

Apuestas Copa América

El sistema de apuestas para los partidos de la copa américa debe contener los siguientes requerimientos.

Requerimientos funcionales:

- Todos los **usuarios** deben tener un nombre y apellido, número de identificación, email, username y password. Además deben contar con un perfil (**Administrador o Apostador**).
- Se deben poder registrar, editar, consultar y eliminar (**CRUD**), equipos, partidos, resultados, estadios, apuestas, grupos, entrenadores, ciudades, usuarios y perfiles de esos usuarios.
- Solo los **administradores** pueden ver los módulos de equipos, partidos, usuarios y perfiles.
- Los **equipos** deben llevar la información de: nombre, fecha de fundación, entrenador, página web y ciudad capital y a que grupo pertenecen.
- Los **entrenadores** deben tener la información de nombre y apellido, nacionalidad, edad, equipos dirigidos y títulos conseguidos.
- Las **ciudades** deben tener información de nombre, número de habitantes, estadio principal.
- Los **partidos** deben contener la información de equipo local, equipo visitante, ciudad y estadio donde se jugara, además horario de partido.
- Los **resultados** tendrán la información de partido, marcador local, marcador visitante.
- Los **grupos** deben tener la información de nombre y sedes.
- Las **apuestas** deben registrar el partido, el marcador local, el marcador visitante, el usuario.
- Solo los **apostadores** registrados en el sistema podrán apostar. Deben tener un password y un username para poder ingresar al sistema.
- El **administrador** del sistema puede ver todas las apuestas que han hecho los apostadores.
- El **apostador** solo puede ver las apuestas que él ha hecho y podrá ver si acertó o no.

- Se debe poder observar que **apostadores** han tenido más aciertos.

Requerimientos del sistema:

- La base de datos debe modelarse y desarrollarse en **MYSQL**.
- El sistema debe basarse en la estructura **MVC** en lenguaje php.
- Se debe utilizar el framework de diseño **CSS BOOTSTRAP** como opción de diseño complementándolo con diseños propios según decisión del diseñador.
- Las variables deben tener los mismos nombres dentro toda la aplicación así como en la base de datos. Además las variables deben ser en minúsculas con nombres cortos que representen que datos se están trabajando.

Distribución de desarrollo en grupos de trabajo:

Modelamiento y desarrollo de base de datos:

Encargados: Santiago Lozano, Diego Monroy y Wilson Díaz.

Dirigido por: Wilson Díaz.

Diseño y visualización del aplicativo (estilos, css, colores, maquetación):

Encargados: Leonardo Triana, Idaly Rojas, Angie Moncada.

Dirigido por: Leonardo Triana.

Vistas y controladores de: Ciudades, Entrenadores y Grupos.

Encargados: Diveana Ardila, Lizeth Socha, Elkin Vasquez, Juan Camilo Moreno.

Dirigido por: Lizeth Socha.

Modelos de: Ciudades, Entrenadores y Grupos.

Encargados: Diego Díaz, Liliana Socha.

Dirigido por: Diego Diaz.

Vistas y controladores de: Usuarios, perfiles y Equipos.

Encargados: Luis Miguel Morales, Rubiel Sánchez y Jorge Agudelo.

Dirigido por: Rubiel sanchez.

Modelos de: Usuarios, perfiles y Equipos.

Encargados: Santiago Lozano, Diego Monroy y Jhon Bravo.

Dirigido por: Santiago lozano.

Vistas y controladores de: Partidos, resultados y apuestas.

Encargados: Johan López, Camilo Guaje, Jorge Zapata y Oscar Díaz.

Dirigido por: Johan López.

Modelos de: Partidos, resultados y apuestas.

Encargados: Santiago Lozano, Diego Monroy y Jhon Bravo.

Dirigido por: Diego Monroy.

Dirección de Diseño: Leonardo Triana.

Dirección de MVC: Santiago Lozano.

Dirección de Base de datos y persistencia: Diego Monroy.

Dirección de Ensamble e Implementación de la aplicación: Rubiel Sánchez

Dirección de Pruebas: Jorge Agudelo.

Dirección general, asesoría y revisión: Ing. Wilmer Fabian Triana.

Dirección del proyecto: Se darán las pautas del desarrollo, los requerimientos y estructuración del proyecto.

Asesoría: Se brindara el apoyo necesario en el desarrollo y evolución de la construcción del aplicativo. Solo se da asesoría entre la dirección y los directores responsables de cada uno de los módulos.

Revisión: Al final de cada clase se hará una revisión del desarrollo del día, se planeara la continuación del proyecto para la siguiente sesión de desarrollo.

Calificación: La calificación está sujeta al correcto funcionamiento de la aplicación al entregarse.