

## Grupo 2

Buttignol Valentín.  
Compagnucci José.  
Romero Ignacio.

# Documento de Especificación de Requerimientos de Software (SRS).

Universidad Nacional de Río Cuarto.

19 de Abril, 2022.

Pronóstico deportivo: Mundial 2022.

### INDICE

1. **Introducción.**
  - 1.1. Propósito.
  - 1.2. Alcance.
  - 1.3. Resumen.
2. **Requisitos específicos.**
  - 2.1. Requisitos funcionales.
  - 2.2. Requisitos no funcionales.
3. **Modelo de Datos.**

## 1. *Introducción.*

Este documento es una especificación de requerimientos de software para el sistema de pronósticos deportivos “ProdemosAr” de la copa mundial de fútbol 2022. En el mismo, primero, se definirá el problema introduciendo el propósito, alcance y un breve resumen del funcionamiento del sistema. Luego, se establecerán los requisitos funcionales y no funcionales de dicho sistema. Y por último se mostrará un Diagrama de Clases donde se mostrará el diseño general del sistema.

### 1.1. Propósito.

Esta especificación de requerimientos de software apunta a la definición básica del funcionamiento, especificaciones, y arquitectura de un sistema de un pronóstico deportivo del mundial. Este documento, está preparado para que sea interpretado tanto por desarrolladores, como para los usuarios del sistema.

### 1.2. Alcance.

El producto final es un sitio web que provee un sistema de juego de pronóstico deportivo (Prode). El objetivo del sistema es que diversos usuarios puedan realizar predicciones respecto a los distintos partidos de la copa mundial de fútbol 2022. Además, habrá un conjunto de administradores que cargarán los datos necesarios, actualizando los resultados al día.



### 1.3. Resumen.

Un grupo de personas desea crear el sistema “ProdemosAr”, el cual es un juego de pronóstico deportivo sobre la Copa Mundial 2022, y desean informatizar la siguiente información:

Un usuario debe inscribirse a “ProdemosAr” para participar, al momento de hacerlo se registran los datos del participante en una base de datos (Nombre, Apellido, DNI, e-mail). Además, se cuentan con administradores que de los cuales interesan los mismos datos.

El objetivo de cada usuario es hacer una predicción de todos los partidos (Se separa en 2 fases, 1 para fases de grupos y otra para octavos de final en adelante). Se consideran ganadores a aquellos que acierten a todos los ganadores de los partidos. Se evalúa en una tabla de puntajes quién es el ganador (3 puntos por acertar un resultado, 2 puntos por no acertar un resultado pero acertar que un equipo gano/perdió, 0 puntos si empataron y se apostó ante algún resultado declarativo, 0 puntos si no se acertó nada).

El objetivo de cada administrador es cargar la información de todos los partidos que se vayan a jugar, como el estadio, la fecha, el horario y los equipos que jueguen, además deben actualizar constantemente cada resultado de los partidos, junto con la futura postulación de las selecciones que queden en octavos de final, cuartos, semis y final.

Debido a que en fase de grupos se puede obtener un puntaje máximo de 144 puntos, solo pueden pasar a fase 2 aquellos que superen 70 puntos.

Si una persona no pasa fase 1 pero quiere participar en fase 2, tendrá que re-inscribirse para participar. A partir de este punto, esa persona partirá desde el mínimo requerido para que tenga chances de ganar (Es decir, 70 puntos).



## 2. Requisitos específicos.

En esta sección vamos a poder describir los requerimientos de software en detalle, vamos a categorizar requerimientos en los dos tipos, funcionales y no funcionales.

### 2.1. Requisitos funcionales.

Se detallan para cada funcionalidad específicamente distintas características que debe cumplir la misma.

De antemano, los actores que utilizarán el sistema serán los Administradores que dirigen la mayoría de clases del sistema y los Usuarios que participan de las predicciones del mismo.

Número	Nombre	Descripción
1	Registro de cuenta.	Registro (Alta) de una cuenta en el sitio mediante un mail y una contraseña (Tanto de usuario común, como de administrador).
2	Baja de cuenta.	Baja de la cuenta (De un usuario común).
3	Inicio de sesión.	Funcionalidad que permite ingresar a una cuenta ya creada.
4	Cierre de sesión.	Funcionalidad que permite cerrar sesión de una cuenta iniciada.
5	Inicio de sesión como administrador.	Funcionalidad que permite ingresar a una cuenta ya creada.
6	Ingreso de una predicción.	Funcionalidad que permite a un jugador ingresar su predicción de un partido existente..
7	Baja de una predicción.	Funcionalidad que permite dar la baja de una predicción ya creada, de un partido sin resultado..
8	Modificación de una predicción.	Funcionalidad que permitiría realizar cambios a una predicción durante un cierto plazo (Antes de que inicie el partido a predecir).
9	Consulta de una	Funcionalidad que permite visualizar la predicción realizada.



	predicción.	
10	Consulta de tabla.	Funcionalidad que permite visualizar una tabla general de equipos y de los resultados de los partidos jugados y partidos por jugar.
11	Alta de partidos.	Funcionalidad que autoriza a los administradores a dar de alta los partidos.
12	Baja de partidos.	Funcionalidad que autoriza a los administradores a dar de baja los partidos que no tengan asignado un resultado o una predicción.
13	Modificación de partidos.	Funcionalidad que autoriza a los administradores a poder cambiar características del partido.
14	Alta de resultados.	Funcionalidad que autoriza a los administradores dar de alta los resultados.
15	Baja de resultados.	Funcionalidad que permite a los administradores dar de baja los resultados.
16	Alta de equipos	Funcionalidad que autoriza a los administradores para poder dar de alta a nuevos equipos.
17	Baja de equipos.	Funcionalidad que autoriza a los administradores para poder dar de baja los equipos que no tengan un partido asignado.
18	Modificación de equipos.	Funcionalidad que autoriza a los administradores para poder modificar los datos de cada equipo.
19	Alta de grupos.	Funcionalidad que autoriza a los administradores para poder dar de alta a nuevos grupos.
20	Baja de grupos.	Funcionalidad que autoriza a los administradores para poder dar de baja los grupos sin equipos.
21	Modificación de grupos.	Funcionalidad que autoriza a los administradores para poder modificar los datos de cada grupo.



## 2.2. Requisitos no funcionales.

- Usabilidad: Este sitio web está diseñado para las personas latinoamericanas, por lo tanto se dispondrá en Español. Además es fácil de usar y no requiere tiempo extra para aprender a manejarse en el sitio.
- Seguridad: El sitio web proveerá seguridad ante el registro de las cuentas, ya que se requerirá una autenticación de las mismas. Además la contraseña de cada cuenta está encriptada.
- Disponibilidad: El sistema estará corriendo 24/7 a lo largo del año, a excepción de los días de rutinas de mantenimiento.



### 3. Modelo de Datos.

El diagrama de clases UML está representado en esta sección:

