

Especificación Suplementaria FutbolAdmin

Versión: 1.1

Creado: 26/11/2024

Actualizado: 28/11/2024

Elaborado y revisado por:

Josué Gerardo Torres García

Carlos Alberto Rodríguez García

Introducción

En este documento se trata de un repositorio que contiene todos los requerimientos del sistema FutbolAdmin que no han sido capturados en los Casos de Uso.

Funcionalidad

Seguridad:

Para realizar cualquier acción que no sea una consulta, se requiere que el usuario esté identificado y autenticado como administrador de la liga

Adaptabilidad:

Es necesario que se pueda adaptar el sistema a formatos usuales de ligas de fútbol

Usabilidad

El usuario debe de operar el sistema con facilidad, para lograr esto el sistema debe contener menús intuitivos y que en todo momento guíen al usuario para que complete su objetivo

Se debe de prevenir a los administradores de cambios que tengan alto impacto en la liga, esto para reducir posibles errores humanos que comprometan la liga.

Tras cualquier modificación a la liga se debe de mostrar una confirmación de la operación al administrador

Confiabilidad

En caso de que exista algún error al realizar operaciones de administración de la liga, siempre se debe de mostrar al usuario que ha ocurrido un error y el posible motivo. Además se debe garantizar la recuperación del estado anterior a la operación fallida.

Rendimiento

Se espera que cualquier operación de administración se lleve a cabo en tiempos muy reducidos, en general cualquier operación del sistema debe tardar menos de 5 segundos en completarse el 95% de las veces

Soportabilidad

Customizable:

Se debe permitir a los administradores el poder customizar la liga de fútbol de forma que se adapte a distintos formatos y en caso de surgir cambios a mitad de liga, que sean fáciles de manejar dentro del sistema

Información en dominios de interés:

Liga:

Una liga de fútbol funcionará bajo un formato de puntos, donde los equipos competirán entre sí a lo largo de una temporada. Cada equipo jugará contra todos los demás al menos una vez (o dos, dependiendo de la cantidad de vueltas). Por cada partido:

Victoria: el equipo ganador sumará 3 puntos.

Empate: ambos equipos recibirán 1 punto.

Derrota: el equipo perdedor no sumará puntos.

Los equipos serán clasificados en una tabla de posiciones según los puntos acumulados.

En caso de empate en puntos, se utilizarán criterios de desempate, como diferencia de goles, goles a favor o enfrentamientos directos. Al finalizar la temporada, el equipo con más puntos será proclamado campeón.

Restricciones:

- **RI-1.** El proyecto deberá de ser codificado en el lenguaje de programación Java debido a que se prevee que será más sencillo de desarrollar, y además mejorará la portabilidad y mantenibilidad a largo plazo