### Jugar a la Primitiva

1. El sistema debe permitir cumplimentar boleto virtual
   1. El sistema debe permitir al usuario realizar apuestas simples.
      1. El sistema debe permitir seleccionar un total de 6 números no repetidos.
         1. El sistema debe notificar al usuario si quiere crear una apuesta con menos de 6 números seleccionados.
      2. El sistema debe permitir seleccionar 6 números no repetidos de forma aleatoria.
      3. El sistema debe permitir al usuario realizar un total de **MÁXIMO\_BOLETOS**, que inicialmente serán 8, apuestas como máximo para el mismo boleto.
      4. El sistema debe mostrar el número de apuestas realizadas.
   2. El sistema debe permitir al usuario realizar apuestas múltiples.
      1. El sistema debe permitir al usuario rellenar más de 6 números no repetidos (hasta 11) y no menos de 5.
      2. El sistema debe permitir al usuario seleccionar el número de apuestas.
         1. El sistema debe permitir al usuario seleccionar número de apuestas múltiple de 7€.
         2. El sistema debe permitir al usuario seleccionar número de apuestas múltiple de 28€.
         3. El sistema debe permitir al usuario seleccionar número de apuestas múltiple de 44€.
         4. El sistema debe permitir al usuario seleccionar número de apuestas múltiple de 84€.
         5. El sistema debe permitir al usuario seleccionar número de apuestas múltiple de 210€.
         6. El sistema debe permitir al usuario seleccionar número de apuestas múltiple de 462€.
      3. El sistema debe permitir al usuario seleccionar aleatoriamente los números.
         1. El sistema debe seleccionar los números en función del valor seleccionado en el número de apuestas.
            1. En el caso de apuestas múltiple de 7€ se seleccionarán un total de 7 números.
            2. En el caso de apuestas múltiple de 28€ se seleccionarán un total de 8 números.
            3. En el caso de apuestas múltiple de 44€ se seleccionarán un total de 5 números.
            4. En el caso de apuestas múltiple de 84€ se seleccionarán un total de 9 números.
            5. En el caso de apuestas múltiple de 210€ se seleccionarán un total de 10 números.
            6. En el caso de apuestas múltiple de 462€ se seleccionarán un total de 11 números.
   3. El sistema debe permitir a los usuarios seleccionar el día del sorteo
      1. El sistema debe permitir participar en el día del próximo sorteo.
      2. El sistema debe permitir participar en los sorteos restantes de la semana.
         1. El sistema debe permitir la participación los lunes, jueves y sábados en caso de que no haya ocurrido ningún sorteo en la semana.
         2. El sistema debe permitir la participación los jueves y sábados en caso de que ya haya ocurrido el sorteo del lunes.
   4. El sistema debe permitir al usuario seleccionar un número del reintegro opcionalmente.
   5. El sistema debe mostrar al usuario las apuestas ya añadidas en el boleto actual.
      1. El sistema debe mostrar los números seleccionados
      2. El sistema debe mostrar el importe asociado a la apuesta.
      3. El sistema debe mostrar el número de reintegro.
         1. En caso de reintegro aleatorio el sistema debe indicarlo.
      4. El sistema debe permitir eliminar la apuesta.
   6. El sistema debe permitir realizar (añadir) apuestas.
      1. El sistema debe actualizar las apuestas ya añadidas en el boleto actual.
   7. El sistema debe permitir limpiar los números seleccionados de la apuesta actual.
   8. El sistema debe permitir jugar una apuesta favorita.
      1. El sistema debe comprobar la identidad del usuario.
         1. El sistema debe permitir iniciar sesión al usuario en caso de no estar autenticado.
         2. El sistema debe permitir registrarse al usuario en caso de no estar autenticado.
      2. El sistema debe mostrar las apuestas favoritas del usuario.
      3. El sistema debe permitir seleccionar una apuesta favorita.
         1. Seleccionada una apuesta favorita, el sistema debe añadir dicha apuesta.
   9. El sistema debe obtener el precio total de las apuestas realizadas.
      1. Para cada apuesta simple el precio será de 1€.
      2. Para cada apuesta múltiple el precio será lo indicado en JP\_1.2.
      3. El precio se multiplicará por el número de días de sorteo.
         1. En el caso de participar en el sorteo del sábado se multiplicará por 1.
         2. En el caso de participar en el sorteo del lunes y jueves se multiplicará por 2.
         3. En el caso de participar en el sorteo del lunes, jueves y sábado se multiplicará por 3.
   10. El sistema debe mostrar un resumen de la compra actual.
       1. El sistema debe mostrar el número de apuestas realizadas.
       2. El sistema debe mostrar el tipo de apuesta (simple o múltiple).
       3. El sistema debe mostrar en que días del sorteo para los que la apuesta tiene validez.
       4. El sistema debe mostrar el precio del total de las apuestas realizadas.
   11. El sistema debe permitir eliminar todas las apuestas realizadas para el boleto.
   12. El sistema debe permitir seleccionar la periodicidad de la apuesta.
       1. El sistema debe permitir seleccionar si la apuesta se va a repetir durante las semanas.
          1. En caso afirmativo el sistema deberá permitir al usuario indicar el número de semanas a repetir.
             1. El sistema debe permitir seleccionar un número de semanas indefinido.
             2. El sistema debe permitir al usuario seleccionar un número concreto de semanas.

El sistema debe comprobar que el número de semanas es válido.

En caso de un número menor o igual que cero el sistema deberá notificar al usuario.

* 1. El sistema debe permitir añadir una apuesta a favoritas.
     1. El sistema debe solicitar al usuario un nombre de apuesta favorita.
        1. El sistema debe comprobar que el nombre de la apuesta favorita sea único.
           1. En caso de estar repetido el sistema notificará al usuario.
     2. El sistema debe obtener los números y el reintegro seleccionados en las apuestas.
        1. Para apuestas sencillas debe obtener los 6 números.
        2. Para apuestas múltiples debe obtener los números siguiendo el requisito JP\_1.2.
     3. El sistema debe registrar la apuesta favorita.
        1. El sistema debe almacenar la información de la apuesta.
           1. El sistema debe almacenar los números seleccionados de la apuesta.
           2. El sistema debe almacenar el tipo de la apuesta.
           3. El sistema debe almacenar el reintegro de la apuesta.
           4. El sistema debe almacenar el nombre (identificador) de la apuesta.

1. El sistema debe comprobar si el usuario ha iniciado sesión.
   1. El sistema debe comprobar la identidad del usuario.
      1. El sistema debe permitir iniciar sesión al usuario en caso de no estar autenticado.
      2. El sistema también debe permitir registrarse al usuario en caso de no estar autenticado.
2. El sistema debe permitir al usuario realizar el pago de la apuesta.
   1. El sistema debe utilizar el dinero que hay en el monedero del usuario.
      1. El sistema debe comprobar que hay suficiente saldo.
         1. En el caso de que no haya suficiente.
            1. El sistema debe notificar al usuario.
            2. El sistema debe permitir al usuario recargar el monedero siguiendo el requisito *GM\_1*.
      2. El sistema debe descontar el precio de la participación del saldo del monedero.
         1. El sistema guardará los datos de la transacción:
            1. Fecha.
            2. Hora.
            3. Importe.
            4. Apuestas realizadas.
            5. Usuario que realiza la transacción.
3. El sistema debe generar el comprobante de participación en la primitiva.
   1. Una vez realizado el pago el sistema generará un resguardo comprobante.
      1. El resguardo deberá tener la siguiente información:
         1. Tipo de juego.
         2. Fecha.
         3. Apuestas realizadas.
         4. Participación en el Joker.
         5. Número del reintegro.
         6. Importe.
4. El sistema debe registrar de la apuesta en la base de datos.
   1. El sistema debe almacenar la información de cada apuesta:
      1. El sistema debe almacenar el usuario que realiza las apuestas.
      2. El sistema debe almacenar las apuestas realizadas:
         1. El sistema debe almacenar para cada apuesta los números seleccionados.
         2. El sistema debe almacenar para cada apuesta el número del reintegro.
         3. El sistema debe almacenar el importe de cada apuesta
      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 |