



Universidad de Buenos Aires
Facultad de ciencias exactas y naturales
Departamento de Computacion

Ingenieria del Software I
Proyecto: Casino Online
Informe 1: Analisis de Requerimientos y especificación
Numero de grupo: 2

Autores

Aquino, Isis	313/05	isisaquino@yahoo.com.ar
Alvarez, Maria de los Angeles	264/05	mdelosaalvarez@hotmail.com
Engler, Christian Alejandro	314/05	caeycae@gmail.com

Resumen / Abstract

En este trabajo...

Palabras clave / Keys

UML, Objetivos

1er Cuatrimestre 2008

Índice

1. Introducción	3
1.1. Objetivo del documento	3
1.2. Convenciones de notación	3
1.3. Destinatarios del documento	3
1.4. Descripción del problema	3
1.5. Documentos relacionados	3
1.6. Organización del informe	3
2. Descripción General	4
2.1. Perspectiva del producto	4
2.2. Funciones principales del producto	4
2.3. Características de los usuarios	4
2.4. Restricciones	4
2.5. Supuestos y dependencias	4
3. Requerimientos específicos	5
4. Glosario	6
5. Anexo I - Conclusiones del TP	7

1. Introducción

1.1. Objetivo del documento

El objetivo de este documento es aportar criterios de validación y verificación de la especificación propuesta, que podrán ser usados en las distintas actividades de desarrollo, ampliación, o modificación, del software.

Este será el documento base para la puesta en común de los compromisos del software y los distintos agentes involucrados, de tal manera que pueda ser usado en el desarrollo, diseño, implementación y testing para verificar el cumplimiento del propósito para el cual el software fue desarrollado.

NEGOCIACIÓN

1.2. Convenciones de notación

1.3. Destinatarios del documento

1.4. Descripción del problema

1.5. Documentos relacionados

1.6. Organización del informe

2. Descripción General

- 2.1. Perspectiva del producto**
- 2.2. Funciones principales del producto**
- 2.3. Características de los usuarios**
- 2.4. Restricciones**
- 2.5. Supuestos y dependencias**

3. Requerimientos específicos

1. Mostrar en todo momento el monto de los posos
2. Generar informe electrónico: Ranking de jugadores
3. Generar informe electrónico: Estado Actual
4. Generar informe electrónico: Destalle de movimientos por jugador
5. El sistema debe funcionar en red
6. Generar jugada feliz automáticamente
7. Generar jugada todos ponen automáticamente
8. El sistema deberá contar con un modo dirigido
9. El sistema deberá permitir generar jugada feliz manualmente
10. El sistema deberá permitir generar jugada todos ponen manualmente
11. Permitir la configuración estática del monto mínimo de los posos
12. Proveer juego tragamonedas
13. Proveer juego craps
14. El juego tragamonedas debe contar con un premio gordo progresivo
15. No se debe permitir el solapamiento de jugadas todos ponen (¿felices?)
16. No se debe permitir que un jugador juegue en mas de una mesa al mismo tiempo
17. Los clientes no podrán apostar mas que el saldo permitido por el departamento de
18. marketing (por el archivo proveído por...)
19. Los clientes VIP podrán apostar ilimitadamente
20. Los clientes podrán abrir mesas
21. Los clientes podrán unirse a mesas (sí el juego lo permite)
22. Las mesas vacías se cerraran automáticamente
23. El casino no se podrá cerrar mientras haya gente jugando
24. No debe haber limite de mesas abiertas
25. Se deberá modificar la el saldo del cliente en cada apuesta
26. Las apuestas se harán por medio de fichas
27. Las fichas serán ilimitadas
28. Las pantallas mostraran la información necesaria para el desarrollo del juego
29. Las pantallas mostraran la información necesaria del estado del juego
30. Las pantallas mostraran el estado de la cuenta del jugador
31. El cliente podrá elegir entre varios valores de fichas de las maquinas tragamonedas, configurables por el administrador

4. Glosario

5. Anexo I - Conclusiones del TP