

Software Requirements Specification

PRODE
Versión 1.2
2018

TEAM:

D'alessandro, Nicolas:

nicolasdalessandro2@gmail.com

García, Valeria:

valeriagb.unrc@gmail.com

Registro de Cambios

Versión	Descripción	Fecha
1.0	Propósito. Carga de requerimientos funcionales	9/5/2018
1.1	Actualización de requerimientos funcionales, descripción de la página, manual de uso, diagrama de clases, referencias y herramientas usadas.	24/06/18
1.2	Se agregaron requerimientos funcionales y se actualizaron las descripciones de las interfaces graficas. Actualización de Diagrama de clases de usos.	25/11/18

Tabla de Contenidos

1. Introducción.....	4
1.1 Propósito.....	5
3. Requerimientos Específicos.....	6
3.2 Requerimientos Funcionales.....	6
3.2.1 Registro de un jugador en la página.....	6
3.2.2 Inicio de sesión.....	6
3.2.3 Inscripción de un jugador en un fixture	6
3.2.4 Predicción de una fecha.....	6
3.2.5 Verificar tabla de los puntajes de la fecha... ..	6
3.2.6 Salir del sistema.....,,.....	7
3.2.7 Cargar resultados de partidos	7
3.2.8 Cambiar contraseña.....	7
3.2.9 Cambiar E-mail.....	7
3.2.10 Registro de un administrador en la página.....	7
3.2.11 Cargar fixtures.....	8
3.2.12 Cargar equipos.....	8
3.2.13 Cargar partidos.....	8
3.2.14 Cargar paises.....	8

4. Descripción del sistema y Manual de usuarios.....	10
4.1 Interface del Sistema.....	10
4.1.1 Interface de inicio	10
4.1.2 Interface del jugador	10
4.1.3 Interface para la carga de una predicción.....	11
4.1.4 Interface para el cambio de contraseña del usuario.....	12
4.1.5 Interface para el cambio del e-mail del Usuario.....	13
4.1.6 Interface de administrador.....	14
4.1.6.1 Interface de carga de fixture.....	14
4.1.6.2 Interface de carga de partidos.....	15
4.1.6.3 Interface de carga de países.....	15
4.1.6.4 Interface de carga de equipos.....	16
4.1.7 Interface para ver jugadas de otros jugadores....	16
6. Diagramas... ..	17
6.1 Diagrama de clases de uso.....	17
8. Referencias y herramientas	18

1. Introducción

1.1 Propósito

Este documento tiene como propósito definir las especificaciones funcionales, no funcionales y del sistema para la implementación de un Prode, donde un usuario podrá cargar sus predicciones de los partidos en una fecha de una liga de futbol determinada y obtendrá ciertos puntos luego acertar en sus predicciones.

1.2 Personal involucrado

IDENTIFICACIÓN	D'alessandro, Nicolas
ROL	Análisis, Diseño y Programador

IDENTIFICACIÓN	Garcia, Valeria
ROL	Análisis, Diseño y Programador

3. Requerimientos Específicos

3.2 Requerimientos funcionales

3.2.1 Registro de un jugador en la página

ID	RF1
DESCRIPCIÓN	El sistema debe permitir que un jugador pueda registrarse para poder jugar.

3.2.2 Inicio de sesión

ID	RF2
DESCRIPCIÓN	El sistema debe permitir que un usuario (jugador o administrador) ingrese a su cuenta.

3.2.3 Inscripción de un jugador en un fixture

ID	RF3
DESCRIPCIÓN	El sistema debe brindar al jugador una lista de los fixtures disponibles para poder participar en la predicción de sus fechas.

3.2.4 Predicción de una fecha

ID	RF4
DESCRIPCIÓN	El sistema debe mostrar los partidos de la fecha que el jugador decidió predecir con el casillero para efectuar su predicción en cada uno de ellos.

3.2.5 Verificar tabla de puntajes de todos los usuarios

ID	RF5
DESCRIPCIÓN	El sistema debe permitir que un jugador pueda ver la tabla de puntajes de todos los usuarios en distintas fechas en las que participaron.

3.2.6 Salir del sistema

ID	RF6
DESCRIPCIÓN	El sistema debe permitir que un usuario cierre su sesión.

3.2.7 Cargar resultados de partidos

ID	RF7
DESCRIPCIÓN	El sistema debe permitir a un administrador cargar los resultados de los partidos de una fecha de cada fixture.

3.2.8 Cambiar Contraseña

ID	RF8
DESCRIPCIÓN	El sistema debe permitir que un usuario (jugador o administrador) cambiar su contraseña, ya sea porque la olvido o porque desea cambiarla.

3.2.9 Cambiar Email

ID	RF9
DESCRIPCIÓN	El sistema debe permitir que un usuario (jugador o administrador) cambiar su cuenta de e-mail desde su sesión.

3.2.10 Registro de un administrador en la página

ID	RF10
DESCRIPCIÓN	El sistema debe permitir que un jugador pueda registrarse para que pueda cargar los resultados de los partidos, fixtures, equipos y partidos.

3.2.11 Cargar fixtures

ID	RF11
DESCRIPCIÓN	El sistema debe permitir que un administrador pueda cargar nuevos fixtures.

3.2.12 Cargar equipos

ID	RF12
DESCRIPCIÓN	El sistema debe permitir que un administrador pueda cargar nuevos equipos.

3.2.13 Cargar partidos

ID	RF13
DESCRIPCIÓN	El sistema debe permitir que un administrador pueda cargar nuevos partidos a los fixtures para que un jugador pueda predecir.

3.2.14 Cargar paises

ID	RF14
DESCRIPCIÓN	El sistema debe permitir que un administrador pueda agregar países disponibles para el registro de usuarios.

4. Descripción del Sistema y Manual de uso

4.1 Interfaces del sistema

Para acceder al sistema se debe ingresar en la barra de un explorador le siguiente dirección: <http://127.0.0.1:4567/>. A continuación, mostraremos y explicaremos las distintas interfaces gráficas del sistema y detallaremos como debe se usada por el usuario.

4.1.1 Interface de inicio

El usuario en esta interface se encontrará con una sección a la derecha para registrarme en el sistema completando con sus datos personales (Nombre, Apellido, D.N.I., nombre de usuario elegido, contraseña, palabra de seguridad para la recuperación de la contraseña, correo electrónico, país de procedencia) y en el caso de querer los privilegios de administrados deberá completar el campo "Palabra Clave".

El la parte izquierda de esta sección el usuario podrá iniciar sesión con su nombre de usuario y contraseña, siempre y cuando se haya registrado antes.

4.1.2 Interface de jugador

En esta sección, el jugador podrá ver su perfil, donde se le brindan sus resultados de las fechas en las que realizo predicciones.

En la parte inferior-izquierda el usuario tendrá 2 botones. El primero de ellos, llamado APOSTAR, será el que lo redirija a la página donde podrá elegir el fixture y participar en una fecha. El segundo botón, lo dirigirá a la sección donde podrá ver los resultados de las apuestas de los demás jugadores en distintas fechas y fixtures.



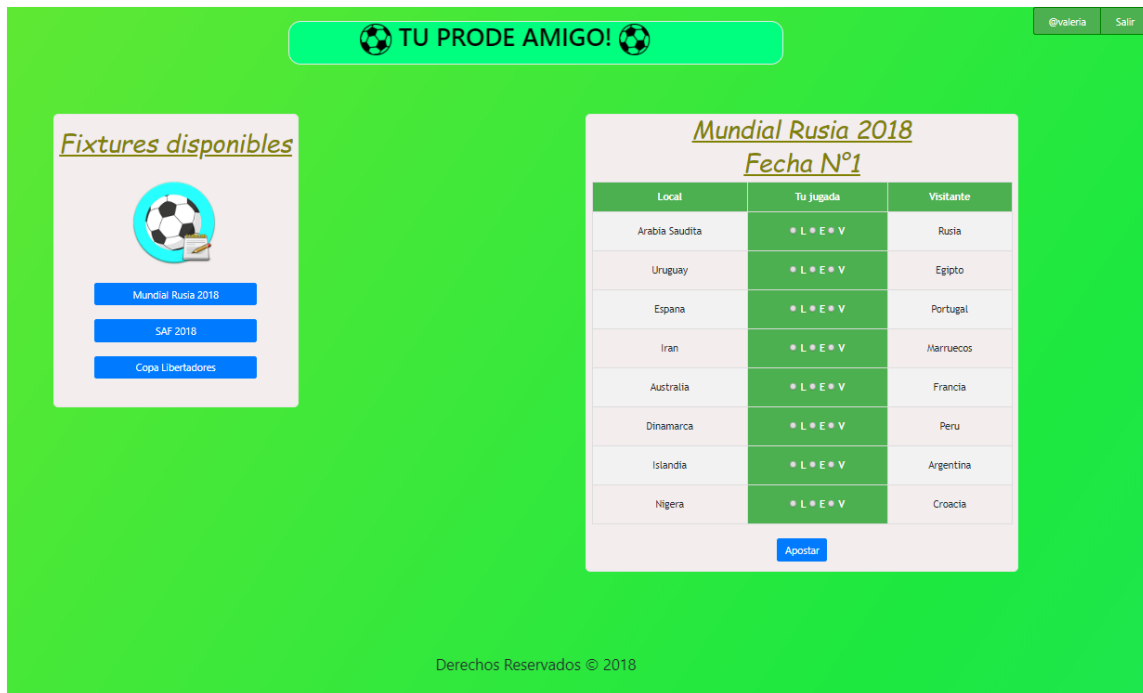
También podemos ver los botones "Cambiar contraseña" (sección 4.1.4) y "Cambiar Email" (sección 4.1.5).

Cada perfil del usuario en la parte superior-derecha tiene dos botones. El primero contiene el nombre de usuario de la persona que inicio sesión. El segundo le permitirá al usuario cerrar su sesión y será dirigido a la página inicial.

4.1.3 Interface para la carga de una predicción

Cuando el usuario en su perfil seleccione el botón APOSTAR, podrá ver en esta sección, en la parte izquierda la lista de fixtures disponibles para jugar. En la parte derecha tendrá la lista de partidos de la fecha vigente del fixture seleccionado anteriormente, con las tres opciones posibles de seleccionar para realizar la predicción. El usuario deberá seleccionar un resultado posible por partido para todos los partidos y así podrá cargar la predicción seleccionando el botón Apostar. Luego de esto volverá a su perfil de usuario nuevamente.

También podrá cerrar sesión si lo desea o volver a su perfil con los botones ubicados en la parte superior-derecha, nombrados en el punto 4.1.2.



4.1.4 Interface para el cambio de contraseña del usuario

Cuando el usuario en su perfil presiona el botón "Cambiar contraseña" o desde la página de inicio presión "OLVIDE MI CONTRASEÑA", es redirigido a la interface de cambio de contraseña.

The screenshot shows a web interface with a blue background. At the top, there is a green header bar with the text "TU PRODE AMIGO!" flanked by soccer ball icons. Below the header, there is a black box with the text "Presiona F11 para salir de la pantalla completa". The main content area is a white box with the heading "Restablecer Contraseña". It contains four input fields: "Nombre de Usuario o Email" (with the value "example123"), "Palabra de seguridad" (with the value "example"), "Contraseña" (with masked characters "*****"), and "Confirmar Contraseña" (with masked characters "*****"). Below the input fields are two blue buttons labeled "Confirmar" and "Volver".

El usuario deberá ingresar su nombre de usuario o su cuenta de e-mail, su palabra de seguridad y por último ingresar dos veces la contraseña nueva. Si el cambio es exitoso el usuario deberá iniciar sesión con su nueva contraseña.

4.1.5 Interface para el cambio del e-mail del usuario

Cuando el usuario en su perfil presiona el botón "Cambiar Email" es redirigido a la interface de cambio de E-mail.

TU PRODE AMIGO!

@valeria Salir

Cambiar Email

Nuevo Email example@example.com

Contraseña *****

Confirmar

Volver

Derechos Reservados © 2018

El usuario deberá ingresar la nueva cuenta de e-mail y para confirmar el cambio ingresar también su contraseña.

4.1.6 Interface de administrador

En esta interfaz el administrador podrá ver una serie de opciones que tiene disponible.



4.1.6.1 Interface de carga de fixture

En esta interfaz el administrador podrá cargar un fixture nuevo.



4.1.6.2 Interface de carga de partidos

En esta interfaz el administrador podrá cargar un nuevo partido seleccionando los equipos, el fixture, el número de fecha y el día en que se jugará.

4.1.6.3 Interface de carga de países

En esta interfaz el administrador podrá cargar un nuevo país ingresando su nombre.

4.1.6.4 Interface de carga de equipos

En esta interfaz el administrador podrá cargar un nuevo equipo ingresando su nombre.

The interface has a yellow background. At the top, a green banner contains a soccer ball icon, the text 'TU PRODE AMIGO!', and another soccer ball icon. To the right of the banner are two green buttons: '@valeb' and 'Salir'. On the left, a white box titled 'Fixtures disponibles' contains six blue buttons: 'Cargar Fixtures', 'Cargar Juegos', 'Cargar paises', 'Cargar equipos', 'Cargar resultados', and 'Ver resultados'. Below these are two green buttons: 'Cambiar Contraseña' and 'Cambiar Email'. On the right, another white box titled 'Ingresa el equipo' contains a text input field labeled 'Team' and a blue 'Enviar' button.

4.1.7 Interface para ver jugadas de otros jugadores

Cuando el usuario seleccione la opción "Ver resultados" en su perfil, podrá ver en esta sección una tabla donde muestre, nombre de usuario, el fixture,

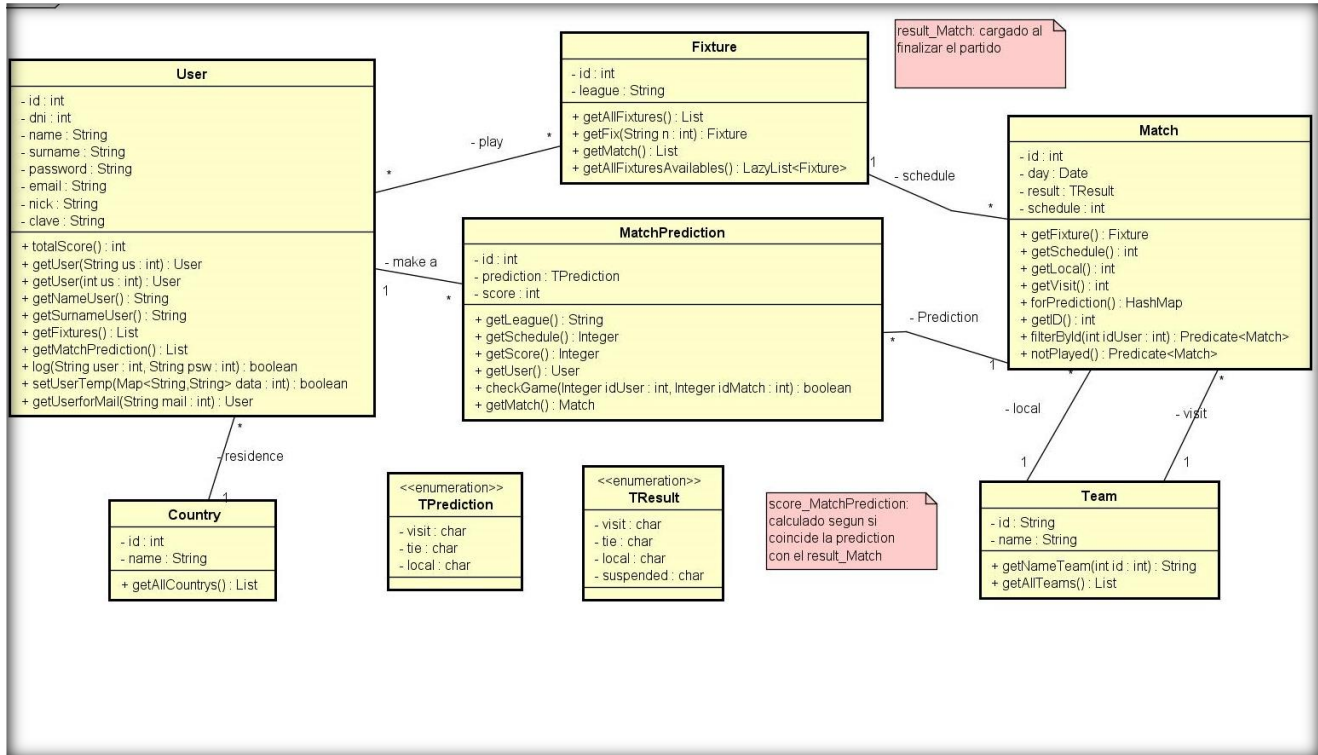
The interface has a yellow background. At the top, a green banner contains a soccer ball icon, the text 'TU PRODE AMIGO!', and another soccer ball icon. To the right of the banner are two green buttons: '@COrKPOF' and 'Salir'. Below the banner, a white box titled 'Resultados de todos los usuarios' contains a table with the following data:

Jugador	Fixture	Fecha	Puntaje
SFisher	SAF 2018	1	9

número de fecha y el puntaje obtenido, de cada usuario que participo.

6. Diagramas

6.1 Diagrama de clases de usos



8. Referencias y herramientas

1. Pivotal tracker : www.pivotaltracker.com
2. Bootstrap: <https://getbootstrap.com/docs/4.1/getting-started/introduction/>
3. w3Schools: <https://www.w3schools.com/>
4. IEEE Recommended Practice for Software Requirements Specifications:
<http://ieeexplore.ieee.org/stamp/stamp.jsp?tp=8&arnumber=278253&isnumber=6883>
5. GitHub: <https://github.com/>
6. GIT: <https://git-scm.com/>
7. Maven: <https://maven.apache.org/>
8. Spark: <http://sparkjava.com/>
9. MySQL: <https://www.mysql.com/>
10. ActiveJDBC: <http://javalite.io/activejdbc>
11. Astah Professional: <http://astah.net/>