

**Especificación de Requerimientos de Software V1.1**

**GRUPO**

N°3

**CURSO**

5K2

**DOCENTES**

Ing. Zohil, Julio

Ing. Liberatori, Marcelo

Ing. Jaime, Natalia

**ALUMNOS**

Allemand, Facundo leg. 58971

Herrera, Antonio leg. 57824

Pedrosa, Paula Melania leg. 58822

Rojas Amaya, M. Florencia leg. 58577

### 

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL**

INGENIERÍA EN SISTEMAS DE INFORMACIÓN PROYECTO FINAL

**PROYECTO**



**Que Golazo!**

Sistema de Gestión de Torneos de Fútbol

31/05/2014

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| HISTORIAL DE VERSIONES | | | |
| VERSION | **FECHA** | **RESPONSABLE** | **OBSERVACION** |
| 1.0 | 31/05/2014 | Paula | Creación del documento. |
| 1.1 | 31/05/2014 | Paula | Se agregó la estructura del documento, introducción, límites y alcances. |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Tabla de contenido

[Introducción 2](#_Toc389320999)

[Descripción de Documento 2](#_Toc389321000)

[Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas 2](#_Toc389321001)

[Límite y Alcance 2](#_Toc389321002)

[Administración de campeonato 2](#_Toc389321003)

[Administración de equipos 3](#_Toc389321004)

[Administración de árbitros 3](#_Toc389321005)

[Administración de jugadores 4](#_Toc389321006)

[Administración de Fixture 4](#_Toc389321007)

[Administración de partidos 4](#_Toc389321008)

[Control automático de Estadísticas 6](#_Toc389321009)

[Administración del portal de noticias 6](#_Toc389321010)

[Gestión de Usuarios 6](#_Toc389321011)

[Gestión de La Seguridad 6](#_Toc389321012)

[No Contempla 6](#_Toc389321013)

[Supuestos 7](#_Toc389321014)

[Restricciones 7](#_Toc389321015)

[Roles 7](#_Toc389321016)

[Requerimientos No Funcionales 7](#_Toc389321017)

# Introducción

## Descripción de Documento

El objetivo de este documento es detallar la Especificación de Requerimientos de Software (ERS), que consiste en una descripción completa de todo el comportamiento que tendrá nuestro sistema a desarrollar. Se reflejarán en la ERS todos los requerimientos, tanto funcionales como no funcionales, que nuestro producto deberá contemplar, es decir que el software a desarrollar deberá cumplir con todos los requisitos que son especificados en este documento.

## Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas

|  |  |
| --- | --- |
| Sigla/Concepto | Descripción |
| Torneo | Sinónimo de Campeonato |
| Fixture | Diagramación de Campeonato |
| Tipo de Fixture | Disposición de fechas y partidos. Por ejemplo: todos contra todos, eliminatorias, por fase, mixto. |
|  |  |

# Límite y Alcance

La presente ERS contempla los siguientes requerimientos funcionales:

## Administración de Campeonato

Los alcances de este subsistema serán:

* Creación de un Campeonato:
  + Nombre del Campeonato.
  + Descripción del Campeonato.
  + Logo del Campeonato.
  + Nick para la creación de sitio web.
* Creación de una Edición:
  + Número de Edición.
  + Cantidad de jugadores a participar.
  + Tipo de cancha.
  + Tipo de superficie.
  + Fases: diagramación de Campeonato.
  + Cancha.
  + Domicilio de cancha.
  + Tiempo de juego.
  + Forma de puntuar.
* Modificación de un Campeonato:
  + Se podrán modificar todos los datos del campeonato.
* Dar de baja un Campeonato:
  + Será la baja lógica de Campeonato.
* Eliminación de un Campeonato: se realizará el borrado físico de un campeonato cuando no tenga ediciones creadas.
* Tipos de canchas: fútbol 5, 7, 9, 11.
* Tipo de Superficies: césped natural, sintético, otro.
* Generación manual o automática de la Diagramación del Campeonato de acuerdo al tipo de campeonato:
  + Opción manual / automática.
  + Permitir generar y modificar fixture tantas veces como desee mientras no haya empezado el campeonato.
* Fases de un Campeonato:
  + Tipo de fixture.
  + Selección manual de quiénes pasan a la siguiente ronda, menos en la última fase.
* Ediciones: se admite concurrencia de ediciones dentro de un mismo campeonato.

## Administración de Equipos

Los alcances del subsistema serán:

* Alta de Equipos de un Campeonato: Los equipos se registran para un Campeonato en particular, es decir no puedo dar el alta de un equipo sin asociarlo a un Campeonato específico. Cuando se registra un nuevo equipo, por lo tanto, se debe seleccionar el Campeonato al que jugará. Datos para registrar un nuevo Equipo: Nombre del equipo (único: no puede existir dos equipos con el mismo nombre dentro de un mismo campeonato), URL de la imagen del logo del equipo, Color de camiseta primaria, Color de camiseta secundaria, director técnico. Datos de los delegados del equipo: nombre, e-mail, teléfono y domicilio. Por equipo, se manejarán dos delegados, uno obligatorio y otro opcional.
* Modificar Datos de un Equipo: Los datos de los equipos que fueron ingresados en el momento del alta de un nuevo equipo, podrán ser modificados.
* Dar de Baja un Equipo: Los equipos podrán ser dados de baja.
* Consulta de Equipos: se podrá consultar Equipos registrados para un Campeonato en particular.

## Administración de Árbitros

Los alcances del subsistema serán:

* Dar de alta árbitros que participarán en un Campeonato. Datos: Nombre, Apellido, Celular.
* Modificar datos de un árbitro: se podrán modificar todos los datos de un árbitro.
* Dar de baja un árbitro: será la baja lógica de un árbitro.
* Consultar árbitros involucrados en un torneo en particular.
* Asignación de los árbitros a los partidos del Campeonato.

## Administración de Jugadores

Los alcances del subsistema serán:

* Dar de alta a los jugadores que pertenecen a un equipo de un Campeonato. Datos de Jugadores: Nombre, Apellido, DNI, Fecha de Nacimiento, mail, facebook?, sexo, foto carnet. Datos mandatorios: Nombre y apellido, Edad y Foto.
* Modificación de datos de un jugador: se podrán modificar todos los datos de un jugador.
* Dar de baja un jugador: será la baja lógica del jugador.
* Consultar Jugadores registrados para un Campeonato en particular.

## Administración de Fixture

Los alcances del subsistema serán:

* Generación de Fixture: Cuando se genera la diagramación del campeonato, se generan un conjunto de fechas. Éstas, a su vez, tiene un conjunto de partidos.

Existen distintos tipos de fixture: todos contra todos, por zonas, por grupos, por eliminatorias, combinación de los mismos, etc.

Una vez que el fixture de un campeonato se generó, el campeonato pasa al estado “Diagramado”, lo que implica que no se pueden inscribir más equipos.

* Creación de Fechas: Las fechas se crean en el momento que se genera el fixture del campeonato. La cantidad de fechas, estará dada por la cantidad de equipos que están inscriptos en el campeonato. En caso que la cantidad de equipos sea un número impar, se tendrá en cuenta Fecha Libre.
* Gestión de Fechas: Una vez generada la fecha, la misma tendrá asociado un número: “Fecha 1”, “Fecha 2” a “Fecha N”. Además, se debe indicar la duración de la fecha, es decir cuándo comenzará y cuando terminará.
* Estados de una Fecha: Programada, Completa, Incompleta, Suspendida, Cancelada. Cuando se genera el fixture, las fechas se crean con el estado “Programada”. Una vez que se cargó el resultado de algún partido de la misma, pasa al estado “Incompleta”, si se cargaran todos los resultados de los partidos de la fecha, pasa al estado “Completa”. Una fecha programada, puede pasar directamente a completa, o puede pasar a estar incompleta, de incompleta puede pasar a completa. Si la fecha, está programada puede suspenderse, en cuyo caso asume el estado “Suspendida”.
* Consulta de Fechas: se podrá consultar las fechas de un campeonato en particular.

## Administración de Partidos

Los alcances de este subsistema serán:

* Creación de un Partido: Los partidos se crean en el momento de generar un fixture. Cuando se genera la diagramación del campeonato, se generan un conjunto de fechas. Éstas, a su vez, tiene un conjunto de partidos. La cantidad de fechas y partidos, estará dada por la cantidad de equipos que están inscriptos en el campeonato.

Se deberá tener en cuenta si los partidos serán de Ida y Vuelta, en función del tipo del fixture asociado al campeonato.

* Gestión de Partido: el partido tendrá dos equipos (en el caso que aplique, tendremos equipo local y visitante), un resultado, un estado, dónde se jugará, es decir, una cancha (en el caso que aplique), árbitros (en el caso que aplique), jugadores que convirtieron goles (en el caso que aplique), tarjetas (en el caso que aplique), equipo titular de cada equipo y cambios (en el caso que aplique), una fecha (día, mes, año) y un horario.
* Gestión Resultados de los partidos: El resultado del partido se registrará para aquellos campeonatos en los que no se registran jugadores. El resultado del partido implica indicar la cantidad de goles convertidos por equipo y automáticamente podremos observar qué equipo ganó, cual perdió, o si fue un empate. En caso que fue empate y se trabaje con penales (Fixture: Eliminatoria), se deberá indicar el resultado de los penales.
* Estados de un Partido: Programado, Jugado, Suspendido, Cancelado. Cuando se genera el fixture, las fechas y los partidos, en ese primer instante, el partido se crea con el estado “Programado”. Una vez que se cargó el resultado, el partido pasa al estado “Jugado”. Si el partido, está programado puede suspenderse, en cuyo caso asume el estado “Suspendido”.
* Gestión de Canchas de Partidos: en aquellos campeonatos que se maneje con registro de canchas, se deberá indicar el nombre de la cancha donde se jugó el partido. Tener en cuenta que: Si la edición tiene asociado un *complejo*, no existirán equipos locales ni visitantes, ya que los equipos del campeonato jugarán en canchas propias del complejo del campeonato. En ese caso, sólo se especificará el nombre de la cancha del complejo, y no importa la localía o si el equipo será visitante.

Si la edición soporta equipos *locales y visitantes*, se deberá especificar la cancha que tendrá cada equipo cuando juegue de local.

* Gestión de Árbitros por Partido: en aquellos campeonatos que se maneje con registro de árbitro, se deberá indicar el nombre del árbitro que arbitró ese partido. Desempeño del árbitro: se deberá indicar el desempeño del árbitro.
* Gestión de Jugadores por Partido: en aquellos campeonatos que se maneje con registro de jugadores, se deberá indicar el nombre de los jugadores que convirtieron goles en el partido. En función a la cantidad de goles convertidos de jugadores por equipo, se calculará el resultado del partido. Además, se deberán indicar los cambios de jugadores que se efectuaron a lo largo del partido, es decir qué jugador salió y qué jugador ingresó.
* Gestión de Tarjetas por Partido: en aquellos campeonatos que se maneje con registro de tarjetas, se deberá indicar aquellos jugadores que fueron amonestados o expulsados durante el partido.
* Gestión de Equipos por Partido: en aquellos campeonatos que se maneje con registro de jugadores, se deberá indicar los dos equipos titulares que jugó el partido.
* Consulta de Partidos: se podrá consultar los partidos jugados, o que estén programados para una fecha en particular.

## Personalización de Campeonato

-Cargar/Modificar/Eliminar logo

-Elegir Esquema de colores entre los disponibles

-Modificar color de fondo.

**Personalización de envergadura de la Edición:**

¿Va a trabajar con jugadores?

-¿Registra que jugadores juegan cada partido?

-¿Registra los cambios en un partido?

-¿Registra quién realiza los goles?

-¿Registra tarjetas a cada jugador?

¿Trabaja con sanciones?

-¿Registra sanciones a equipos?

-¿Registra sanciones a jugadores?

¿Trabaja con árbitros?

-¿Asigna árbitros a cada partido?

-¿Registra el desempeño del árbitro?

Para la fase: Ante un empate, ¿Trabaja con penales?

Para la edición: ¿Cuál será la forma de puntuar (3/1/0)?

Complejos:

-¿Cada equipo tiene su cancha? Si/No

-¿La edición se realiza en uno/varios complejos o en las canchas de los Equipos? Si/No

## Control Automático de Estadísticas

Los alcances de este subsistema serán:

* Generación de estadísticas por equipo: tabla de posiciones (partidos jugados, partidos ganados, partidos empatados, partidos perdidos, goles a favor, goles en contra, puntos obtenidos), resultados de local y de visitante.
* Consultar resultados por cada fecha.
* Generación de estadísticas por jugador: ranking de jugadores, goleadores, tarjetas rojas y amarillas obtenidas, valla menos vencida.
* Las estadísticas se visualizarán en formato tabular, y a través de distintos gráficos: de barra, de torta.

## Administración del Portal de Noticias

Los alcances de este subsistema serán:

* Generación de un portal de noticias que cada torneo podrá administrar.
* Cargar noticias del torneo.
* Modificar noticas.
* Dar de Baja Noticias.

## Gestión de Usuarios

Los alcances de este subsistema serán:

* Dar de alta los usuarios: se permitirá registra un nuevo usuario, generando una Cuenta asociada al mismo. Se le pedirá los siguientes datos: nombre, apellido, email, teléfono, nombre de usuario (mínimo 4 caracteres), contraseña (mínimo 6 caracteres). No podrán registrarse dos usuarios con el mismo nombre de usuario.
* Modificación de datos de un usuario: se podrán modificar todos los datos de un usuario en particular, a excepción del nombre de usuario.
* Perfiles de Usuario:
  + Administrador.
  + Visitante.

## Gestión de la Seguridad

Los alcances de este subsistema serán:

* Administración de perfiles: Administrador y Visitante.
* Permisos de usuarios:
  + Administrador: existirá un único administrador por Campeonato, que tendrá permiso de edición de todas las ediciones del Campeonato.
  + Visitante: usuarios que consultan la página. No se les solicitará que se logueen. Sólo tendrán permiso de consultar la página, no podrán modificar.

# No Contempla

# Supuestos

# Restricciones

# Roles

Referirse a Límites y Alcances/ Gestión de Usuario y Límites y Alcances/ Gestión de la Seguridad.

# Requerimientos No Funcionales