



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE
ESCUELA DE INGENIERÍA
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN

Actores y casos de uso

IIC2513 - Tecnologías y Aplicaciones WEB
1° semestre 2017

Grupo 5

1. Actores

1.1. Tipos de usuarios

- **Visita:** Al ingresar a la página web de apuestas se puede hacer como visita (usuario no registrado). Este usuario tiene acceso a información sobre eventos y apuestas, pero no puede apostar sin registrarse o ingresar como usuario.
- **Usuario:** Para estar en modo usuario se debe ingresar con una cuenta o registrar una cuenta nueva. Sus atributos son:
 - Monto: Cantidad de Coins disponibles para apostar.
 - Información de usuario: Nombre, mail, etc...
 - Apuestas: Historial de apuestas actuales y anteriores.

Sus acciones disponibles son:

- Comprar: El usuario puede comprar coins de la página para poder apostar, ya que las apuestas se manejan en Coins.
 - Vender: El usuario puede vender Coins de la página (el precio de venta es menor al de compra).
 - Crear apuesta: Se pueden crear apuestas en un enfrentamiento usando los coins disponibles. Estos Coins se restan del saldo total. Al terminar el evento, si gana la apuesta se suma un saldo correspondiente, y si pierde, su saldo no cambia.
 - Editar apuesta: El usuario puede editar una apuesta, lo cual puede ser eliminar; agregar o disminuir el valor; o cambiar el equipo al que se apuesta. Esta acción tiene un momento límite para ejecutarla que depende del enfrentamiento.
 - Ver historial de equipos o historial personal.
 - Logout.
- **Gestor de evento:** Es un tipo de usuario que administra un evento. Este usuario es creado por el administrador cuando se solicita. Sus atributos son su información, la cual es pública para dar seguridad a los usuarios. Puede pertenecer a alguna empresa (por ejemplo un organizador de un torneo de fútbol). Sus acciones son:

- Crear evento: Crea un evento y lo completa con enfrentamientos y equipos. Además le asigna un tag según el tipo de evento.
 - Agregar enfrentamiento: Crea un enfrentamiento dentro del evento dando los equipos y fechas.
 - Agregar resultados: Actualiza los resultados de un enfrentamiento. Con esto se determina quién gana y quién pierde Coins dependiendo de las apuestas. También se calcula un porcentaje para el gestor de eventos que depende del dinero apostado.
 - Vender: El gestor puede eventualmente transformar los coins ganados en un evento en dinero real.
- **Administrador:** Es un tipo de usuario que tiene poderes especiales sobre la aplicación. Sus acciones principales son:
- Crear gestor: Puede crear gestores de eventos para así poder crear eventos en la página.
 - Eliminar usuarios o eventos: En casos de manejos fraudulentos, el administrador puede eliminar usuarios o eventos con tal de prevenir estafas.

1.2. Otras entidades

- **Evento:** Es creado por un gestor de eventos y puede ser modificado por este. Sus atributos son:
- Enfrentamientos: En la base de datos debe existir una tabla con tuplas (Evento, enfrentamiento) para asociar cada enfrentamiento a un evento específico.
 - Gestor: Tiene asociado un gestor (usuario tipo gestor), el cual puede editarlo.
 - Tag: Determina el tipo de evento que es (fútbol, caballos, etc...)
 - Estado: Puede ser terminado, en proceso o no iniciado, dependiendo de las fechas que tenga.
- **Enfrentamiento:** Un enfrentamiento es entre dos o más equipos, y es creado dentro de un evento. Sus atributos son:
- Equipos: Debe existir una tabla en la base de datos con tuplas del tipo (Enfrentamiento, Equipo).
 - Apuestas: Un enfrentamiento tiene asociadas apuestas de distintos usuarios, las cuales indican un monto y un equipo a ganar.
 - Fechas: Las fechas de un enfrentamiento son las que delimitan el momento en que se hace, y también el momento límite para poder apostar y editar una apuesta.
 - Resultado: Este dato puede ser no iniciado, en proceso, o un ganador (indicando el equipo que gana el enfrentamiento)
- **Apuesta:** Una apuesta es creada por un usuario y tiene los siguientes atributos:
- Monto: Determina cuántos Coins está en la apuesta.
 - Usuario: Determina el usuario que realizó la apuesta.
 - Enfrentamiento: Determina el enfrentamiento al cual está asociado.
 - Equipo: Determina el equipo al cual el usuario está apostando.
 - Fecha: Determina el momento en que se creó o editó por última vez.
- **Equipo:** Un equipo representa un bando en un enfrentamiento. Puede ser una sola persona como un grupo de muchas personas. Los atributos que tiene son:
- Información: Nombre del equipo (o jugador). Datos dependen del tipo de equipo.
 - Enfrentamientos: Un equipo puede estar asignado a una cantidad arbitraria de enfrentamientos actuales, pasados o futuros.

2. Casos de uso

1. Ver datos de enfrentamientos: No requiere ingresar como usuario.
 - Ingresar a la página.
 - Buscar por equipo o evento.
 - Seleccionar evento de los resultados de búsqueda o equipo.
 - Seleccionar enfrentamiento en los datos de equipo o los datos de un evento.
2. Registrarse: Requiere no estar ingresado como usuario.
 - Ingresar a la página.
 - Apretar register en la esquina superior derecha. También se puede seleccionar la opción de registrarse desde el menu para ingresar como usuario registrado.
 - Ingresar datos y aceptar. El usuario recibirá un mail con un link de verificación.
 - Ingresar al link de verificación.
3. Ingresar: Requiere no estar ingresado como usuario.
 - Ingresara la página.
 - Apretar el botón de login en la esquina superior derecha.
 - Ingresar datos de usuario y aceptar.
4. Salir (Logout): Requiere login.
 - Apretar el boton de la esquina superior derecha de Logout.
5. Agregar apuesta: Requiere estar logueado como un usuario.
 - Buscar enfrentamiento (Caso de uso 1.)
 - Apretar la opción de crear apuesta.
 - Elegir un equipo de entre las opciones e ingresar un monto en Coins
6. Editar apuesta: Requiere login y tener alguna apuesta.
 - Entrar a la página.
 - Buscar en las apuestas del usuario.
 - Seleccionar apuesta a editar.
 - Editar los compos (solo se puede si no ha pasado el deadline de edición). Opcionalmente también está la opción de eliminar apuesta, también con la restricción del deadline.
7. Agregar dinero a la cuenta: requiere login
 - Dentro de la página principal se hace click en COMPRAR COINS.
 - Se realiza un pago web segun los tipos de pagos permitidos en la página.
 - Llega un mail de confirmación de pago al usuario.
8. Cobrar dinero: Requiere login
 - El usuario ingresa a la página logueado.
 - Selecciona la opción de cobrar dinero.
 - Ingresa datos de cuenta.

- Ingresa la cantidad de coins a cobrar.
 - Recibe una transferencia y un mail de confirmación.
9. Ver historial de apuestas: Require login.
- El usuario ingresa a la página logueado.
 - Selecciona la opción de apuestas.
 - Selecciona la opción de apuestas terminadas.
 - El usuario ve las apuestas pasadas (Evento, equipos, ganados, resultado apuesta). también tiene la opción de ver el detalle de la apuesta haciendo click en ella.
10. Crear evento: Acción solo posible con login de gestor de evento.
- El gestor loguea y si no tiene un evento creado ofrece crear un evento. Si ya tiene uno creado, debe apretar la opción de crear evento nuevo.
 - El gestor selecciona un tag y crea un nombre para el evento.
 - El gestor crea enfrentamientos dentro del evento (caso de uso siguiente).
 - El gestor publica el evento.
11. Crear enfrentamiento: Requiere estar logueado como gestor de eventos y estar en el menú de edición de eventos.
- El gestor apreta agregar enfrentamiento.
 - El gestor crea una fecha del enfrentamiento, agrega los equipos, y crea una deadline de apuestas. Luego apreta aceptar.
 - El gestor puede luego seleccionar el enfrentamiento y editarlo antes de publicar el evento.
12. Agregar resultados: Requiere estar logueado como gestor de eventos y tener un evento creado.
- El gestor entra en sus eventos y selecciona el evento a completar.
 - El gestor selecciona el enfrentamiento a completar.
 - El gestor ingresa los resultados acepta. La página pregunta al gestor si está seguro y muestra los resultados puestos para que los revise.
 - El gestor acepta y se actualizan los resultados de la página.
 - Las ganancias no se pueden cobrar hasta un periodo de gracia después de agregados los resultados, ya que podría haber algún error.
13. Cobrar dinero como gestor de eventos: Requiere que el periodo de gracia de algún enfrentamiento haya finalizado sin problemas.
- El gestor selecciona la opción de cobrar dinero.
 - El gestor pone datos de cuentas y cobra su comisión por el evento.
 - La página envía un mail de confirmación a modo de boleta al mail del gestor.
14. Crear gestor de eventos: Requiere login de administrador.
- El administrador selecciona la opción de crear gestor de eventos.
 - El administrador completa los datos del gestor incluyendo el mail. Luego apreta aceptar.
 - La página envía un correo al mail ingresado con un link para crear la cuenta de gestor de eventos.
 - El gestor recibe el mail e ingresa al link que le permite crear su usuario con privilegios de gestor de eventos.

3. Detalles del funcionamiento de la página

La página recibe una comisión por cada vez que un usuario compra coins, ya que el valor del coin al momento de comprarlo es mayor que en el momento de venderlo. El porcentaje de ganancia aún no ha sido decidido.

El gestor de eventos gana una comisión dependiendo de la cantidad apostada en cada enfrentamiento. Este porcentaje tampoco ha sido decidido aún.

Para crear un gestor de eventos, el interesado debe mandar un correo al contacto de la página rellenando un formulario. Esta solicitud le llegará al administrador, y de esta manera creará al gestor.