

**EXAMEN PRIMER PARCIAL
SISTEMAS DE INFORMACIÓN I**

Apellidos: **Nombre:**

Carrera: **Grupo:** 2

Fecha: 08 de junio 2020

Se trata de un servicio de apuestas deportivas por Internet que permite apostar para un conjunto de modalidades deportivas. Un usuario debe registrarse en el sistema para disponer de una cuenta que almacene sus datos personales y administre sus apuestas. El proceso de registro se realiza en dos pasos. En el primero, hay que indicar la siguiente información: datos personales (nombre y apellidos, dirección, fecha de nacimiento), nombre de usuario, contraseña, dirección email. En el segundo paso, el usuario debe cargar una cantidad de dinero en su cuenta a través de un ingreso por uno de los medios previstos y también debe indicar el modo en que recibirá los pagos y la moneda de su país.

El sistema debe soportar el modo: “**apuesta simple o individual**”: es la forma más sencilla de apostar, un encuentro y un pronóstico. Hay tres tipos: las 1X2 (tres posibles resultados, por ejemplo un partido de fútbol), las 12 (con dos posibles resultados, por ejemplo un partido de tenis o baloncesto) y las apuestas por victoria (participan varias y sólo uno pueda ganar, por ejemplo en un Mundial de Fútbol).

Para utilizar los servicios del sistema, el usuario debe entrar en el sistema introduciendo su nombre y contraseña.

Cada día, el sistema permite apostar en un conjunto de acontecimientos deportivos. Para cada acontecimiento se indica la información precisa para hacer la apuesta (los dos equipos o dos jugadores de un partido; los corredores participantes en una carrera para seleccionar el ganador o una apuesta por posición; etc.), el día de celebración, las cuotas (indicadores de la ganancia), y la fecha, día y hora en la que se cierra la apuesta.

Cuando el usuario realiza una apuesta, el sistema comprueba que en su cuenta tiene dinero suficiente y actualiza el saldo de la cuenta. Si no tiene saldo suficiente se le permite hacer un ingreso y continuar con la apuesta. La cantidad apostada debe superar cierto valor mínimo y debe ser inferior a cierto valor máximo.

Los pagos al usuario se realizan mediante transferencia a una cuenta bancaria. Se pueden solicitar pagos diariamente. Se puede solicitar un pago mensual de modo gratuito. También serán gratuitos todos los pagos solicitados que superen una suma de 1000 dólares. El límite de pago mínimo es de 30 dólares. El resto de los pagos solicitados que estén por debajo de los 1000 dólares implicarán que el cliente se vea obligado a asumir las tasas bancarias pertinentes. En cualquier momento el usuario puede cambiar la forma de pago o ingreso, o cerrar la cuenta solicitando el pago del saldo existente en ese momento.

Cuando se cierra una apuesta el sistema ingresa en las cuentas de los ganadores las cantidades que corresponden según la cuota y la cantidad apostada.

El usuario puede realizar consultas sobre sus apuestas abiertas, cerradas y pendientes, y también puede consultar su historia financiera, esto es sus ingresos y cobros. En cualquier momento el usuario puede cerrar su cuenta, solicitando el pago del saldo existente en ese momento.

- 1) (20 pts) Realizar el modelo de casos de uso
- 2) (10 pts) Especificar el caso de uso “Realizar apuesta”
- 3) (10 pts) Hacer interfaz de usuario de 2).