

Elicitación de requerimientos - Torneo Admin

Antes del torneo:

RF1: Preparar torneo. El torneo puede contar con dos módulos: formas y combate.

RF1.1: Para el módulo de combate existen categorías definidas por género, edad y peso, en su orden que serán definidas en cada torneo de acuerdo a los participantes existentes (Ver RF3.1).

RF1.2: Para el módulo de formas pueden añadirse o quitarse categorías tales como: forma sin arma, forma con arma (larga, corta, doble), forma el grupo (con y sin arma), forma en pareja (con y sin arma).

RF1.3: Las categorías deben de estar especificadas en un formulario de Google Forms donde se inscribirán los competidores.

RF2: Importar competidores desde un archivo de excel. Los competidores contarán obligatoriamente con nombre, edad, tiempo entrenando, sexo, peso y escuela.

RF 2.1 Un competidor puede contar con una o varias categorías de formas.

RF 2.2 Un competidor puede inscribirse a forma, combate o ambas.

RF3: Definir categorías. Cada competidor debe ubicarse en una categoría por tiempo de entrenamiento, género edad y por peso dependiendo si es formas o combate.

RF3.1: Para definir las categorías de combate se hará una segmentación por género, tiempo de entrenamiento, luego por edad y de último por peso (Ver Anexo 1)

RF3.2: Para definir las categorías de formas se tendrá en cuenta el nivel (principiante, intermedio, avanzado y cintas negras) que es definido de acuerdo al tiempo de entrenamiento (Ver Anexo 2).

RF3.3: Para formas deben haber mínimo tres competidores en cada categoría abierta.

RF3.4: Para combate debe haber mínimo dos competidores en cada categoría abierta.

RF4: Modificar categorías. Dado un competidor se debe poder modificar la categoría a la pertenece o eliminarlo de una determinada categoría.

RF5: Preparar pirámides de combate. Para cada categoría abierta de combate se deben programar los combates de manera en que al final se defina mínimo primer y segundo lugar.

RF5.1: Si existe un número impar mayor o igual a 5 de competidores se debe promover un competidor al azar a la siguiente ronda. Si en la siguiente ronda sigue siendo impar pero hay posibilidad de formar un grupo de tres, se hacen combates todos con todos de ese grupo de tres.

RF5.2: Si es una categoría con tres competidores se hacen 3 combates de manera que compitan todos con todos.

RF6: Visualizar categorías. Se debe permitir ver el listado de competidores en cada categoría. Este listado debe exportarse a excel.

RF7: Visualizar pirámides. Se debe visualizar el orden en que irán los combates de cada categoría, mostrando datos de los competidores tales como nombre, edad, tiempo de entrenamiento y peso.

Durante el torneo:

RF8: Confirmar competidores presentes. Se debe permitir confirmar si el competidor está presente en el torneo.

RF8.1: Si el competidor no está presente se pueden actualizar las categorías y pirámides, si el competidor estuviera inscrito a combate.

RF9: Manejar puntuación combate. Para cada combate se tendrán mínimo dos rounds y se tendrán tres jueces quienes darán el puntaje de cada competidor en cada round.

RF9.1: Para definir el ganador de un round se tomará el competidor con mayor puntaje

RF9.2: Se abre tercer round si hubo empate, es decir si cada competidor ganó un round.

RF9.3: El ganador de cada combate será el competidor que tenga más rounds ganados.

RF10: Manejar puntuación formas. Para cada categoría de formas abierta se hará una ronda con todos los competidores y se tendrán tres jueces quienes darán el puntaje de cada competidor en la ronda.

RF10.1: El puntaje final de competidor en la ronda será el promedio del puntaje dado por cada juez.

RF10.2: Si existe empate se debe realizar de nuevo la forma pero los jueces no darán puntaje sino un juicio sobre cuál competidor lo hizo mejor, es decir, el competidor que tenga dos de tres jueces a su favor será el ganador del desempate.

RF11: Manejar tablas de clasificación escuelas. Para cada competidor en primer, segundo o tercer lugar se le otorgará un puntaje que se irá sumando a cada escuela que participe de manera que entre escuelas también haya primer, segundo y tercer lugar.

RF11.1: Por cada competidor en primer lugar se sumarán cinco puntos, en segundo lugar tres puntos y en tercer lugar un punto.

RF11.2: Se debe visualizar el ranking de escuelas a medida que se vayan actualizando los datos de cada categoría abierta ya sea en formas o combate.

RF12: Sincronización mesas. Cada mesa del torneo debe tener una categoría a la que puede ir ingresando los resultados obtenidos en cada combate o ronda.

RF12.1: Cada mesa puede ver si se abrirá un tercer round, o un desempate según sea el caso.

RF12.2: Los datos de cada mesa serán sincronizados a una plataforma principal que tendrá la información total de torneo.

RF12.3: Cada mesa contará subirá sus datos cuando haya terminado cada combate o cada ronda, es decir no ocurre sincronización en tiempo real.

Anexos:

Anexo 1: Segmentación Combate

Edad (años)	Peso	
	Hombres	Mujeres
6 a 8	30-35kg	30-35kg
9 a 11	35-40kg	35-40kg
12 a 14	40-45kg	40-45kg
15 a 17	45-50kg	45-50kg
18 a 35	51-55kg	51-55kg
36 a 40	56-60kg	56-60kg
41 a 45	60-65kg	60-65kg
46 a 50	65-70kg	65-70kg
51 a 55	70-75kg	70kg en adelante
56 a 60	75-80kg	
61 a 65	80kg en adelante	

Anexo 2: Nivel según tiempo de entrenamiento

Tiempo	Categoría
0-1 año	Principiante
1-3 años	Intermedio
más de 3 años	Avanzado

	Cinta negra
--	-------------