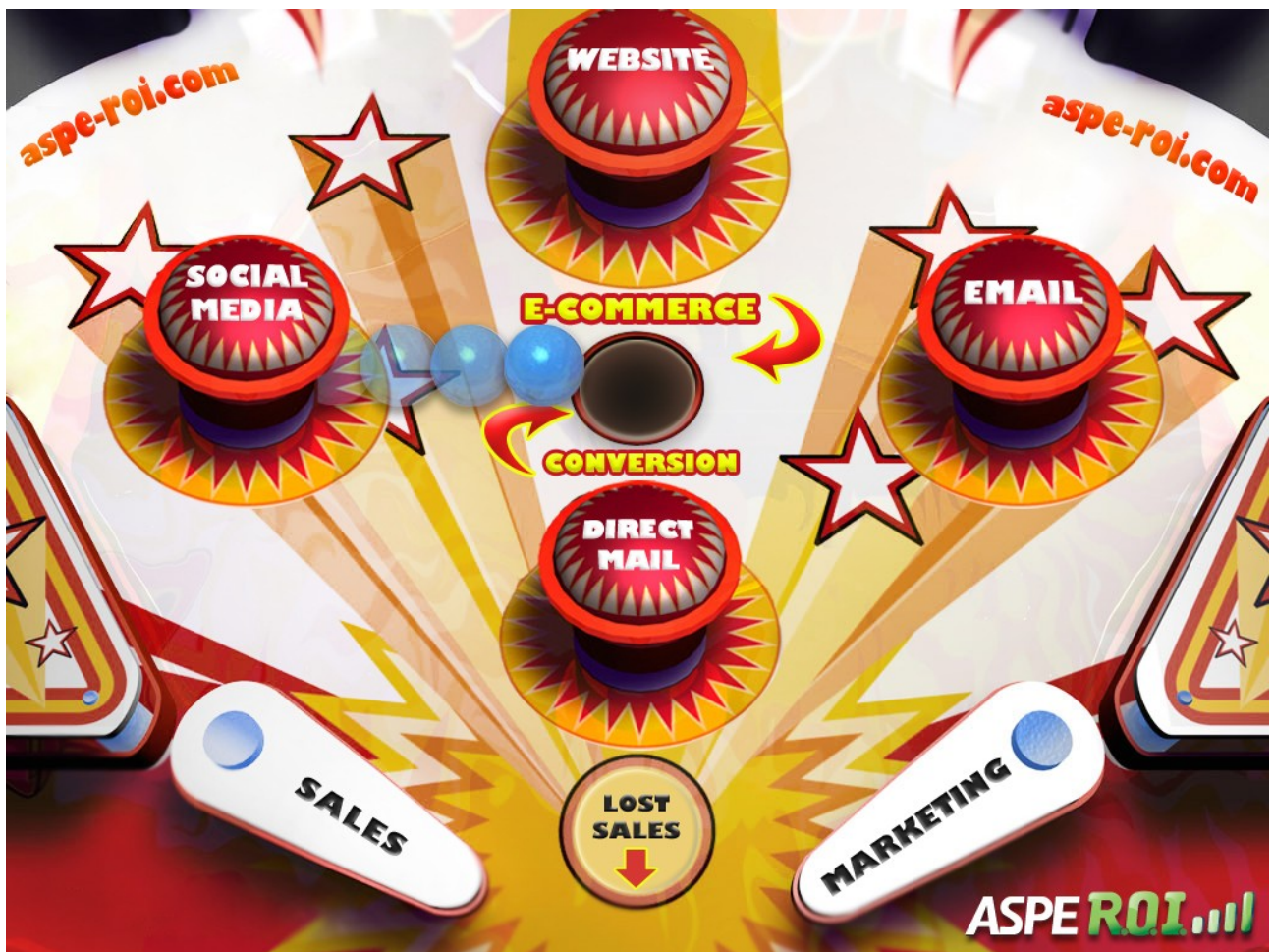


Pinball Kit Project

Aplicación web



Requerimientos

El sistema tendrá dos tipos de usuarios: administrador y jugador.

El administrador estará dado de alta en el sistema, sus credenciales de acceso serán:

login: **admin**

password: **admin**

El **administrador** al loggarse en el sistema tendrá acceso a una serie de operaciones:

- crear / modificar / eliminar torneos
- dar de alta / modificar / eliminar maquinas
- anular partidas
- dar de baja jugadores
- consultar:
 - información de los jugadores:
 - listado de jugadores, al hacer clic sobre uno ver su información de perfil, torneos a los que está registrado, puntuación obtenida en cada torneo, su posición en el ranking, etc
 - información de las máquinas:
 - ubicación
 - juegos que tiene instalados
 - créditos totales, etc
 - Listado:
 - obtener la recaudación de todas las máquinas
 - estadísticas: recaudación máxima, mínima, promedio, por zonas, etc
 - información de los torneos:
 - máquinas asociadas al torneo
 - juego asociado al torneo
 - jugadores registrados

Los jugadores podrán realizar las siguientes operaciones:

- Registrarse, si es nuevo usuarios
- Loggarse si el usuario ya está dado de alta en el sistema

Si el usuario ya está registrado entonces podrá:

- Modificar su información de perfil
- Darse de baja
- Consultar los torneos
- Apuntarse a un torneo
- Darse de baja de un torneo
- Consultar el ranking de los torneos a los cuales está apuntado
- Consultar su posición y puntos dentro del ranking

Webservices – Comunicación de la aplicación con la máquina de pinball

webservice 1 - Enviar partida

Campos enviados:

ID_Jugador,

NombreArchivoFoto1/2/3(se habrán subido con anterioridad vía ftp),

ID_torneo,

Puntos

webservice 2 - Enviar foto

Para completar el registro el jugador se ha de hacer una foto. Si no se dispone de foto del jugador en el perfil, el pinball le pedirá al jugador que se haga la foto en la máquina antes de poder jugar.

webservice 3 - Enviar Contabilidad (Créditos introducidos).

La máquina enviará créditos totales, créditos parciales y fecha y hora. Los créditos parciales no se sumarán a lo que haya en la BBDD, se sobrescribirán. Los totales siempre deberán ser igual o superior a lo registrado. Los parciales podrán ser inferiores porque el operador los puede poner a cero cuando recauda la máquina. Es responsabilidad del recaudador de poner a cero dicho contador.

webservice 4 - Enviar NºPartidasJugadasJuego(n).

La máquina enviará el ID_Juego y el total y parcial de partidas jugadas a ese juego.