Requisitos del sistema a desarrollar

|  |
| --- |
| **REQUISITOS DE INFORMACIÓN** |

|  |  |
| --- | --- |
| IRQ-001 | Usuarios del Sistema |
| Descripción | En el sistema existen tres tipos de usuarios: Administrador del Sistema, Administrador de Comunidad, Participantes, Usuarios |
| Versión | 1.0 |
| Autor | Amine Chaghir Chikhaoui |
| Datos Específicos | * identificador * Nombre * Apellidos * Nombre Usuario * Correo Electrónico * Contraseña * Puesto Clasificación (Solo para participantes de una comunidad y administrador de comunidad) * idComunidad (Solo para participantes de una comunidad y administrador de comunidad) * idParticipante (Solo para participantes de una comunidad y administrador de comunidad) |
| Comentarios | Todos los datos Nombre, Apellidos, Nombre de Usuario, Correo Electrónico y Contraseña son obligatorios, ya que son los datos que introducirá el usuario durante su registro.  Los atributos Puesto Clasificación, idComunidad, idParticipante se le asignarán a un usuario una vez sea participante de alguna comunidad. |

|  |  |
| --- | --- |
| IRQ-002 | Comunidades del Sistema |
| Descripción | El sistema permite la creación de comunidades, que pueden ser públicas o privadas. |
| Versión | 1.0 |
| Autor | Amine Chaghir Chikhaoui |
| Datos Específicos | * identificador * Tipo: [PUBLICA, PRIVADA] * Nombre * Contraseña (SOLO EN EL CASO DE QUE SEA PRIVADA) * Número de Integrantes * Presupuesto Inicial. * Jugadores por Usuario en Mercado. * Número total de jugadores en mercado simultáneamente. * Días máximo en mercado para cada jugador. |
| Comentarios | Todos los datos son obligatorios, es decir, se deben rellenar en el momento de la creación de la comunidad.  Exceptuando el atributo contraseña que solo se rellenará si se establece la comunidad como Privada. |

|  |  |
| --- | --- |
| IRQ-003 | Almacenamiento de Jugadores |
| Descripción | El sistema debe permitir que un usuario pueda crear una comunidad o inscribirse en una ya creada |
| Versión | 1.0 |
| Autor | Amine Chaghir Chikhaoui |
| Datos Específicos | * Identificador * IdParticipante (Si pertenece a algún participante) * Nombre * Foto * Posición * Valor mercado * Estado [Libre, ConEquipo, Transferible] * Puja actual * Club profesional * Puntos totales * Puntos jornada |
| Comentarios | El atributo idParticipante puede ser nulo, pero el resto de los atributos no pueden ser nulos una vez se creen los jugadores. |

|  |  |
| --- | --- |
| IRQ-004 | Almacenamiento de Jugadores |
| Descripción | El sistema tiene la capacidad de almacenar a los distintos jugadores. |
| Versión | 1.0 |
| Autor | Amine Chaghir Chikhaoui |
| Datos Específicos | * Identificador * IdParticipante (Si pertenece a algún participante) * Nombre * Foto * Posición * Valor mercado * Estado [Libre, ConEquipo, Transferible] * Puja actual * Club profesional * Puntos totales * Puntos jornada |
| Comentarios | El atributo idParticipante puede ser nulo, pero el resto de los atributos no pueden ser nulos una vez se creen los jugadores. |

|  |  |
| --- | --- |
| IRQ-005 | Equipos de un participante |
| Descripción | Cada participante puede tener un equipo en el que añadir sus jugadores |
| Versión | 1.0 |
| Autor | Amine Chaghir Chikhaoui |
| Datos Específicos | * identificador * Nombre * Número de jugadores * Alineación * Suplentes |
| Comentarios | Todos los datos Nombre, Apellidos, Nombre de Usuario, Correo Electrónico y Contraseña son obligatorios, ya que son los datos que introducirá el usuario durante su registro.  Los atributos Puesto Clasificación, idComunidad, idParticipante se le asignarán a un usuario una vez sea participante de alguna comunidad. |

|  |  |
| --- | --- |
| IRQ-006 | Equipos de un participante |
| Descripción | El sistema deberá almacenar la información relacionada con los Clubs de la vida real a los que pertenecen los jugadores |
| Versión | 1.0 |
| Autor | Amine Chaghir Chikhaoui |
| Datos Específicos | * Nombre * Escudo |
| Comentarios | Estos clubs son los equipos reales de la NBA. |

|  |  |
| --- | --- |
| IRQ-007 | Cada equipo dispone de una alineación |
| Descripción | Dentro del sistema cada equipo de un participante tiene una Alineación. |
| Versión | 1.0 |
| Autor | Amine Chaghir Chikhaoui |
| Datos Específicos | * identificador * Guard * Forward * Center |
| Comentarios | Guard, Forward y Center son las posiciones usadas en la NBA, y las dos primeras agrupan a dos de las usadas en Europa cada una de ellas:   * Guard -> base y escolta * Forward -> alero y ala-pívot * Center -> Pívot |

|  |  |
| --- | --- |
| IRQ-008 | Mercados |
| Descripción | El sistema deberá almacenar todos los datos correspondientes al mercado de cada comunidad y los jugadores que están en él. |
| Versión | 1.0 |
| Autor | Amine Chaghir Chikhaoui |
| Datos Específicos | * Jugador * Días restantes en el mercado * Comunidad * Equipo al que pertenece * Pujas por el jugador * Precio del Jugador |
| Comentarios | El jugador es el jugador que los participantes introducen en el mercado.  Las pujas son el conjunto de todas las pujas que va realizando cada participante o el propio administrador por un jugador.  Cuando un jugador no tiene equipo, es decir, pertenece al administrador el campo **equipo al que pertenece** aparece vacío. |

|  |  |
| --- | --- |
| IRQ-009 | Información sobre las pujas |
| Descripción | El sistema deberá almacenar la información relativa a las pujas realizadas por cada jugador que se encuentre en el mercado. |
| Versión | 1.0 |
| Autor | Amine Chaghir Chikhaoui |
| Datos Específicos | * identificador * Valor de la puja * Jugador * Equipo al que pertenece * Participante al que pertenece |
| Comentarios | Si el jugador no tiene equipo, es decir, pertenece al administrador del sistema entonces como dueño aparece el administrador y el campo equipo al que pertenece dentro de la comunidad aparece como **“SISTEMA”** |

|  |  |
| --- | --- |
| IRQ-010 | Información sobre las posiciones |
| Descripción | El sistema debe ser capaz de almacenar las distintas posiciones en las que puede ser alineado un jugador |
| Versión | 1.0 |
| Autor | Amine Chaghir Chikhaoui |
| Datos Específicos | * Posición |
| Comentarios | En concreto las posiciones puedes ser: Guard, Forward, Center. |

|  |  |
| --- | --- |
| IRQ-011 | Información sobre las puntuaciones de un equipo |
| Descripción | El sistema debe ser capaz de almacenar toda la información relacionada con las puntuaciones que recibe cada equipo. |
| Versión | 1.0 |
| Autor | Amine Chaghir Chikhaoui |
| Datos Específicos | * Fecha * Puntuación * Equipo que recibe la puntuación |
| Comentarios | Ninguno |

|  |  |
| --- | --- |
| IRQ-012 | Información sobre las puntuaciones de los jugadores |
| Descripción | El sistema debe ser capaz de almacenar la puntuación recibida por cada jugador en cada jornada. |
| Versión | 1.0 |
| Autor | Amine Chaghir Chikhaoui |
| Datos Específicos | * Puntuación * Fecha * Jugador al que se le asigna la puntuación * Numero de partido |
| Comentarios | Ninguno |

|  |  |
| --- | --- |
| IRQ-013 | Información sobre las jornadas |
| Descripción | El sistema debe ser capaz de almacenar la información correspondiente a cada jornada |
| Versión | 1.0 |
| Autor | Amine Chaghir Chikhaoui |
| Datos Específicos | * Activa o no. * Equipos * Clasificación |
| Comentarios | Ninguno |

|  |
| --- |
| **REGLAS DE NEGOCIO** |

|  |  |
| --- | --- |
| RN-001 | Único Administrador |
| Descripción | En todo el sistema debe existir un único administrador que gestione todas las comunidades y usuarios. |
| Versión | 1.0 |
| Autor | Amine Chaghir Chikhaoui |
| Prioridad | Alta |
| Estado | Validado |
| Estabilidad | Alta |
| Criterio de aceptación | Comprobar que existe un único administrador con privilegios que no tiene ningún otro usuario. |

|  |  |
| --- | --- |
| RN-002 | Registro de usuarios |
| Descripción | El sistema debe permitir que se dé de alta un nuevo usuario, que se convierte en un participante de una comunidad. |
| Versión | 1.0 |
| Autor | Amine Chaghir Chikhaoui |
| Prioridad | Alta |
| Estado | Validado |
| Estabilidad | Alta |
| Criterio de aceptación | Comprobar que al crear un usuario este aparece en el sistema y tiene acceso a las diferentes funcionalidades. |

|  |  |
| --- | --- |
| RG-002 | Inicio de sesión de usuarios |
| Descripción | El sistema debe permitir que un usuario ya registrado en el sistema pueda iniciar sesión y ver toda su información. |
| Versión | 1.0 |
| Autor | Amine Chaghir Chikhaoui |
| Prioridad | Alta |
| Estado | Validado |
| Estabilidad | Alta |
| Criterio de aceptación | Comprobar que al crear un usuario este aparece en el sistema y tiene acceso a las diferentes funcionalidades. |

|  |  |
| --- | --- |
| RG-003 | Crear comunidades |
| Descripción | El sistema debe permitir la creación de una comunidad en la que podrán ingresar diferentes usuarios. |
| Versión | 1.0 |
| Autor | Amine Chaghir Chikhaoui |
| Prioridad | Alta |
| Estado | Validado |
| Estabilidad | Alta |
| Criterio de aceptación | Comprobar que el sistema permite a un usuario crear una comunidad, para poder competir con otros usuarios. |

|  |  |
| --- | --- |
| RG-004 | Unirse a Comunidades |
| Descripción | El sistema debe permitir que un usuario se pueda unir a una comunidad ya creada. |
| Versión | 1.0 |
| Autor | Amine Chaghir Chikhaoui |
| Prioridad | Alta |
| Estado | Validado |
| Estabilidad | Alta |
| Criterio de aceptación | Comprobar que un usuario pueda acceder a una comunidad. |

|  |  |
| --- | --- |
| RG-005 | Mercado |
| Descripción | El sistema debe tener un apartado de mercado donde se pone a disposición de los usuarios diferentes jugadores que pueden obtener pujando por ellos. |
| Versión | 1.0 |
| Prioridad | Alta |
| Estado | Validado |
| Estabilidad | Alta |
| Criterio de aceptación | Comprobar que el sistema proporciona un apartado de mercado donde aparezca una lista de jugadores que comprar. |

|  |  |
| --- | --- |
| RG-006 | Clasificación |
| Descripción | El sistema debe mostrar en un apartado la clasificación de cada comunidad mostrando en orden a los usuarios, siendo el primero el de más puntuación |
| Versión | 1.0 |
| Prioridad | Alta |
| Estado | Validado |
| Estabilidad | Alta |
| Criterio de aceptación | Comprobar que cada comunidad tiene una clasificación con todos los usuarios ordenados de mayor a menor puntuación. |

|  |  |
| --- | --- |
| RG-007 | Modificación de datos |
| Descripción | El sistema debe permitir a cada usuario poder modificar sus datos personales. |
| Versión | 1.0 |
| Prioridad | Alta |
| Estado | Validado |
| Estabilidad | Alta |
| Criterio de aceptación | Comprobar que el sistema permite a un usuario modificar sus datos personales y guardarlos en el sistema. |

|  |  |
| --- | --- |
| RG-008 | Administrador de la Comunidad |
| Descripción | Cada comunidad del sistema debe tener un administrador que será el usuario que creo la comunidad |
| Versión | 1.0 |
| Prioridad | Alta |
| Estado | Validado |
| Estabilidad | Alta |
| Criterio de aceptación | Comprobar que un usuario que crea una comunidad es capaz de acceder a la configuración de la comunidad. |

|  |  |
| --- | --- |
| RG-009 | Privilegios para el administrador de la comunidad |
| Descripción | El administrador de cada comunidad tendrá la capacidad de configurar los ajustes de la comunidad. |
| Versión | 1.0 |
| Prioridad | Alta |
| Estado | Validado |
| Estabilidad | Alta |
| Criterio de aceptación | Comprobar que el administrador de la comunidad tiene esos privilegios y que nadie más de la comunidad las tiene. |

|  |  |
| --- | --- |
| RG-010 | Expulsar Usuarios de la Comunidad |
| Descripción | El sistema debe permitir al administrador de cada comunidad poder expulsar a un usuario. |
| Versión | 1.0 |
| Prioridad | Alta |
| Estado | Validado |
| Estabilidad | Alta |
| Criterio de aceptación | Comprobar que un administrador de comunidad tenga la capacidad de expulsar a un miembro de su propia comunidad. |

|  |  |
| --- | --- |
| RG-011 | Asignación de Jugadores |
| Descripción | El sistema debe asignar de manera aleatoria a cada usuario, participante en una comunidad un número de jugadores aleatorios. Dicho número dependerá de los ajustes de la comunidad. |
| Versión | 1.0 |
| Prioridad | Alta |
| Estado | Validado |
| Estabilidad | Alta |
| Criterio de aceptación | Comprobar que una vez creado un usuario y estando este participando en una comunidad se le asigne el número de jugadores establecidos y aleatoriamente. |

|  |  |
| --- | --- |
| RG-012 | Almacenar los datos de Usuario |
| Descripción | El sistema debe almacenar todos los datos de cada usuario que se registre en el sistema |
| Versión | 1.0 |
| Prioridad | Alta |
| Estado | Validado |
| Estabilidad | Alta |
| Criterio de aceptación | Comprobar que la Base de Datos del sistema almacena todos los datos de los nuevos usuarios. |

|  |  |
| --- | --- |
| RG-013 | Almacenar los datos de las comunidades |
| Descripción | El sistema debe almacenar todos los datos relacionados con las comunidades que gestionará el sistema. |
| Versión | 1.0 |
| Prioridad | Alta |
| Estado | Validado |
| Estabilidad | Alta |
| Criterio de aceptación | Comprobar que en la BBDD están almacenados todos los resultados |

|  |  |
| --- | --- |
| RG-014 | Crear Alineaciones |
| Descripción | El sistema debe permitir que un participante pueda modificar la alineación cada semana para que pueda sumar puntos con sus jugadores. |
| Versión | 1.0 |
| Prioridad | Alta |
| Estado | Validado |
| Estabilidad | Alta |
| Criterio de aceptación | Comprobar que el usuario pueda poner jugadores en su alineación. |

|  |  |
| --- | --- |
| RG-014 |  |
| Descripción |  |
| Versión | 1.0 |
| Prioridad | Alta |
| Estado | Validado |
| Estabilidad | Alta |
| Criterio de aceptación |  |