



# S.I.G.D.

## Análisis y Diseño de Aplicaciones

ProgWare

ROL	APELLIDO	NOMBRE	C.I	E-MAIL	TEL/CEL
Coordinador	Gallas	Lucas	5.363.476-5	lucasgallas2003@gmail.com	093766017
Sub-coordinador	Gonzalo	Martinez	5.230.446-8	Gonzalom747@gmail.com	094663018
Integrante	Vidir	Kevin	5.646.391-3	kevinvidir@gmail.com	094230963

**Docente: Barboza, Gabriel**

**Fecha de  
culminación**

**19/7/2022**

**PRIMERA ENTREGA**

**I.S.B.O.**

**3°BC**



# Índice:

<b>Índice:</b>	<b>1</b>
<b>Relevamiento:</b>	<b>2</b>
entrevista:	2
cuestionarios:	2
Revisión de registros:	2
Observación:	2
<b>Lógica de sistema</b>	<b>3</b>
Árboles de decisión	3
<b>Estudio de factibilidades.</b>	<b>4</b>
<b>Factibilidad Operativa</b>	<b>4</b>
<b>Factibilidad Técnica</b>	<b>5</b>
Factibilidad Legal	5
<b>Definición de roles de usuario con permisos y privilegios.</b>	<b>5</b>
<b>Planificación.</b>	<b>7</b>
<b>Especificación de Requerimientos</b>	<b>8</b>
Introducción	8
Propósito del Documento	8
Propósito del Sistema	9
Situación Actual	9
Usuarios del Sistema	9
Alcance y Limitaciones	10
Alcance	10
Limitaciones	11
Requerimientos	11
Requerimientos Funcionales	11
Requerimientos No Funcionales	12
<b>Ciclo de Vida</b>	<b>13</b>
De Donde Surge El Método Kanban	13



Porque usamos Kanban	13
<b>Casos De Uso</b>	<b>13</b>
Glosario	18
Anexos	18

## **Relevamiento:**

Procurar la información necesaria para entender la situación actual.

técnicas de relevamiento:

### **entrevista:**

Principalmente consiste en recabar hechos (datos verificados) en forma verbal a través de preguntas que propone el analista: es una forma de conversación, no un interrogatorio.

### **cuestionarios:**

Existen cuestionarios de respuestas cerradas y de respuestas abiertas. El de respuesta cerrada pide al entrevistado la elección de una de las respuestas ofrecidas en el instrumento. Un cuestionario de respuestas abiertas solicita de los sujetos a quienes se requiere su opinión, que se expresen, que se expliquen de manera menos acotada, menos canalizada.

### **Revisión de registros:**

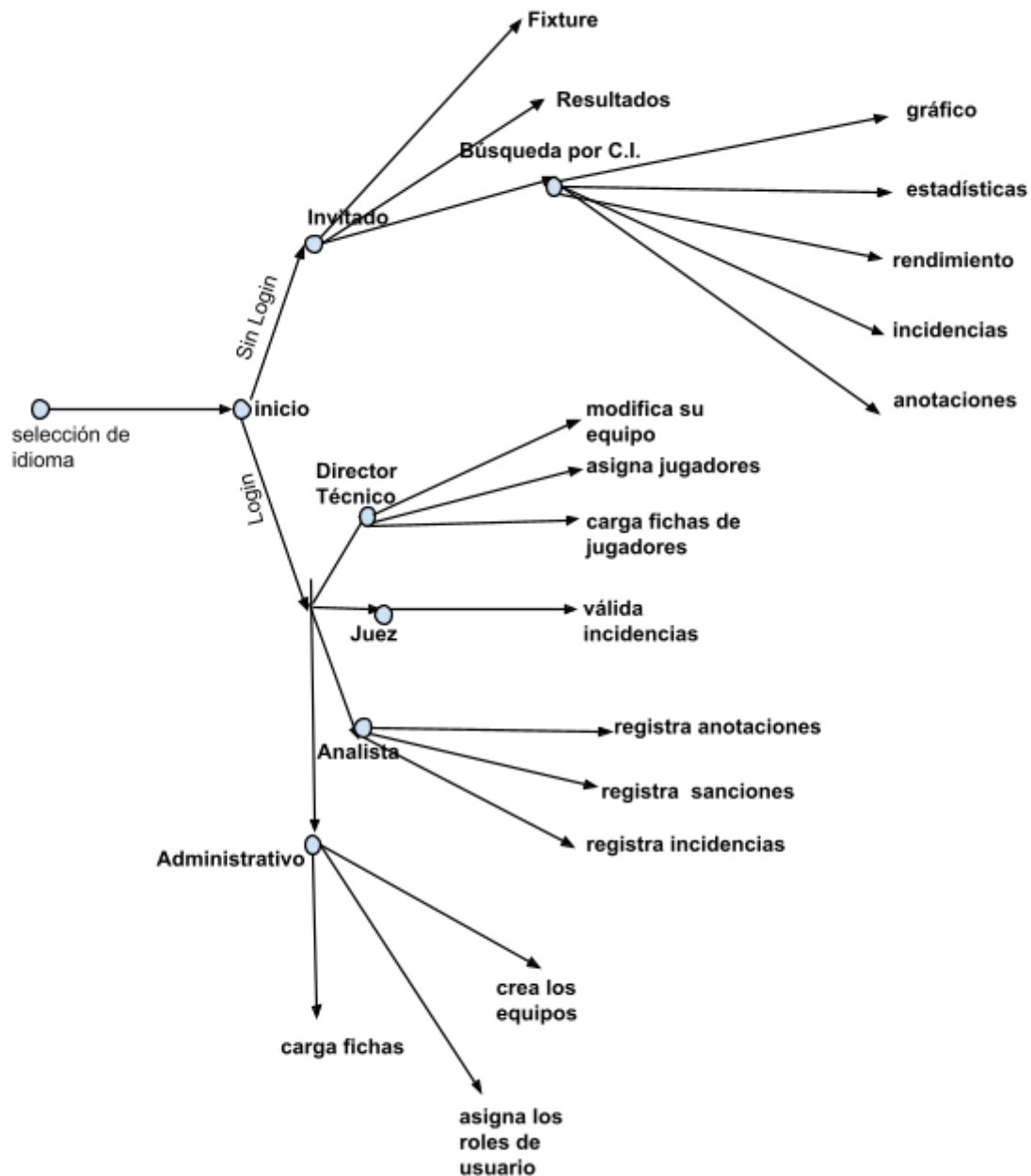
La **revisión de registros** tiene lugar cuando un investigador examina y extrae información de documentos que contienen datos sobre el participante

### **Observación:**

Es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis

## Lógica de sistema

### Árboles de decisión





## **Estudio de factibilidades.**

El estudio de factibilidad es el análisis que lleva a cabo una empresa para determinar si el negocio que se propone será bueno o malo, y cuáles serán las estrategias que se deben desarrollar para que sea exitoso.

### **Factibilidad Operativa**

Daremos una charla sobre el uso del programa y enseñaremos el uso del mismo para que el/los usuario/s no tengan problemas con el sistema.

### **Factibilidad Técnica**

Nuestro programa está pensado para funcionar en equipos basicos para evitar gastos exagerados en componentes o en equipos nuevos.

### **Factibilidad Legal**

Los datos de los usuarios serán totalmente privados a excepción de el administrador que maneja esos datos para crear el perfil.



## **Definición de roles de usuario con permisos y privilegios.**

### **Usuarios del Sistema:**

Invitado(Sin Login):

Tiene permiso de consulta y visualización (fixture, resultados, y gráficos, rendimiento, incidencias y anotaciones de un jugador)

Analista:

Se encargan del análisis de los datos y de su ingreso al sistema, registrando las incidencias, anotaciones y sanciones

Juez:

Los Usuarios con este Rol tienen los permisos de validar las incidencias registradas por los analistas.

Director Técnico(D.T):

Se encarga de la gestión de su equipo, es decir tiene permisos de asignar jugadores al mismo, y de cargar las fichas de cada jugador

Administrativo:

Es el de mayor cargo y permisos dentro del sistema, este tiene permisos de cargar la ficha de jugadores, crea los equipos, y se ocupa de dar los roles a cada usuario del sitio

Administrador:

Super Usuario

**Usuario de la Base de Datos:**

**S.I.G.D.**

**I.S.B.O.**

**3°BC 5**



Root:

Super Usuario

Administrativo:

Tiene permisos para crear perfiles, modificarlos, y de deshabilitarlos

Director Técnico(D.T):

Puede modificar su equipo, asignar y desasignar jugadores

Analista:

Ingresa los datos e incidencias

### **Usuarios del Servidor:**

Root:

Super Usuario.

Administrador de Respaldos:

Se encarga de gestionar los respaldos, fecha y hora, datos a guardar.

Administrador de BD:

Controla la base de datos.

Administrador de logs:

Se encarga de administrar el historial de todo lo relacionado al programa (modificaciones, implementaciones de datos, eliminación de datos, etc ).



**Planificación.**







## **Especificación de Requerimientos**

### **1. Introducción**

#### **1.1. Propósito del Documento**

En este documento se registran las especificaciones dadas por el cliente y/o entorno que contendrá el Proyecto.

#### **1.2. Propósito del Sistema**

El Sistema será un software de gestión deportiva, este será utilizado en la Institución para la gestión, control y seguimiento de las actividades deportivas que se realizan.

#### **1.3. Situación Actual**

Nos encontramos en una situación en la cual los cursos de Deporte de UTU se ven en la necesidad de gestionar las competencias deportivas mediante un software que les permita tener una amplia gestión y análisis de las mismas.

#### **1.4. Usuarios del Sistema**

Invitado:

Son aquellos participantes los cuales no tienen ningún permiso exceptuando la visualización de su perfil(Sin posibilidad a modificación).Estos tienen el nivel de permiso más bajo.

Juez:

Los Usuarios con este Rol tienen los permisos de validar las incidencias registradas por los analistas.

Analista:

Se encargan del análisis de los datos y de su ingreso al sistema, registrando las incidencias, anotaciones y sanciones



Director Técnico(D.T):

Se encarga de la gestión de su equipo, es decir tiene permisos de asignar jugadores al mismo, y de cargar las fichas de cada jugador

Administrativo:

Es el de mayor cargo y permisos, este tiene permisos de cargar la ficha de jugadores, y se ocupa de dar los roles a cada usuario del sitio

Administrador:

Super Usuario

## **1.5. Alcance y Limitaciones**

### **1.5.1. Alcance**

Nuestro Sistema permitirá al usuario la gestión, control y seguimiento de distintos deportes.

Contará con información actualizada sobre los partidos disputados y fixture.

Cada Usuario ingresará con su cédula de identidad y tendrá acceso únicamente a su propio perfil.

Se registrará los datos estadísticos de cada equipo, además de su participación en las competencias, y datos de los rendimientos de cada uno de los participantes.

Contará con el almacenamiento histórico de actuaciones, desempeños, sanciones y las actuaciones de los jugadores en cada instancia.



Se permitirá a los seleccionadores realizar un Scouting de los mejores jugadores.

Los árbitros se encargan de registrar las incidencias dentro de cada partido, estas siendo anotaciones, faltas y/o sanciones.

Los responsables de cada equipo podrán corroborar los datos de sus jugadores teniendo en cuenta su habilitación para los próximos encuentros.

Permitira la creacion y modificacion de los equipos y sus jugadores por parte de los directivos

Los administradores podrán modificar los usuarios junto a sus roles

### **1.5.2. Limitaciones**

El sistema será utilizado en un servidor IBM x3200 con CentOS 7 instalado y MariaDB mariadb 5.5.68.

El sistema solo tendrá opción de Español e Inglés como lenguajes



## **2. Requerimientos**

### **2.1. Requerimientos Funcionales**

- 2.1.1. Logueo de usuarios mediante C.I.
- 2.1.2. Ingreso a datos del partido sin necesidad de logueo.
- 2.1.3. Administración, gestión y almacenamiento de datos de los deportes (Basketball, Handball, Football).
- 2.1.4. Almacenar datos de los equipos.
  - 2.1.4.1. Jugadores destacados.
  - 2.1.4.2. Anotaciones por partido.
  - 2.1.4.3. Anotaciones totales por competencia.
  - 2.1.4.4. Jugadores sancionados.
- 2.1.5. Almacenar datos sobre jugadores.
  - 2.1.5.1. Años.
  - 2.1.5.2. Partidos jugados.
  - 2.1.5.3. Anotaciones.
  - 2.1.5.4. Faltas.
  - 2.1.5.5. C.I.
  - 2.1.5.6. Desempeño general.
  - 2.1.5.7. Incidencias.
- 2.1.6. Almacenar datos del partido.
  - 2.1.6.1. Tipo de deporte.
  - 2.1.6.2. Anotaciones.
  - 2.1.6.3. Incidencias.
  - 2.1.6.4. Cambios.
  - 2.1.6.5. Penalizaciones.
  - 2.1.6.6. Desempeño de cada jugador en el partido.
  - 2.1.6.7. Duración.
  - 2.1.6.8. Amonestaciones individuales o grupales.
  - 2.1.6.9. Cantidad de jugadores en cancha.
- 2.1.7. Validación manual de las incidencias por el usuario "Juez".



- 2.1.8. Subsistema que permita el Scouting de los mejores jugadores.

## **2.2. Requerimientos No Funcionales**

- 2.2.1. Performance.
- 2.2.2. Seguridad y Control de Acceso.
- 2.2.3. Integración con otros sistemas.
- 2.2.4. Interfaz con el usuario.
- 2.2.5. Ayuda on-line.
- 2.2.6. Requerimientos Internacionales, Legales y otros.
- 2.2.7. Opción de visualizar el Reglamento del deporte.
- 2.2.8. Posibilidad de agregar un 4° o más deportes al sistema.

## **Ciclo de Vida**

### **De Donde Surge El Método Kanban**

“A principios del siglo XXI, la industria del software se percató de que Kanban podía hacer un cambio real en la forma en la que se producían y entregaban los productos y los servicios. Se demostró que Kanban era conveniente no solo para la industria automotriz, sino también para cualquier otro tipo de industria. Así es como nació el método Kanban.(...)”

ir al anexo “ I ” para visitar la página de donde fue citada la información.

### **Porque usamos Kanban**

Usamos Kanban por su disponibilidad a la hora de conectarte desde cualquier dispositivo, y es la mejor manera de comunicarnos y progresar en el proyecto



ya que podemos visualizar que tareas están pendientes, qué tareas están en progreso, etc.

## **Casos De Uso**

Nombre:	Verificación Tipo De Usuario
Autor:	Gonzalo Martinez
Fecha:	25/5/2022
Descripción Verificación del tipo de usuario	
Actores Usuario Logueado	
Precondiciones Tener usuario registrado Tener el cliente instalado	
Flujo Normal 1.Un usuario logueado ingresa al Cliente 2.Se le pide verificar su identidad a. Enviando un codigo al Email personal b. Enviando un mensaje de Texto al Celular 3. Se corroboran los códigos ingresados, con los enviados	
Flujo alternativo 3.1 El código enviado es diferente al ingresado. Se le da la posibilidad al usuario de corregirlo 3.2 El codigo nunca llega, Se le permite al usuario la opción de volver a enviar los códigos	
Poscondiciones El Usuario Ingresa con todas sus opciones habilitadas	



Nombre:	Login en la Aplicación
Autor:	Lucas Gallas
Fecha:	23/5/2022
Descripción Logueo de un Usuario al sistema	
Actores Usuario sin Logueo	
Precondiciones Tener un usuario Registrado Tener el Cliente instalado	
Flujo Normal 1. Un Usuario ingresa los datos pedidos a. Nombre de Usuario/Correo Electrónico b. Contraseña 2. El Sistema corrobora los datos ingresados y los valida	
Flujo alternativo 1.1. El Usuario no ingreso datos obligatorios, se le informa al usuario y se lo habilita a ingresarlos 2.1. El Sistema corrobora los datos, en caso de ser incorrectos, se le avisa al usuario y se le da la posibilidad de corregirlos 2.2 El Usuario se excede de los intentos de ingreso, se bloquea la cuenta, y se le da la posibilidad de recuperarla utilizando una verificación al correo/celular	
Poscondiciones El Usuario ingresa correctamente a su perfil	



Nombre:	Registro de un Usuario
Autor:	Kevin Vidir
Fecha:	23/5/2022
Descripción Registro de un usuario al sistema	
Actores Usuario sin Registro	
Precondiciones Tener el Cliente instalado Tener un Correo no Registrado	
Flujo Normal <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se Ingresan los datos del usuario             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Nombre</li> <li>b. Apellido</li> <li>c. Teléfono</li> <li>d. Correo</li> <li>e. CI</li> <li>f. Contraseña</li> <li>g. Verificación de Contraseña</li> </ol> </li> <li>2. El Sistema corrobora los datos ingresados, y los guarda en la base de datos</li> </ol>	
Flujo alternativo <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1. No se ingresaron datos obligatorios, se le informa Administrador y se lo habilita a ingresarlos nuevamente</li> <li>1.F-G Si las contraseñas no coinciden, se le informa al Administrador y le da la posibilidad de reescribir las contraseñas</li> <li>2.1. El Sistema corrobora la sintaxis de los datos ingresados             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Teléfono sin contener letras</li> <li>b. CI sin letras, puntos ni guiones</li> </ol> </li> </ol>	
Poscondiciones El Sistema crea correctamente el Usuario con los datos ingresados	





Nombre:	Búsqueda
Autor:	Kevin Vidir
Fecha:	27/6/2022
Descripción Busca datos de un jugador	
Actores Usuario Sin Logueo	
Precondiciones Tener el cliente instalado	
Flujo Normal 1.Un usuario ingresa como invitado 2.Se le pide ingresar CI del jugador que busca 3.Muestra los datos del jugador buscado	
Flujo alternativo 2.1. La CI que se ingresó no existe en la base de datos, se le pide ingresar otra CI	
Poscondiciones El Usuario Ingresa con todas sus opciones habilitadas	



Nombre:	Fixture
Autor:	Kevin Vidir
Fecha:	17/7/2022
Descripción Mostrará los partidos recientemente jugados.	
Actores Invitado	
Precondiciones Campeonato en progreso o finalizado	
Flujo Normal 1.El invitado ingresa a la opción de fixture 2.El invitado selecciona el “campeonato” del cual quiere ver el fixture 3.Se muestra el fixture del “campeonato” seleccionado	
Flujo alternativo 1.3.El usuario selecciona un “campeonato” sin terminar se le mostrarán los datos hasta el momento	
Poscondiciones Se muestra todos los datos de los partidos jugados en el “campeonato”	



### **3. Glosario**

### **4. Anexos**

- I. La información de Kanban fue extraída de la siguiente página  
<https://kanbanize.com/es/recursos-de-kanban/primeros-pasos/que-es-kanban>
- II.

ProgWare



**S.I.G.D.**

**I.S.B.O.**

**3°BC** 19