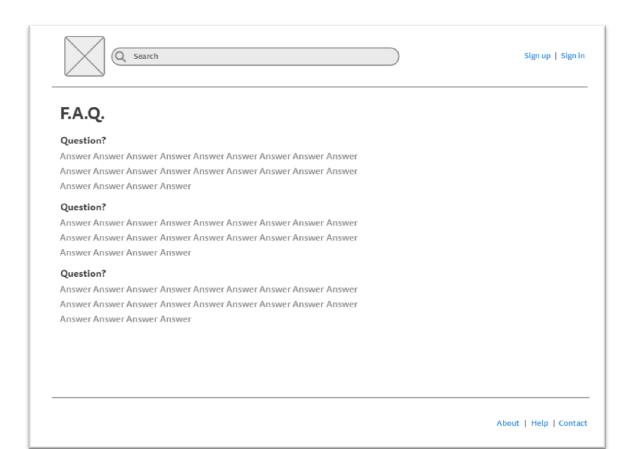
Sign up | Sign in

About

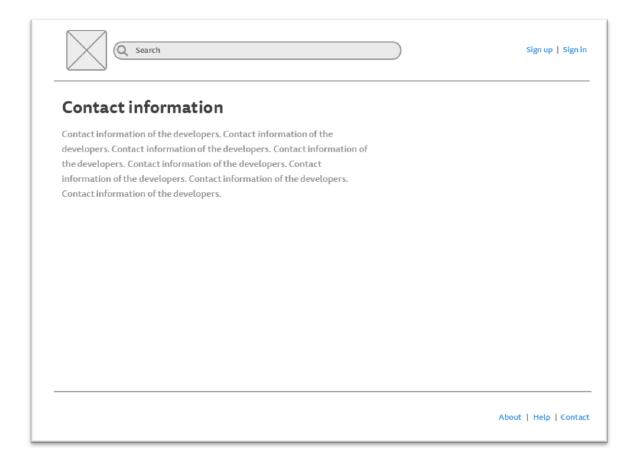
Information about the project. Information about the project.

About | Help | Contact

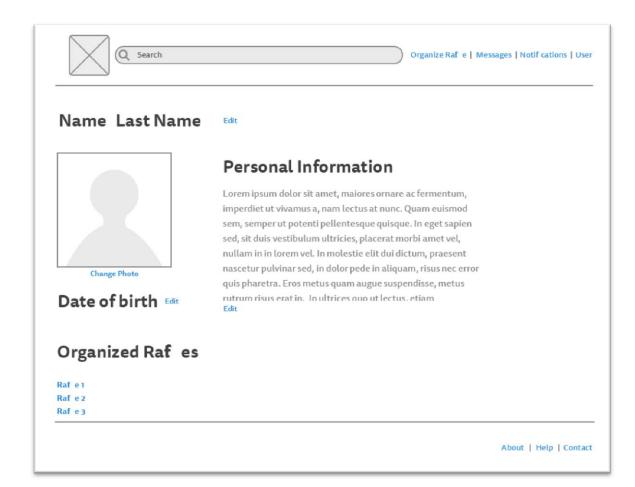
About Page



F.A.Q. Page



Contact Information Page



Edit Profile page

ſ			
ı	\times	Q Search	Sign up Sign in
l			

Sign in

User name
password
Submit

About | Help | Contact

Sign In Page

Class	I Classia
Sign up	Sign in



Sign up

Submit
conf rm password
password
e-mail
User name

About | Help | Contact