
Especificación de Requerimientos de Software

para

Prode de Fútbol

por

- **D'Autilio Joel**
- **Rojo Jonathan**
- **Rossi Pablo**

**Análisis y Diseño de Sistemas
Departamento de Computación
Facultad de Ciencias Exactas, Físico-Químicas y Naturales
Universidad Nacional de Río Cuarto**

16/04/2022

1. Contexto

1.1 Narrativa

En vísperas del mundial 2022, se requirió por parte del equipo docente, desarrollar un sistema que maneje un Prode que incluya, en un principio, al campeonato mencionado. El PRODE es una plataforma que permite realizar pronósticos sobre los resultados de los partidos pertenecientes al torneo. Dependiendo de la cantidad y tipo de los aciertos, se ganan puntos que se acumulan a lo largo del campeonato.

El sistema va a constar de equipos de los cuales se conocen su nombre, un código interno y país al que pertenecen. En primera instancia se registran ocho grupos identificados con una letra (A..H), que están conformados por cuatro equipos, a los cuales se les asigna una posición (1..4) dentro del grupo.

Se registran los partidos que constan de un identificador único, fecha, hora, equipos participantes, tipo de partido (fase de grupos, octavos,...) y resultado. Junto con el resultado se incluye el equipo ganador y la cantidad de goles por equipo. Además, en los partidos que no pertenecen a la fase de grupos, en caso de empate se registra el resultado de los penales.

De los usuarios se registra un nombre de usuario (único), sus predicciones (ganador y puntaje de cada partido) y puntos acumulados. Existe un grupo especializado de usuarios que son los administradores que tienen acceso a diferentes funciones tales como agregar, eliminar y modificar grupos, equipos y partidos, y modificar permisos de otros usuarios.

Además de predecir resultados de partidos, un usuario puede dar su predicción sobre quiénes serán el campeón y el subcampeón del torneo.

Los puntajes se calculan de la siguiente manera:

- 1 punto por acertar el pronóstico del partido (equipo ganador)
- 2 puntos más por acertar el resultado (cantidad de goles)
- 1 punto más por acertar el pronóstico de penales (equipo ganador) en caso de haber
- 4 puntos más por acertar el resultado de penales (cantidad de goles) en caso de haber
- 5 puntos más por acertar el equipo ganador del torneo
- 3 puntos más por acertar el equipo subcampeón del torneo

2. Requerimientos Funcionales

2.1 Crear cuenta

Precondición: La cuenta a crear no existe

Postcondición: Existe un nuevo usuario

La persona provee un usuario y una contraseña. Si no existe un usuario con ese nombre, se crea una nueva cuenta con los datos dados.

2.2 Borrar cuenta

Precondición: Existe la cuenta

Postcondición: La cuenta se elimina

Con la sesión iniciada, el usuario toca el botón de eliminar usuario. Se le pide confirmación al usuario, y en caso de aceptar, se elimina la cuenta del sistema.

2.3 Iniciar sesión

Precondición: No hay una sesión iniciada

Postcondición: Se ingresa a una sesión

La persona ingresa un nombre de usuario y una contraseña. En caso de que el usuario exista y la contraseña coincida, se inicia la sesión. Si no, se notifica del error en los datos y se vuelven a solicitar.

2.4 Cambiar permisos

Precondición: Hay una sesión de administrador iniciada

Postcondición: Se modifican los permisos de la cuenta objetivo

El usuario administrador selecciona la opción de modificar permisos, elige una cuenta, y le otorga o remueve permisos.

2.5 Agregar Grupo

Precondición: Hay una sesión de administrador iniciada

Postcondición: Existe un nuevo grupo

El administrador selecciona la opción de agregar grupo. Se le solicita un nombre. Si no existe un grupo con el mismo nombre, se agrega. Caso contrario, se notifica el error al administrador.

2.6 Eliminar Grupo

Precondición: Hay una sesión de administrador iniciada. Existe al menos un grupo.

Postcondición: El grupo es eliminado.

El administrador selecciona la opción de eliminar grupo. Ingresa el nombre del grupo y en caso de existir, se elimina. Caso contrario, se notifica el error al administrador.

2.7 Modificar Grupo

Precondición: Hay una sesión de administrador iniciada. Hay un grupo creado.

Postcondición: El grupo es modificado.

El administrador selecciona la opción de modificar grupo. Se solicita ingresar el nombre del grupo y en caso de existir, se cambia uno o más de los equipos que conforman el grupo.

2.8 Agregar Equipo

Precondición: Hay una sesión de administrador iniciada

Postcondición: Existe un nuevo equipo

El administrador selecciona la opción de agregar equipo. Se le solicita un nombre y un país y el código de un grupo. Si los datos son válidos, no existe otro equipo con el mismo nombre y país, y el grupo no se encuentra lleno, se agrega un equipo con la información dada. Caso contrario, se notifica el error al administrador.

2.9 Eliminar Equipo

Precondición: Hay una sesión de administrador iniciada. Existe al menos un equipo.

Postcondición: El equipo es eliminado.

El administrador selecciona la opción de eliminar equipo. Ingresa el código del equipo y en caso de existir, se elimina. Caso contrario, se notifica el error al administrador.

2.10 Agregar Partido

Precondición: Hay una sesión de administrador iniciada.

Postcondición: Existe un nuevo partido.

El administrador selecciona la opción de agregar partido. Se le solicita una fecha, una hora y los códigos de dos equipos. Si los datos son válidos, se agrega un partido con la información dada.

2.11 Eliminar Partido

Precondición: Hay una sesión de administrador iniciada. Existe al menos un equipo.

Postcondición: El partido es eliminado.

El administrador selecciona la opción de eliminar partido. Ingresar el identificador del partido y en caso de existir, se elimina el partido.

2.12 Modificar Partido

Precondición: Hay una sesión de administrador iniciada. Hay un partido con o sin resultado asignado.

Postcondición: El partido tiene un nuevo resultado.

El administrador selecciona la opción de modificar el partido. Se solicita ingresar el identificador del partido y en caso de existir, se solicita el resultado. Caso contrario, se notifica el error al administrador.

2.13 Agregar Predicción de partido

Precondición: Hay una sesión iniciada.

Postcondición: Se agrega una nueva predicción.

El usuario selecciona la opción de agregar predicción. Se solicita la fase del torneo, el partido, el equipo ganador y la cantidad de goles de cada equipo. Si los datos son válidos y no existe una predicción para el partido, se agrega. Caso contrario, se notifica el error.

2.14 Agregar Predicción del campeón

Precondición: Hay una sesión iniciada.

Postcondición: Se agrega una nueva predicción para el campeón.

El usuario selecciona la opción de predecir el campeón. Se solicita el nombre del equipo y en caso de ser válido, se agrega la predicción. En otro caso, se notifica el error.

2.15 Agregar Predicción del subcampeón

Precondición: Hay una sesión iniciada.

Postcondición: Se agrega una nueva predicción para el subcampeón.

El usuario selecciona la opción de predecir el subcampeón. Se solicita el nombre del equipo y en caso de ser válido, se agrega la predicción. En otro caso, se notifica el error.

2.16 Mostrar partidos

Precondición: Hay una sesión iniciada.

Postcondición: Se muestran los partidos existentes.

El usuario selecciona la opción de ver partidos. Se muestra una lista de los partidos categorizados por la fase del torneo a la que pertenecen, con su fecha, hora y equipos participantes. En caso de que el partido ya se haya jugado, se muestra el resultado con equipo ganador y cantidad de goles.

2.17 Mostrar puntos acumulados

Precondición: Hay una sesión iniciada.

Postcondición: Se muestra por pantalla los puntos acumulados del usuario.

El usuario selecciona la opción de mostrar puntos acumulados. Se muestran los puntos acumulados.

3. Requerimientos no Funcionales

Apéndice A: Glosario

<Define all the terms necessary to properly interpret the SRS, including acronyms and abbreviations. You may wish to build a separate glossary that spans multiple projects or the entire organization, and just include terms specific to a single project in each SRS.>

Apéndice B: Modelos de Análisis

<Optionally, include any pertinent analysis models, such as data flow diagrams, class diagrams, state-transition diagrams, or entity-relationship diagrams.>