ACTA DE REQUERIMIENTOS

1. Introducción

En este documento se especificarán los requerimientos que tendrá el software a construir

denominado APPUESTA

1.1. Propósito

Definir y presentar de forma ordenada los requisitos y especificaciones que deberá

cumplir el software a construir, el cual permitirá al usuario generar y apostar en eventos deportivos que impliquen la competencia de dos equipos.

2. Análisis de requerimientos de software

Se requiere una aplicación donde se pueda registrar los usuarios clientes y administradores deportivos, mediante el ingreso de los siguiente datos

* Usuario
* Contraseña
* Correo electrónico
* Celular
* Cuenta
* Tipo de Perfil

Debe existir un usuario super administrador que permita aceptar o no a los usuario administradores deportivos, para que estos sean los que configuren las apuestas.

Los administradores deportivos podrán configurar los eventos donde participan dos equipos, configurando los siguientes datos:

* Nombre evento
* Fecha evento
* Fecha Fin para apostar
* Fecha finalización del evento
* Descripción del evento
* Equipo 1
* Equipo 2
* Precio de apuesta
* Cantidad de jugadores
* Valor apostado

El valor apostado debe ser igual a la multiplicación del precio de apuesta y la cantidad de jugadores, en cuyo caso el administrador deportivo deberá tener el valor disponible en su cuenta y se descontará de su cuenta.

La aplicación le permitirá la visualización de los eventos que tenga configurados el administrador deportivo.

El sistema debe permitir que los usuarios tanto administradores deportivos como clientes carguen el dinero a su cuenta mediante PSE.

Una vez existan los eventos, se deberá permitir la visualización de los eventos para que el cliente pueda ingresar a hacer la apuesta.

El cliente al ingresar en la aplicación tendrá la posibilidad de apostar en los eventos que estén vigentes, el sistema almacenará los datos del usuario, el valor de la apuesta desde que tenga disponible en su cuenta, el equipo al que le apostó y los datos de control (fecha de creación). Este dinero apostado se descontará del cliente.

Una vez finalizado el evento el sistema debe permitir al administrador deportivo finalizar la apuesta, para que se haga el trámite del dinero. Descontar o agregar el dinero a las cuentas de los clientes.

Tanto el cliente como el administrador deportivo podrán descargar sus ganancias de la aplicación.

El sistema solo dejará hacer apuestas a los clientes registrados en la aplicación.

2.1. Requerimientos funcionales

| REQAPPUESTA0001 | Registrar usuario |
| --- | --- |
| Propósito | Permitir el registro de los usuarios de la aplicación. |
| Descripción | Se requiere una aplicación donde se pueda registrar los usuarios clientes y administradores deportivos. |
| Entrada | Usuario  Contraseña  Correo  Celular  Cuenta  Tipo de perfil |
| Salida | Página de login de la aplicación |

| REQAPPUESTA0002 | Ingresar a la app |
| --- | --- |
| Propósito | Permitir que los usuarios se conecten a la aplicación. |
| Descripción | La aplicación deberá permitir el ingreso con usuario y contraseña para su respectiva validación de datos, a continuación verá la información correspondiente a su perfil. |
| Entrada | Usuario  Contraseña |
| Salida | Página de inicio de la aplicación |

| REQAPPUESTA0003 | Clasificar usuarios |
| --- | --- |
| Propósito | Los usuarios deben clasificarse en dos, administrador de eventos y cliente. |
| Descripción | Si el perfil es admin: podrá configurar los eventos a los cuales se pueden acceder.  Si el perfil es cliente: podrá apostar en cualquiera de los eventos presentes, pero no podrá crear eventos deportivos.  La aplicación debe contar con un usuario super administrador del sistema |
| Entrada | Usuario |
| Salida | Respectivo menú de acuerdo al perfil |

| REQAPPUESTA0004 | Validar Administrador |
| --- | --- |
| Propósito | Se debe validar la aceptación de los usuarios que serán administradores de la aplicación |
| Descripción | El usuario super administrador del sistema podrá aceptar o no a los usuarios administradores de eventos. |
| Entrada | Usuario  Perfil |
| Salida | Aceptación o no de administrador |

| REQAPPUESTA0005 | Parametrizar eventos deportivos |
| --- | --- |
| Propósito | crear eventos con sus respectivos datos para que el cliente pueda apostar en ellos. |
| Descripción | Un administrador puede crear el evento deportivo junto con sus datos. para que los clientes puedan ver y apostar en una vigencia..  El valor apostado debe ser igual a la multiplicación del precio de apuesta y la cantidad de jugadores, en cuyo caso el administrador deportivo deberá tener el valor disponible en su cuenta y se descontará de su cuenta. |
| Entrada | * Nombre evento * Fecha evento * Fecha Fin para apostar * Fecha finalización del evento * Descripción del evento * Equipo 1 * Equipo 2 * Precio de apuesta * Cantidad de jugadores * Valor apostado |
| Salida | Registro del evento |

| REQAPPUESTA0006 | Cargar Dinero |
| --- | --- |
| Propósito | El usuario pueda cargar el dinero con el que va a apostar |
| Descripción | El usuario puede ingresar a la pantalla de cargar dinero y podrá depositar hasta 1.000.000 pesos. |
| Entrada | Valor a cargar  Usuario |
| Salida | Registro del dinero |

| REQAPPUESTA0007 | Ver apuestas |
| --- | --- |
| Propósito | El cliente puede ver las apuestas que están vigentes |
| Descripción | El cliente al ingresar a la aplicación en la página de inicio puede ver los eventos que están vigentes en la fecha de inicio y hasta la fecha fin del mismo. |
| Entrada | Botón |
| Salida | Visualización de los eventos |

| REQAPPUESTA0008 | Apostar en eventos |
| --- | --- |
| Propósito | El cliente puede apostar en los eventos activos |
| Descripción | El cliente al ingresar a la pantalla de los eventos vigentes, mediante un botón podrá registrar su apuesta a uno de los equipos seleccionados.  El dinero será descontado de la cuenta del cliente. |
| Entrada | Equipo a apostar  Valor de apuesta  Botón |
| Salida | Visualización sus apuesta |

| REQAPPUESTA0009 | Visualizar apuestas |
| --- | --- |
| Propósito | El cliente puede visualizar sus apuestas |
| Descripción | El cliente podrá ver las apuestas que tiene asignadas. Donde podrá ver el estado de la apuesta.  Activa: no ha terminado el juego  Inactiva: finalizada  Y podrá ver si gano o no en esta apuesta. |
| Entrada | Botón |
| Salida | Visualización sus apuestas |

| REQAPPUESTA0010 | Finalizar apuestas |
| --- | --- |
| Propósito | El administrador deportivo podrá finalizar la apuesta una vez terminado el evento. |
| Descripción | El administrador deportivo mediante un botón podrá finalizar el evento, solo si la fecha de finalización del evento ya se cumplió. haciendo el descuento o ingreso del dinero a los usuarios de la apuesta |
| Entrada | Botón |
| Salida | Descuento o ingreso del dinero |

| REQAPPUESTA0011 | Descargar ganancias |
| --- | --- |
| Propósito | Los usuario pueden descargar el dinero que tengan en la cuenta |
| Descripción | En la pantalla de descargar ganancias el usuario puede retirar el dinero que tenga en la cuenta, mediante un botón que ingresará el dinero a una cuenta registrada. |
| Entrada | Botón |
| Salida | Ganancias cargadas en la cuenta del usuario |

| REQAPPUESTA0012 | Salir de la App |
| --- | --- |
| Propósito | Cerrar la aplicación |
| Descripción | El cliente mediante un botón puede salir de la aplicación |
| Entrada | Botón |
| Salida | Redirección a la página de login |

2.2. Requerimientos no funcionales