

Jugar a la Primitiva

JP_1. El sistema debe permitir cumplimentar boleto virtual

JP_1.1. El sistema debe permitir al usuario realizar apuestas simples.

JP_1.1.1. El sistema debe permitir seleccionar un total de 6 números no repetidos.

JP_1.1.1.1. El sistema debe notificar al usuario si quiere crear una apuesta con menos de 6 números seleccionados.

JP_1.1.2. El sistema debe permitir seleccionar 6 números no repetidos de forma aleatoria.

JP_1.1.3. El sistema debe permitir al usuario realizar un total de **MÁXIMO_BOLETOS**, que inicialmente serán 8, apuestas como máximo para el mismo boleto.

JP_1.1.4. El sistema debe mostrar el número de apuestas realizadas.

JP_1.2. El sistema debe permitir al usuario realizar apuestas múltiples.

JP_1.2.1. El sistema debe permitir al usuario rellenar más de 6 números no repetidos (hasta 11) y no menos de 5.

JP_1.2.2. El sistema debe permitir al usuario seleccionar el número de apuestas.

JP_1.2.2.1. El sistema debe permitir al usuario seleccionar número de apuestas múltiple de 7€.

JP_1.2.2.2. El sistema debe permitir al usuario seleccionar número de apuestas múltiple de 28€.

JP_1.2.2.3. El sistema debe permitir al usuario seleccionar número de apuestas múltiple de 44€.

JP_1.2.2.4. El sistema debe permitir al usuario seleccionar número de apuestas múltiple de 84€.

JP_1.2.2.5. El sistema debe permitir al usuario seleccionar número de apuestas múltiple de 210€.

JP_1.2.2.6. El sistema debe permitir al usuario seleccionar número de apuestas múltiple de 462€.

JP_1.2.3. El sistema debe permitir al usuario seleccionar aleatoriamente los números.

JP_1.2.3.1. El sistema debe seleccionar los números en función del valor seleccionado en el número de apuestas.

JP_1.2.3.1.1. En el caso de apuestas múltiple de 7€ se seleccionarán un total de 7 números.

JP_1.2.3.1.2. En el caso de apuestas múltiple de 28€ se seleccionarán un total de 8 números.

JP_1.2.3.1.3. En el caso de apuestas múltiple de 44€ se seleccionarán un total de 5 números.

JP_1.2.3.1.4. En el caso de apuestas múltiple de 84€ se seleccionarán un total de 9 números.

JP_1.2.3.1.5. En el caso de apuestas múltiple de 210€ se seleccionarán un total de 10 números.

JP_1.2.3.1.6. En el caso de apuestas múltiple de 462€ se seleccionarán un total de 11 números.

JP_1.3. El sistema debe permitir a los usuarios seleccionar el día del sorteo

JP_1.3.1. El sistema debe permitir participar en el día del próximo sorteo.

JP_1.3.2. El sistema debe permitir participar en los sorteos restantes de la semana.

JP_1.3.2.1. El sistema debe permitir la participación los lunes, jueves y sábados en caso de que no haya ocurrido ningún sorteo en la semana.

- JP_1.3.2.2. El sistema debe permitir la participación los jueves y sábados en caso de que ya haya ocurrido el sorteo del lunes.
- JP_1.4. El sistema debe permitir al usuario seleccionar un número del reintegro opcionalmente.
- JP_1.5. El sistema debe mostrar al usuario las apuestas ya añadidas en el boleto actual.
 - JP_1.5.1. El sistema debe mostrar los números seleccionados
 - JP_1.5.2. El sistema debe mostrar el importe asociado a la apuesta.
 - JP_1.5.3. El sistema debe mostrar el número de reintegro.
 - JP_1.5.3.1. En caso de reintegro aleatorio el sistema debe indicarlo.
 - JP_1.5.4. El sistema debe permitir eliminar la apuesta.
- JP_1.6. El sistema debe permitir realizar (añadir) apuestas.
 - JP_1.6.1. El sistema debe actualizar las apuestas ya añadidas en el boleto actual.
- JP_1.7. El sistema debe permitir limpiar los números seleccionados de la apuesta actual.
- JP_1.8. El sistema debe permitir jugar una apuesta favorita.
 - JP_1.8.1. El sistema debe comprobar la identidad del usuario.
 - JP_1.8.1.1. El sistema debe permitir iniciar sesión al usuario en caso de no estar autenticado.
 - JP_1.8.1.2. El sistema debe permitir registrarse al usuario en caso de no estar autenticado.
 - JP_1.8.2. El sistema debe mostrar las apuestas favoritas del usuario.
 - JP_1.8.3. El sistema debe permitir seleccionar una apuesta favorita.
 - JP_1.8.3.1. Seleccionada una apuesta favorita, el sistema debe añadir dicha apuesta.
- JP_1.9. El sistema debe obtener el precio total de las apuestas realizadas.
 - JP_1.9.1. Para cada apuesta simple el precio será de 1€.
 - JP_1.9.2. Para cada apuesta múltiple el precio será lo indicado en JP_1.2.
 - JP_1.9.3. El precio se multiplicará por el número de días de sorteo.
 - JP_1.9.3.1. En el caso de participar en el sorteo del sábado se multiplicará por 1.
 - JP_1.9.3.2. En el caso de participar en el sorteo del lunes y jueves se multiplicará por 2.
 - JP_1.9.3.3. En el caso de participar en el sorteo del lunes, jueves y sábado se multiplicará por 3.
- JP_1.10. El sistema debe mostrar un resumen de la compra actual.
 - JP_1.10.1. El sistema debe mostrar el número de apuestas realizadas.
 - JP_1.10.2. El sistema debe mostrar el tipo de apuesta (simple o múltiple).
 - JP_1.10.3. El sistema debe mostrar en que días del sorteo para los que la apuesta tiene validez.
 - JP_1.10.4. El sistema debe mostrar el precio del total de las apuestas realizadas.
- JP_1.11. El sistema debe permitir eliminar todas las apuestas realizadas para el boleto.
- JP_1.12. El sistema debe permitir seleccionar la periodicidad de la apuesta.
 - JP_1.12.1. El sistema debe permitir seleccionar si la apuesta se va a repetir durante las semanas.
 - JP_1.12.1.1. En caso afirmativo el sistema deberá permitir al usuario indicar el número de semanas a repetir.
 - JP_1.12.1.1.1. El sistema debe permitir seleccionar un número de semanas indefinido.
 - JP_1.12.1.1.2. El sistema debe permitir al usuario seleccionar un número concreto de semanas.
 - JP_1.12.1.1.2.1. El sistema debe comprobar que el número de semanas es válido.

- JP_1.12.1.1.2.1.1. En caso de un número menor o igual que cero el sistema deberá notificar al usuario.
- JP_1.13. El sistema debe permitir añadir una apuesta a favoritas.
 - JP_1.13.1. El sistema debe solicitar al usuario un nombre de apuesta favorita.
 - JP_1.13.1.1. El sistema debe comprobar que el nombre de la apuesta favorita sea único.
 - JP_1.13.1.1.1. En caso de estar repetido el sistema notificará al usuario.
 - JP_1.13.2. El sistema debe obtener los números y el reintegro seleccionados en las apuestas.
 - JP_1.13.2.1. Para apuestas sencillas debe obtener los 6 números.
 - JP_1.13.2.2. Para apuestas múltiples debe obtener los números siguiendo el requisito JP_1.2.
 - JP_1.13.3. El sistema debe registrar la apuesta favorita.
 - JP_1.13.3.1. El sistema debe almacenar la información de la apuesta.
 - JP_1.13.3.1.1. El sistema debe almacenar los números seleccionados de la apuesta.
 - JP_1.13.3.1.2. El sistema debe almacenar el tipo de la apuesta.
 - JP_1.13.3.1.3. El sistema debe almacenar el reintegro de la apuesta.
 - JP_1.13.3.1.4. El sistema debe almacenar el nombre (identificador) de la apuesta.
- JP_2. El sistema debe comprobar si el usuario ha iniciado sesión.
 - JP_2.1. El sistema debe comprobar la identidad del usuario.
 - JP_2.1.1. El sistema debe permitir iniciar sesión al usuario en caso de no estar autenticado.
 - JP_2.1.2. El sistema también debe permitir registrarse al usuario en caso de no estar autenticado.
- JP_3. El sistema debe permitir al usuario realizar el pago de la apuesta.
 - JP_3.1. El sistema debe utilizar el dinero que hay en el monedero del usuario.
 - JP_3.1.1. El sistema debe comprobar que hay suficiente saldo.
 - JP_3.1.1.1. En el caso de que no haya suficiente.
 - JP_3.1.1.1.1. El sistema debe notificar al usuario.
 - JP_3.1.1.1.2. El sistema debe permitir al usuario recargar el monedero siguiendo el requisito GM_1.
 - JP_3.1.2. El sistema debe descontar el precio de la participación del saldo del monedero.
 - JP_3.1.2.1. El sistema guardará los datos de la transacción:
 - JP_3.1.2.1.1. Fecha.
 - JP_3.1.2.1.2. Hora.
 - JP_3.1.2.1.3. Importe.
 - JP_3.1.2.1.4. Apuestas realizadas.
 - JP_3.1.2.1.5. Usuario que realiza la transacción.
- JP_4. El sistema debe generar el comprobante de participación en la primitiva.
 - JP_4.1. Una vez realizado el pago el sistema generará un resguardo comprobante.
 - JP_4.1.1. El resguardo deberá tener la siguiente información:
 - JP_4.1.1.1. Tipo de juego.
 - JP_4.1.1.2. Fecha.
 - JP_4.1.1.3. Apuestas realizadas.
 - JP_4.1.1.4. Participación en el Joker.
 - JP_4.1.1.5. Número del reintegro.
 - JP_4.1.1.6. Importe.

JP_5. El sistema debe registrar de la apuesta en la base de datos.

JP_5.1. El sistema debe almacenar la información de cada apuesta:

JP_5.1.1. El sistema debe almacenar el usuario que realiza las apuestas.

JP_5.1.2. El sistema debe almacenar las apuestas realizadas:

JP_5.1.2.1. El sistema debe almacenar para cada apuesta los números seleccionados.

JP_5.1.2.2. El sistema debe almacenar para cada apuesta el número del reintegro.

JP_5.1.2.3. El sistema debe almacenar el importe de cada apuesta

JP_5.1.3. El sistema debe almacenar la fecha de los sorteos en los que participa las apuestas.

Requisitos	Defectos	Posibles mejoras
JP_1	Incorrecto	Falta un artículo
JP_1.8.1, JP_2.1	Incompleto	Se debe especificar cómo se debe comprobar la identidad del usuario
JP_3.1.2.1.1, JP_3.1.2.1.2, JP_3.1.2.1.3, JP_3.1.2.1.4, JP_3.1.2.1.5, JP_4.1.1.1, JP_4.1.1.2, JP_4.1.1.3, JP_4.1.1.4, JP_4.1.1.5, JP_4.1.1.6	Ambiguo	Se debe especificar el formato de todos los datos
JP_1.13	Incorrecto	No se especifica donde se añadirá la apuesta favorita
JP_1.6.1	Incompleto	No se especifica en que consiste actualizar las apuestas en el boleto.
JP_1.4	Incompleto	Los requisitos de selección de reintegro opcionalmente deben desglosarse en más de un requisito (requisito seleccionar reintegro y requisito de que es un dato opcional).
JP_1.5.3.1	No conciso	No se explica correctamente en que consiste “indicarlo”
JP_1.1.1.1, JP_1.12.1.1.2.1.1, JP_1.13.1.1.1, JP_3.1.1.1.1	Incompleto	Se debe especificar cómo se tiene que notificar al usuario