

Ingeniería de Software I

Primer Cuatrimestre 2008

Departamento de Computación
Facultad de Ciencias Exactas y Naturales
Universidad de Buenos Aires

Trabajo Práctico - Parte I

Análisis de requerimientos y especificación

Grupo 5

Integrante	LU	Correo electrónico
Echevarria, Pablo	133/00	pablohe@gmail.com
Farjat, Lucas	468/05	lacacks@gmail.com
Freijo, Diego	4/05	giga.freijo@gmail.com
Giusto, Maximiliano	486/05	maxi.giusto@gmail.com

Instancia	Tutor / Corrector	Nota
Entrega		
Reentrega		

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
3.1. Diagrama de contexto	5
3.2. Modelo de objetivos	5
3.3. Requerimientos	5
3.3.1. Escenciales	5
3.3.2. Importantes	5
3.3.3. Deseables	5
3.4. Casos de uso	5
3.4.1. Actores	5
3.4.2. Diagrama	6
3.4.3. Descripción de cada caso de uso	6
3.5. Operaciones relevantes	10
3.6. Diagramas de actividad	10
3.7. Máquinas de estado finitas	10
3.8. Modelo conceptual	10
3.9. Prototipos de pantallas	10
4. Glosario	11
A. Anexo I - Conclusiones del TP	12
B. Comentarios del corrector	13

1. Introducción

1.1. Objetivo del documento

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

3.1. Diagrama de contexto

A continuación se diagraman los principales fenómenos encontrados fuera y para con el sistema.

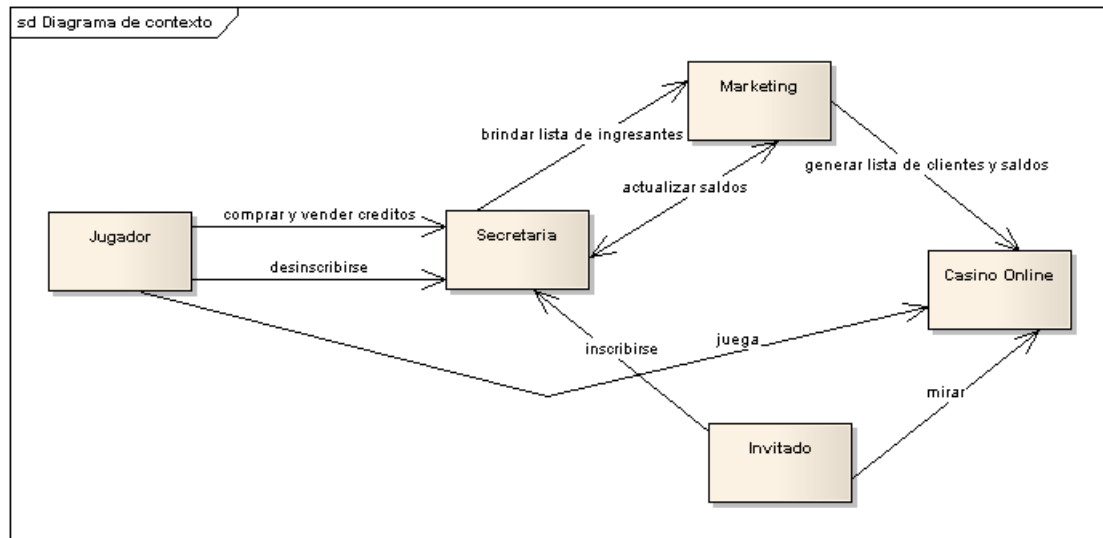


Figura 1: Diagrama de contexto

3.2. Modelo de objetivos

3.3. Requerimientos

3.3.1. Escenciales

Viajar a Las Vegas

3.3.2. Importantes

??

3.3.3. Deseables

??

3.4. Casos de uso

3.4.1. Actores

Se modelaron cuatro actores en los casos de uso del sistema

Invitado : un posible futuro jugador al cual se le permite acceder al casino con el objetivo de observar las mesas donde se desarrollan los juegos.

Jugador : aquel que aparece en la lista de jugadores ingresada al sistema. Tiene la posibilidad de jugar a cualquier juego así como cierto saldo de donde se debitan las apuestas y acreditan las ganancias.

Administrador : un representante del equipo de Timbalistas. Es aquel que realiza tareas administrativas en el sistema.

Jefe de contabilidad : es aquel capaz de realizar las tareas de Administrador y a su vez "Dirigir el azar".

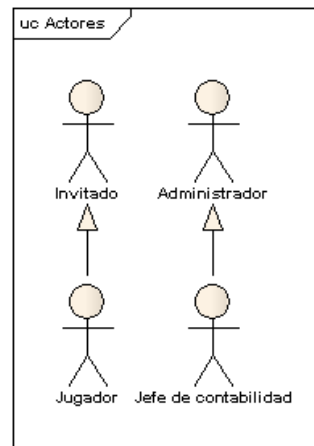


Figura 2: Diagrama de herencia de los actores

3.4.2. Diagrama

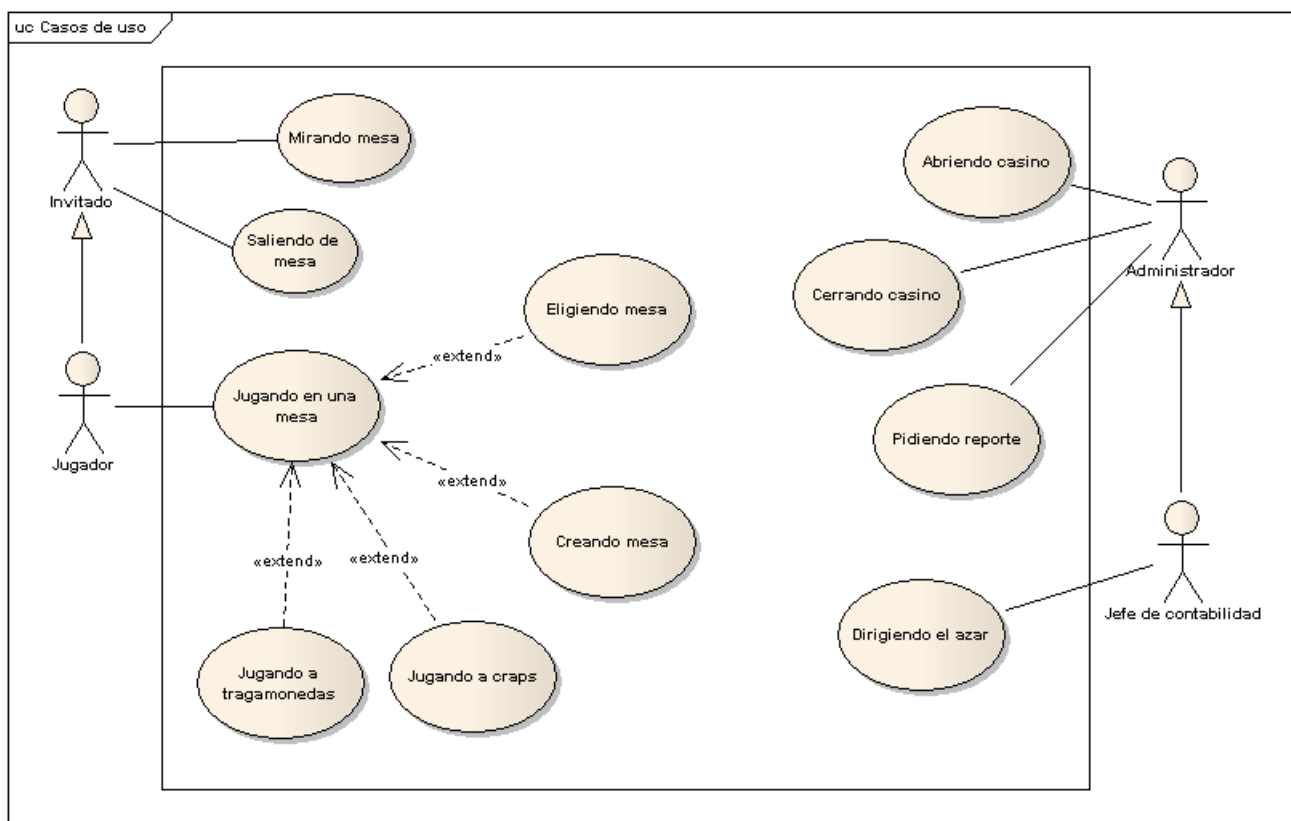


Figura 3: Diagrama de casos de uso

3.4.3. Descripción de cada caso de uso

CU: Jugando en una mesa

Pre condición: -

Post condición: -

Actor primario: Jugador

Actores secundarios: -

Desarrollo normal

1. El sistema le muestra al jugador los tipos de juego que dispone el casino.
2. El jugador elige el tipo de juego al que desea jugar y si desea unirse a una mesa existente o crear una nueva.
3. Si elige unirse a una mesa, EXTIENDE "Eligiendo mesa". Si en cambio elige crear una mesa, EXTIENDE "Creando mesa".
4. Si eligió jugar a Craps, EXTIENDE "Jugando Craps". Si en cambio eligió jugar a Tragamonedas, EXTIENDE "Tragamonedas".
5. Si el jugador desea volver a jugar, ir a PASO 4.
6. Fin CU.

CU: Eligiendo mesa**Pre condición:** -**Post condición:** -**Actor primario:** Eligidor de mesa**Actores secundarios:** -**Desarrollo normal**

1. El sistema le muestra al eligidor de mesa las mesas abiertas disponibles del juego seleccionado.
2. El eligidor de mesa elige una mesa.
3. Fin CU.

CU: Creando mesa**Pre condición:** -**Post condición:** -**Actor primario:** Creador de mesa**Actores secundarios:** -**Desarrollo normal**

1. El sistema le muestra
2. El creador de mesa
3. Fin CU.

CU: Jugando a craps**Pre condición:** -**Post condición:** -**Actor primario:** Jugador de craps**Actores secundarios:** -**Desarrollo normal**

1. Fin CU.

CU: Jugando a tragamonedas**Pre condición:** -**Post condición:** -

Actor primario: Jugador de tragamonedas

Actores secundarios: -

Desarrollo normal

1. Fin CU.

CU: Mirando mesa

Pre condición: El invitado no esta mirando ninguna mesa.

Post condición: El invitado esta mirando una mesa.

Actor primario: Invitado

Actores secundarios: -

Desarrollo normal

1. El sistema le muestra al invitado los tipos de juego que dispone el casino.
2. El invitado elige el tipo de juego que desea mirar.
3. El sistema le muestra al invitado las mesas abiertas del juego elegido.
4. El invitado elige la mesa que desea mirar.
5. El sistema le muestra al invitad la mesa elegida.
6. Fin CU.

CU: Saliendo de mesa

Pre condición: El invitado esta mirando una mesa.

Post condición: El invitado no esta mirando ninguna mesa.

Actor primario: Invitado

Actores secundarios: -

Desarrollo normal

1. El jugador le informa al sistema que no desea mirar mas la mesa que esta mirando.
2. El sistema le deja de mostrar la mesa.
3. Fin CU.

CU: Abriendo casino

Pre condición: El casino está cerrado.

Post condición: El casino está abierto.

Actor primario: Administrador

Actores secundarios: -

Desarrollo normal

1. El sistema carga la lista de clientes con sus saldos y las configuraciones de craps, tragamonedas y pozo feliz.
2. El sistema abre el casino.
3. Fin CU.

CU: Cerrando casino

Pre condición: El casino está abierto.

Post condición: El casino está cerrado.

Actor primario: Administrador

Actores secundarios: -

Desarrollo normal

1. El sistema verifica que no hayan mesas abiertas.
2. El sistema cierra el casino.
3. Fin CU.

Desarrollo alternativo

- 2.1 Si hay mesas abiertas, el sistema le advierte al administrador que la operación no puede ser realizada. Ir a PASO 3.

CU: Pidiendo reporte

Pre condición: -

Post condición: -

Actor primario: Administrador

Actores secundarios: -

Desarrollo normal

1. El sistema le muestra al administrador los posibles reportes a pedir: Ranking de jugadores, Estado actual y Detalle movimientos por jugador.
2. El administrador elige el reporte que desea.
3. El sistema le muestra al administrador el reporte solicitado.
4. Fin CU.

CU: Dirigiendo el azar

Pre condición: -

Post condición: La/s mesa/s seleccionadas por el jefe de contabilidad se comportarán de la forma señalada por éste.

Actor primario: Jefe de contabilidad

Actores secundarios: -

Desarrollo normal

1. El sistema le muestra al jefe de contabilidad las opciones de
 - Activar/desactivar modo dirigido de craps.
 - Activar/desactivar modo dirigido de tragamonedas.
 - Activar "todos ponen".
 - Activar "jugada feliz".
2. El jefe de contabilidad elige la opción deseada e ingresa los parametros necesarios.
3. El sistema efectúa los cambios correspondientes sobre las mesas correspondientes.
4. Fin CU.

3.5. Operaciones relevantes

3.6. Diagramas de actividad

3.7. Máquinas de estado finitas

3.8. Modelo conceptual

3.9. Prototipos de pantallas

4. Glosario

A. Anexo I - Conclusiones del TP

B. Comentarios del corrector