

DP1 2020-2021

Documento de Requisitos y Análisis del Sistema

Futvilla

<https://github.com/gii-is-DP1/dp1-2020-g3-08.git>

Miembros:

- Gonzalo Fernández Jiménez (Project Manager)
- Javier Grosso Gómez de Terreros
- Juan Luis Muñoz Navarro
- Marcos Rodríguez Osorio
- Ignacio Sanabria Alonso de Caso
- Bogdan Marian Stefan

Tutor: Irene Bedilia Estrada Torres

GRUPO G3-08

Versión 2

17/11/2020

Historial de versiones

Fecha	Versión	Descripción de los cambios	Sprint
28/10/2020	V1.0	<ul style="list-style-type: none">● Creación del documento● Descripción general del sistema● Descripción de los perfiles de usuario● Descripción de las historias de usuario● Descripción de las reglas de usuario	1
31/10/2020	V1.1	<ul style="list-style-type: none">● Creación diagrama UML● Planificación del proyecto	1
02/11/2020	V1.2	<ul style="list-style-type: none">● Escenarios positivos y negativos	1
03/11/2020	V1.3	<ul style="list-style-type: none">● Mockup de Interfaz de usuario de la historia	1
06/11/2020	V1.4	<ul style="list-style-type: none">● Revisión del documento	1
07/11/2020	V1.5	<ul style="list-style-type: none">● Acondicionamiento acorde a la plantilla● Implementación de la entidad Usuario Registrado	1
17/11/2020	V2.0	<ul style="list-style-type: none">● Mejora del S1	2

Descripción general del proyecto

El proyecto se basa en administrar competiciones de fútbol y publicar noticias relacionadas. Cada competición tiene una lista de equipos formado por un número de jugadores que disputan partidos. Un partido está configurado por un árbitro y los dos equipos que se enfrentan. Los usuarios del sistema son administrador, entrenador y usuario registrado. Los objetivos del proyecto son una mejor organización en las competiciones y proporcionar una interfaz de usuario que permita a los usuarios navegar y acceder a datos (jugadores de un equipo, árbitros, ligas...) de forma fácil y eficaz.

Tipos de Usuario / Roles

Entrenador: Inscribe y gestiona los jugadores de su equipo.

Usuario registrado: Puede consultar noticias e información relacionada a las diferentes competiciones.

Administrador: Crea competiciones y las gestiona, como dar de alta a un equipo.

Historias de Usuario

H1 - Creación y eliminación de un equipo

Como **administrador** quiero que el sistema me permita **crear, editar y eliminar a un equipo de una competición** para poder tener un mayor control de estas.

Escenarios Positivos

H1+E1 - Crear equipo

Dado que estamos autenticados en el sistema como administrador y el equipo que nosotros queremos añadir no está en la base de datos, tenemos que crear un botón para poder añadir un equipo. A continuación, nos saldrá en una pestaña nueva un formulario para poder hacer el registro del equipo que queremos añadir. Después de rellenar el formulario al darle aceptar se nos informará con un mensaje de que el equipo se añadió correctamente. Podemos comprobar que en la lista de equipos aparecerá el nombre del equipo que acabamos de añadir. Si por el contrario queremos editar o eliminar un equipo de una competición, podremos marcar con un check el equipo que queremos editar o eliminar y al darle click se editará o eliminará dependiendo de la opción elegida.

H1+E2 - Editar y eliminar equipo

Si por el contrario queremos editar o eliminar un equipo de una competición, podremos marcar con un check el equipo que queremos editar o eliminar y al darle click se editará o eliminará dependiendo de la opción elegida.

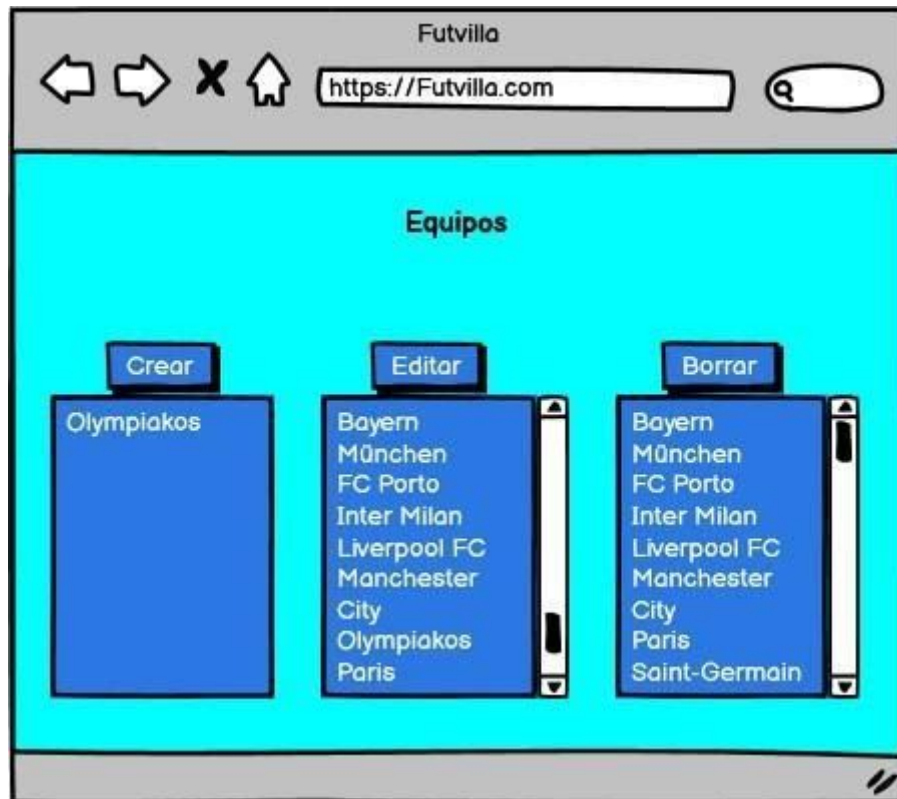
Escenarios Negativos

H1-E1 - Crear un equipo de una competición

Dado que estamos autenticados como administrador y queremos crear, editar o eliminar un equipo de una competición, cuando hagamos click sobre un equipo en concreto, nos aparecerá una lista con todos los equipos que están en nuestra base de datos y las distintas competiciones en las cuales están participando. Si escogemos la opción de añadir a un equipo que ya está en nuestra base de datos, nos saldrá un error que nos informará de que el equipo que queremos añadir ya está en nuestra base de datos.

H1-E2 - Eliminar a un equipo

Si por el contrario queremos eliminar un partido que ya no se encuentra en nuestra base de datos, el sistema nos informará con un mensaje de error que nos informará que dicho equipo ya no está en nuestra base de datos.



H2 - Asignar árbitro a un partido

Como **administrador** quiero que el sistema me permita **añadir un árbitro a un partido** para agregar información a un partido.

Escenarios Positivos

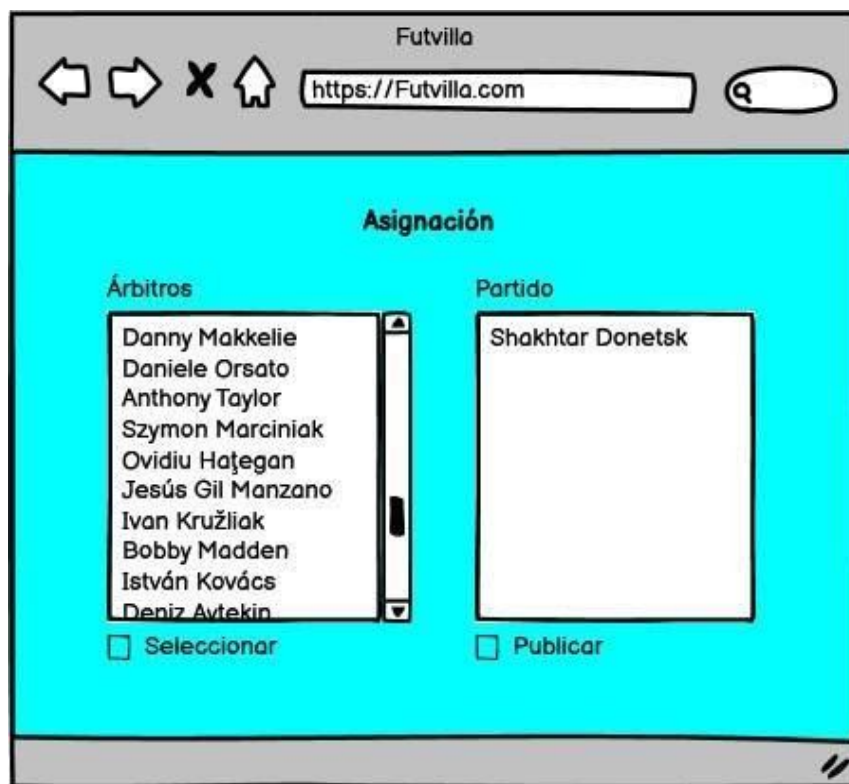
H2+E1 - Añadir un árbitro a un partido

Dado que estamos autenticados en el sistema como administrador y queremos añadir un árbitro a un partido, cuando hagamos click sobre un partido en particular, nos aparecerá una lista con todos los árbitros disponibles. Una vez que seleccionemos un árbitro, tendremos un botón para añadirlo a dicho equipo.

Escenarios Negativos

H2-E1 - Añadir un árbitro a un partido cuando ya tiene otro el mismo día

Dado que estamos autenticados en el sistema como administrador y queremos añadir un árbitro a un partido, cuando hagamos click sobre un partido en particular, nos aparecerá una lista con todos los árbitros disponibles. Una vez que seleccionemos un árbitro, tendremos un botón para añadirlo a dicho partido, pero si dicho árbitro ya ha sido asignado a otro partido el mismo día, el sistema nos informará con un mensaje de que dicho partido ya tiene asignado un árbitro.



H3 - Creación, edición y eliminación de una competición

Como **administrador** quiero que el sistema me permita **crear, editar y eliminar competiciones** para poder administrarla.

Escenarios Positivos

H3+E1 – Crear competiciones

Dado que estamos autenticados en el sistema como administrador y queremos añadir una competición, pero no está en la base de datos, tenemos que crear un botón para poder añadir dicha competición. A continuación, nos saldrá en una pestaña nueva un formulario para poder hacer el registro de la competición que se quiere añadir. Después de rellenar el formulario al darle aceptar, el sistema nos informará con un mensaje de que la competición se añadió correctamente. Podemos comprobar después que en la lista de competiciones aparecerá el nombre de la competición que acabamos de añadir.

H3+E2 – Editar y eliminar competiciones

Si por el contrario queremos editar o eliminar una competición, podremos marcar con un check la competición que queremos editar o eliminar y al darle click se editará o eliminará dependiendo de la opción elegida.

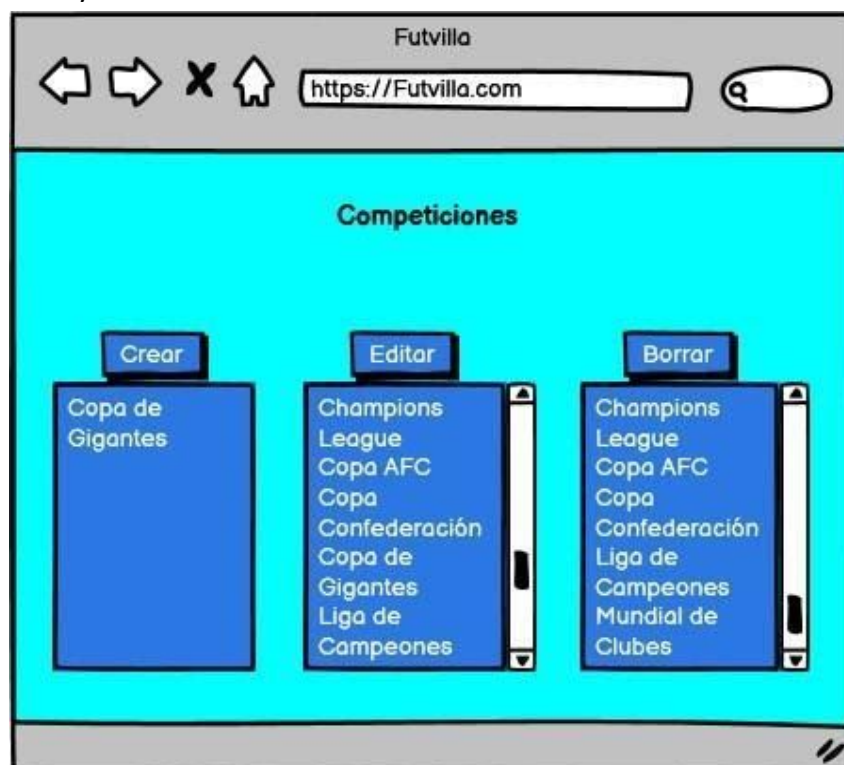
Escenarios Negativos

H3-E1 – Crear competiciones

Dado que estamos autenticados como administrador y queremos crear, editar o eliminar una competición, cuando hagamos click sobre una competición en concreto, nos aparecerá una lista con todas las competiciones que están en nuestra base de datos. Si escogemos la opción de añadir a una competición que ya está en nuestra base de datos, nos saldrá un error que nos informará de que la competición que queremos añadir ya está en nuestra base de datos.

H3-E2 – Eliminar competiciones

Si por el contrario queremos eliminar una competición que ya no se encuentra en nuestra base de datos, el sistema nos informará con un mensaje de error que nos informará que dicha competición ya no está en nuestra base de datos.



H4 - Publicar noticias

Como **administrador** quiero que el sistema me permita **publicar noticias** para añadir información acerca de jugadores, equipos, competiciones...

Escenarios Positivos

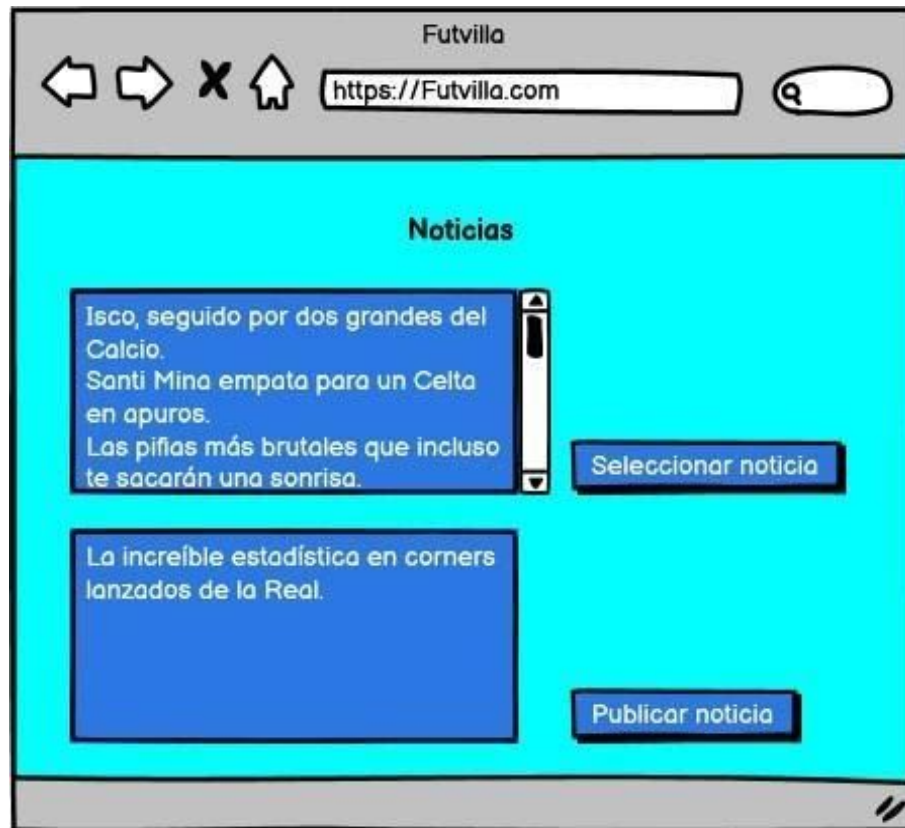
H4+E1 – Publicar noticias

Dado que estamos autenticados en el sistema como administrador y queremos publicar noticias, cuando hagamos click sobre la caja de noticias, nos aparecerá una lista de noticias a la que podemos acceder con un click para poderlas seleccionar para después añadirlas a nuestro sistema.

Escenarios Negativos

H4-E1 – Publicar noticias

Dado que estamos autenticados en el sistema como anónimo y queremos publicar noticias, cuando hagamos click sobre publicar nuevas noticias, el sistema no nos dejará publicar dichas noticias, ya que necesitamos estar registrados como administrador para poder publicar dichas noticias.



H5 - Asignar noticias a diferentes entidades

Como **administrador** quiero que el sistema me permita **relacionar noticias a un entrenador, jugador, equipo, competición o partido** para adjuntar más información.

Escenarios Positivos

H5+E1 – Relacionar noticias a un entrenador, jugador, equipo, competición o partido

Dado que estamos autenticados en el sistema como administrador necesitamos tener registrados en la base de datos términos claves sobre entrenadores, jugadores, equipos, competiciones y partidos para así poder relacionarlos con las noticias que se publicaran en nuestro sistema.

The screenshot shows a web browser window titled 'Futvilla'. The address bar contains 'https://Futvilla.com'. The main content area has a blue header with the word 'Noticias'. Below this, there is a blue box containing the text 'El entrenador Jess Thorup acababa de comprometerse con el KRC Genk.' Below the blue box, there is a form with five input fields and a 'Publicar' button. The input fields are labeled 'Champions League', 'Jess Thorup', 'Krasnodar', 'Santi Mina', and 'Barcelona - Dinamo'. To the right of each input field is a checkbox. The checkboxes are labeled 'Competición', 'Entrenador', 'Equipo', 'Jugador', and 'Partido'. The 'Entrenador' checkbox is checked.

Input Field	Checkbox Label	Checkbox State
Champions League	Competición	<input type="checkbox"/>
Jess Thorup	Entrenador	<input checked="" type="checkbox"/>
Krasnodar	Equipo	<input type="checkbox"/>
Santi Mina	Jugador	<input type="checkbox"/>
Barcelona - Dinamo	Partido	<input type="checkbox"/>

Publicar

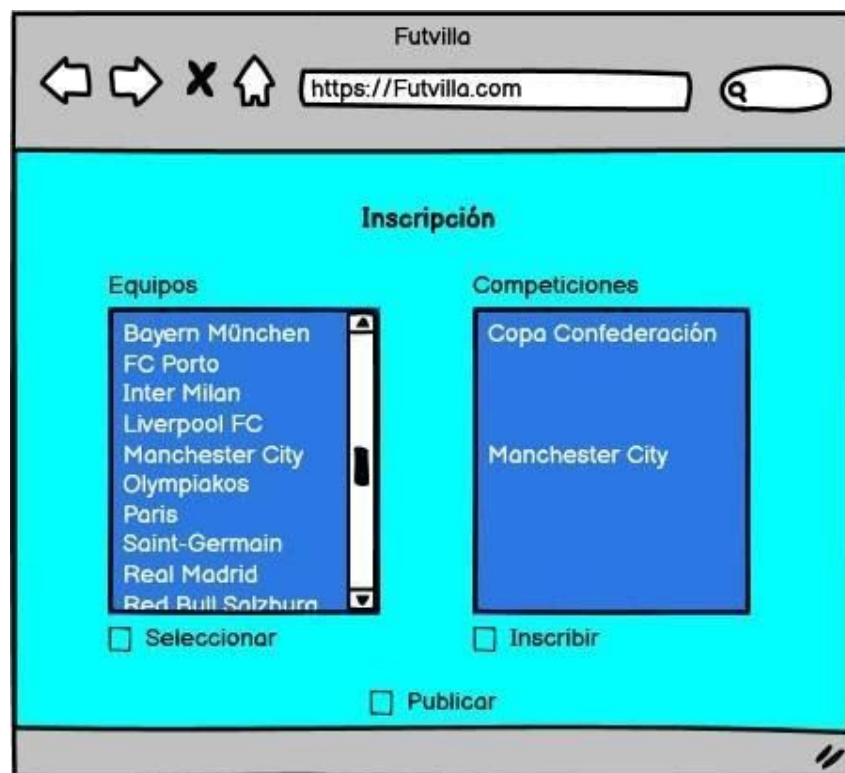
H6 - Inscripción de equipo en una competición

Como **administrador** quiero que el sistema me permita **inscribir a un equipo en una competición** para que pueda participar.

Escenarios Positivos

H6+E1 – Inscribir a un equipo en una competición

Dado que estamos autenticados en el sistema como administrador, necesitamos crear un botón que tenga la función de poder inscribir un equipo en una competición. A continuación, nos saldrá en una pestaña nueva un formulario para poder hacer la inscripción del equipo a la competición. Después de rellenar el formulario al darle aceptar se nos informará con un mensaje de que el equipo se ha inscrito correctamente a dicha competición.



H7 - Creación, edición y eliminación de equipo

Como **entrenador** quiero que el sistema me permita **añadir, editar y eliminar a mi equipo** para tener una administración de él.

Escenarios Positivos

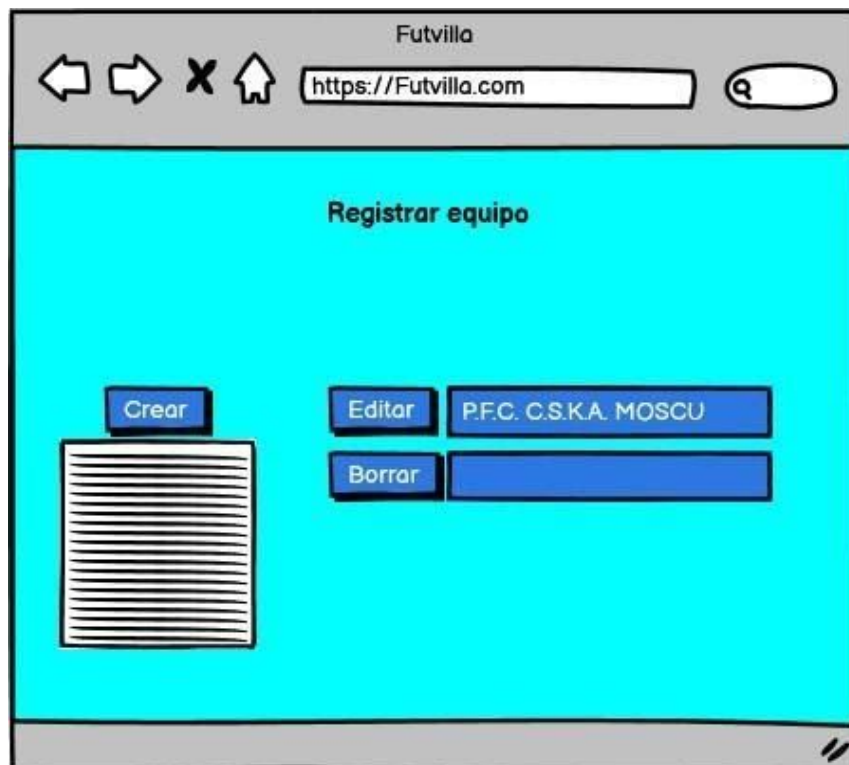
H7+E1 – Añadir a mi equipo

Dado que estamos autenticados en el sistema como entrenador y queremos añadir a nuestro equipo, pero no está en la base de datos, tenemos que crear un botón para poder añadir dicho equipo. A continuación, nos saldrá en una pestaña nueva un formulario para poder hacer el registro del equipo que se quiere añadir. Después de rellenar el formulario y al darle aceptar, el sistema nos informará con un mensaje de que el equipo se añadió

correctamente. Podemos comprobar después que en nuestra lista de equipos aparecerá el nombre de nuestro equipo que acabamos de añadir.

H7+E2 – Editar y eliminar a mi equipo

Si por el contrario queremos editar o eliminar el equipo, seleccionamos el botón de editar o eliminar y al darle click se editará o eliminará dependiendo de la opción elegida.



H8 - Creación, edición y eliminación de jugadores

Como **entrenador** quiero que el sistema me permita **añadir, editar y eliminar a los jugadores de mi equipo** para tener una administración de ellos.

Escenarios Positivos

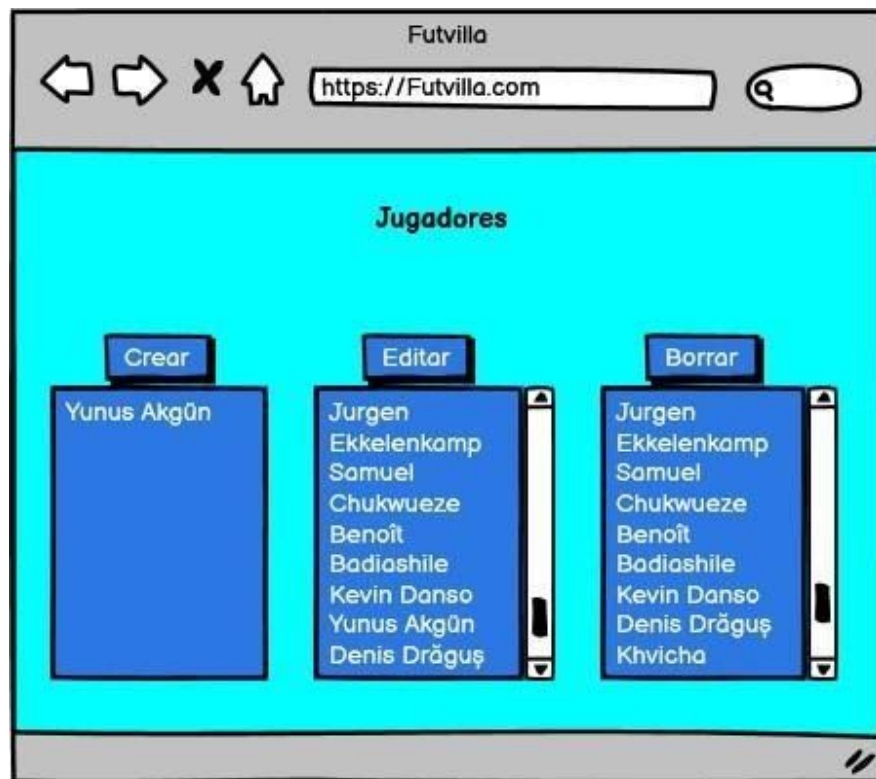
H8+E1 – Añadir a mis jugadores

Dado que estamos autenticados en el sistema como entrenador y queremos crear los nombres de nuestros jugadores, pero no está en la base de datos, tenemos que crear un botón para poder crear los jugadores. A continuación, nos saldrá en una pestaña nueva un formulario para poder hacer el registro de los jugadores que queremos crear. Después de

rellenar el formulario y al darle aceptar, el sistema nos informará con un mensaje de que los jugadores que antes hemos creado son correctos. Podemos comprobar después que en nuestro equipo aparecerán los nombres de los jugadores que hemos creado.

H8+E1 – Editar y eliminar a mis jugadores

Si por el contrario queremos editar o eliminar uno, varios o todos los jugadores, seleccionamos el botón de editar o eliminar y al darle click a la opción elegida, se abrirá un formulario para editar o eliminar los jugadores.



H9 - Asignar y eliminar jugadores a un partido

Como **administrador** y **entrenador** quiero que el sistema me permita **añadir** y **eliminar** jugadores en un partido de una competición para tener un control sobre lesiones, sanciones...

Escenarios Positivos

H9+E1 – Añadir jugadores de un partido.

Dado que estamos autenticados en el sistema como administrador y queremos añadir o eliminar jugadores de un partido, cuando hagamos click sobre el partido en cuestión, nos aparecerá la lista con los 2 equipos y sus respectivos jugadores. Una vez hecho esto podemos darle click al botón añadir o eliminar jugador que aparecerá en cada lista de cada

equipo. Si le damos a añadir, nos saldrá una lista de todos los jugadores del equipo, lo seleccionamos y le hacemos click a añadir.

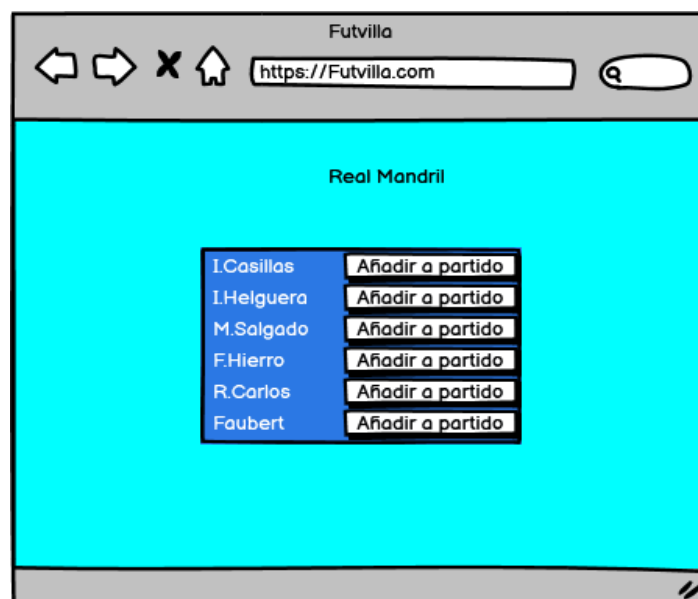
H9+E1 – Eliminar jugadores de un partido.

Si por el contrario le damos a eliminar, podremos marcar con un check el jugador que queremos eliminar y al darle click a eliminar, se borrará del partido.

Escenarios Negativos

H9-E1 – Añadir y eliminar jugadores de un partido.

Dado que estamos autenticados en el sistema como administrador y queremos añadir o eliminar jugadores de un partido, cuando hagamos click sobre el partido en cuestión, nos aparecerá la lista con los 2 equipos y sus respectivos jugadores. Una vez hecho esto podemos darle click al botón añadir o eliminar jugador que aparecerá en cada lista de cada equipo. Si le damos a añadir, nos saldrá una lista de todos los jugadores del equipo, lo seleccionamos y le hacemos click a añadir, en este caso añadimos un jugador que ya estaba en el partido, al darle click a añadir, en el sistema saldrá un error que nos informe que el jugador ya estaba en el partido.



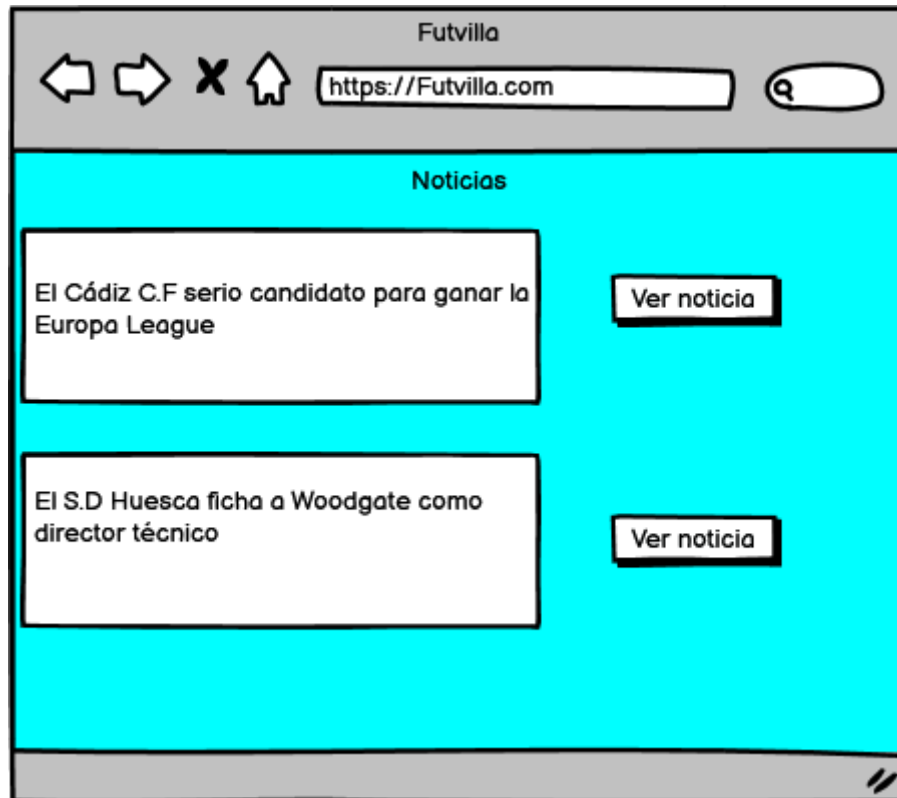
H10 - Visualización de las noticias

Como **administrador**, **entrenador** y **usuario registrado** quiero que el sistema me permita **ver las noticias** para tener más información.

Escenarios Positivos

H10+E1 – Visualización de noticias

Dado que estamos autenticados en el sistema como administrador, entrenador o usuario registrado y queremos ver las noticias, cuando hagamos click sobre la caja de noticias, nos aparecerá una lista de noticias a la que podemos acceder con un click.



H11 - Visualización de jugadores de otros equipos

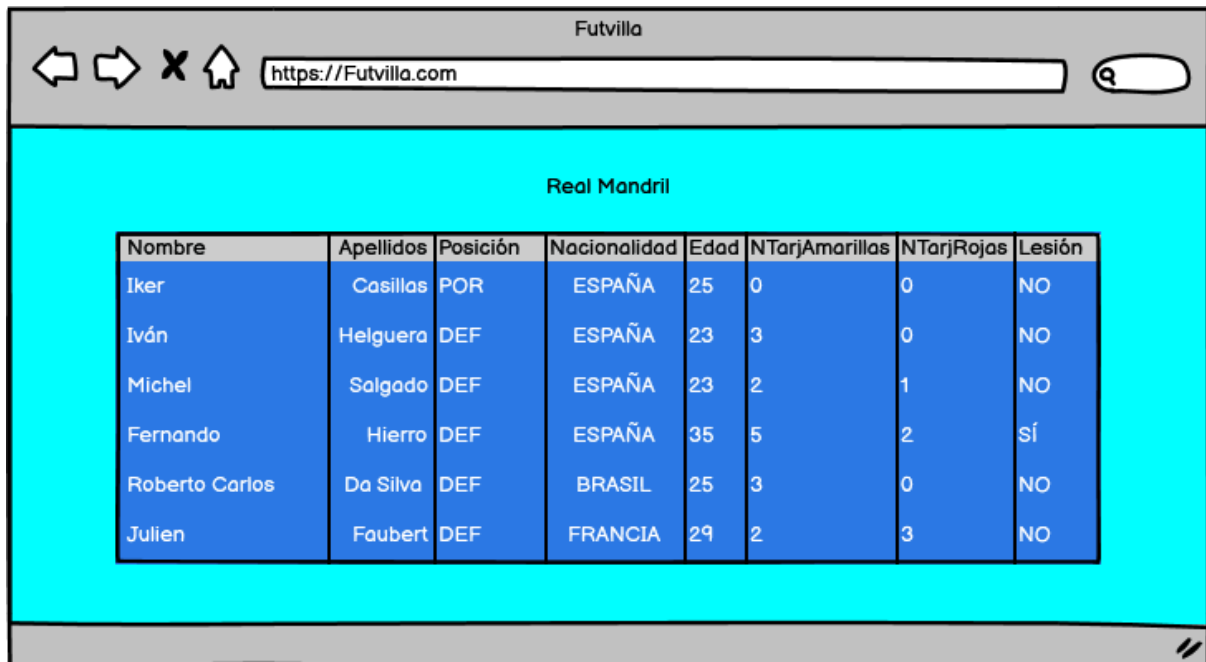
Como **administrador**, **entrenador** y **usuario registrado** quiero que el sistema permita **ver a los jugadores de un equipo** para tener más información.

Escenarios Positivos

H11+E1 – Visualización de jugadores de otros equipos

Dado que estamos autenticados en el sistema como administrador, entrenador o usuario y queremos ver a los jugadores de un equipo, cuando hagamos click sobre la caja de equipos,

nos aparecerá una lista con todos los equipos registrados a los que podemos acceder con un click y nos aparecerá todos los jugadores del equipo.



Nombre	Apellidos	Posición	Nacionalidad	Edad	NTarjAmarillas	NTarjRojas	Lesión
Iker	Casillas	POR	ESPAÑA	25	0	0	NO
Iván	Helguera	DEF	ESPAÑA	23	3	0	NO
Michel	Salgado	DEF	ESPAÑA	23	2	1	NO
Fernando	Hierro	DEF	ESPAÑA	35	5	2	SÍ
Roberto Carlos	Da Silva	DEF	BRASIL	25	3	0	NO
Julien	Faubert	DEF	FRANCIA	29	2	3	NO

H12 - Visualización de los partidos de una competición

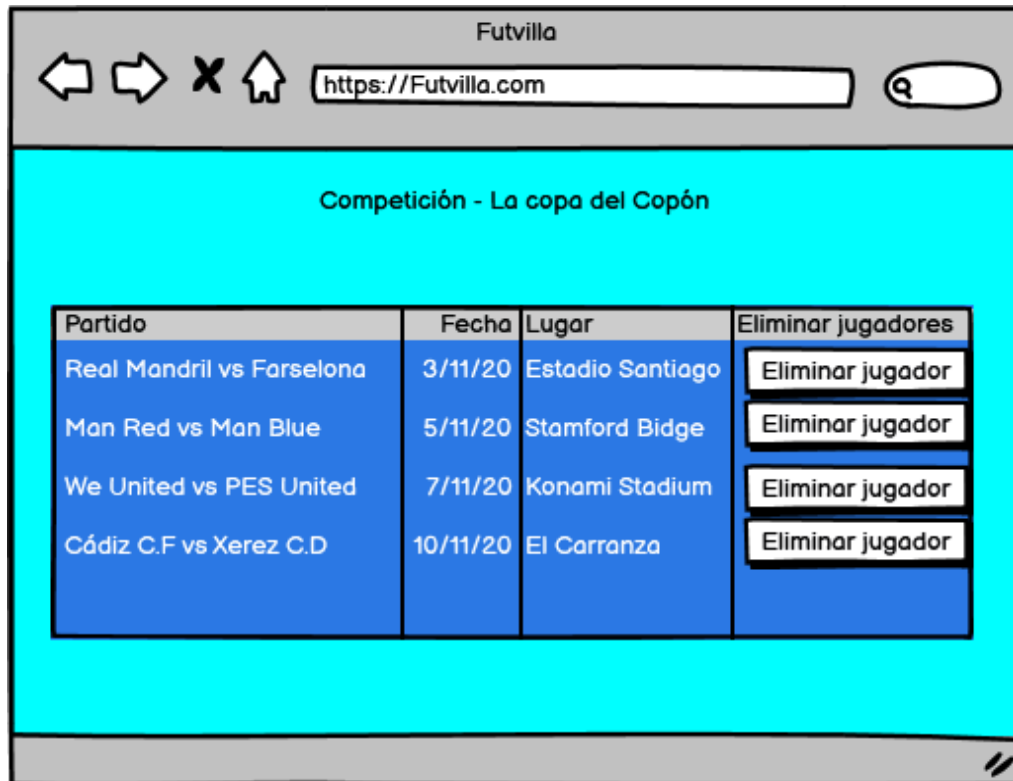
Como **administrador**, **entrenador** y **usuario registrado** quiero que el sistema me permita **ver los partidos de una competición** para estar al corriente de los resultados.

Escenarios Positivos

H12+E1 – Visualización de los partidos de una competición

Dado que estamos autenticados en el sistema como administrador, entrenador o usuario y queremos ver los partidos de una competición, cuando hagamos click sobre la caja de

competiciones, nos aparecerá una lista con todas las competiciones registradas, hacemos click en una competición en concreto y nos saldrá una lista con todos los partidos de la competición que podemos acceder haciendo click.



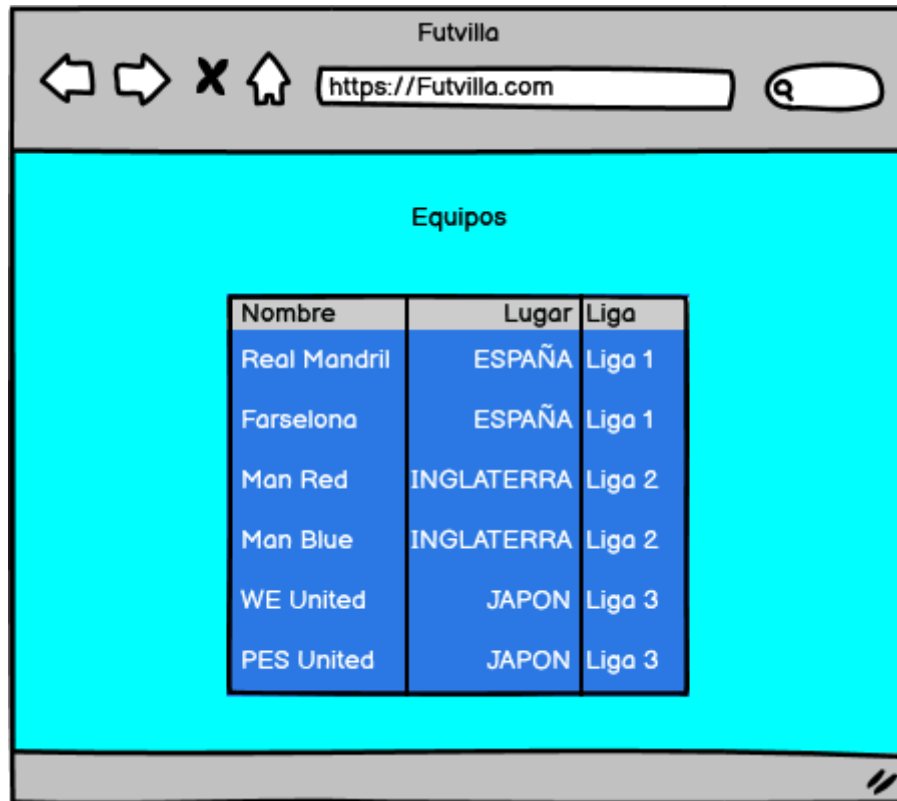
H13 - Visualización de los equipos

Como **administrador, entrenador y usuario registrado** quiero que el sistema me permita **ver los equipos** para saber los rivales.

Escenarios Positivos

H13+E1 – Visualización de los equipos

Dado que estamos autenticados en el sistema como administrador, entrenador o usuario registrado y queremos ver a los jugadores de un equipo, cuando hagamos click sobre la caja de equipos, nos aparecerá una lista con todos los equipos registrados.



The screenshot shows a web browser window titled 'Futvilla'. The address bar contains 'https://Futvilla.com'. The main content area has a light blue background and is titled 'Equipos'. It displays a table with three columns: 'Nombre', 'Lugar', and 'Liga'. The table lists six teams: Real Mandril, Farselona, Man Red, Man Blue, WE United, and PES United, categorized by their location and league.

Nombre	Lugar	Liga
Real Mandril	ESPAÑA	Liga 1
Farselona	ESPAÑA	Liga 1
Man Red	INGLATERRA	Liga 2
Man Blue	INGLATERRA	Liga 2
WE United	JAPON	Liga 3
PES United	JAPON	Liga 3

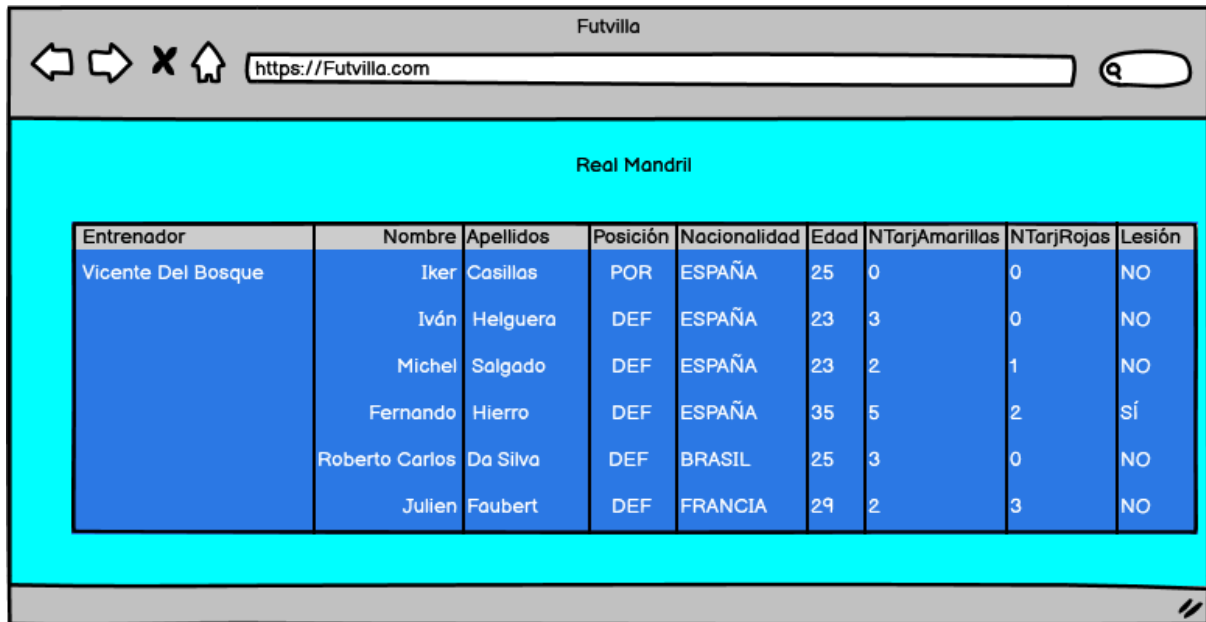
H14 - Visualización de los entrenadores de un equipo

Como **administrador**, **entrenador** y **usuario registrado** quiero que el sistema me permita **ver los entrenadores de un equipo** para tener más información.

Escenarios Positivos

H14+E1 – Visualización de los entrenadores de un equipo.

Dado que estamos autenticados en el sistema como administrador, entrenador o usuario registrado y queremos ver a los entrenadores de un equipo, cuando hagamos click sobre la caja de equipos, nos aparecerá una lista con todos los equipos registrados a los que podemos acceder con un click y nos aparecerá todos los jugadores del equipo incluido el entrenador que aparecerá en primera posición.



Entrenador	Nombre	Apellidos	Posición	Nacionalidad	Edad	NTarjAmarillas	NTarjRojas	Lesión
Vicente Del Bosque	Iker	Casillas	POR	ESPAÑA	25	0	0	NO
	Iván	Helguera	DEF	ESPAÑA	23	3	0	NO
	Michel	Salgado	DEF	ESPAÑA	23	2	1	NO
	Fernando	Hierro	DEF	ESPAÑA	35	5	2	SÍ
	Roberto Carlos	Da Silva	DEF	BRASIL	25	3	0	NO
	Julien	Faubert	DEF	FRANCIA	29	2	3	NO

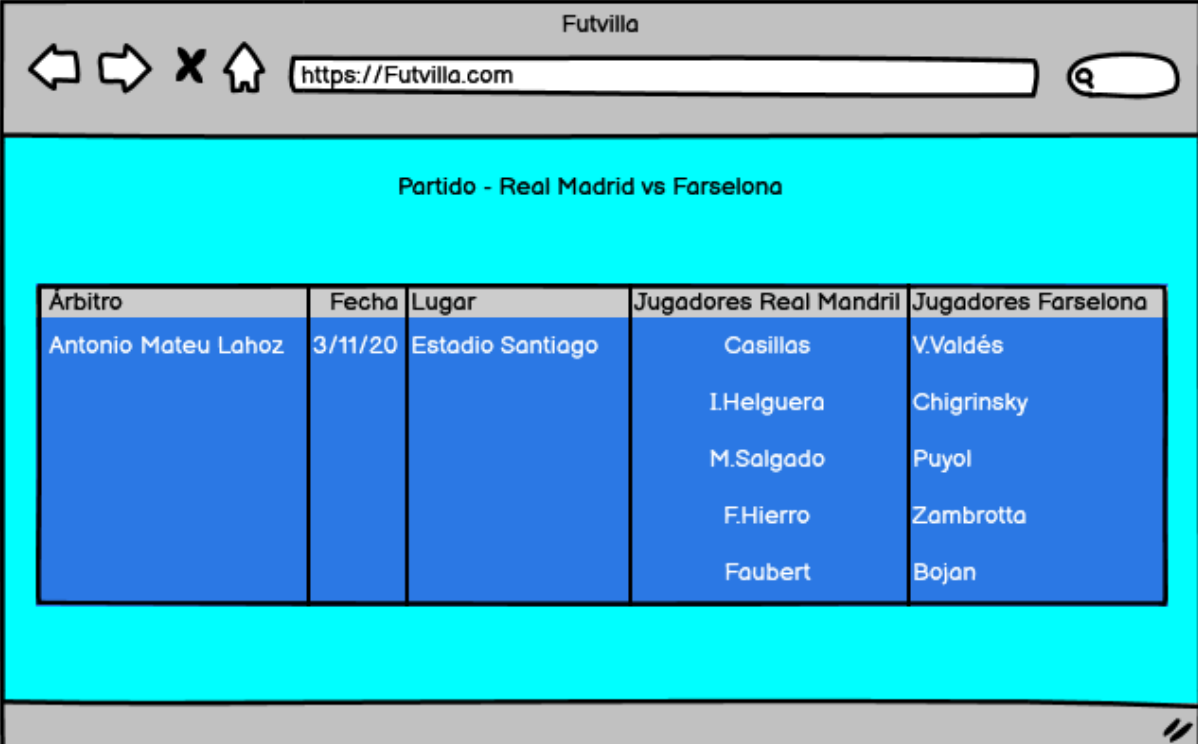
H15 - Visualización árbitro, jugador y equipo de un partido

Como **administrador, entrenador y usuario registrado** quiero que el sistema me permita **ver la información de un partido** para tener conocimiento de lo que ha pasado.

Escenarios Positivos

H15+E1 – Visualización de la información de un partido.

Dado que estamos autenticados en el sistema como administrador, entrenador o usuario y queremos ver los partidos de una competición, cuando hagamos click sobre la caja de competiciones, nos aparecerá una lista con todas las competiciones registradas, hacemos click en una competición en concreto y nos saldrá una lista con todos los partidos de la competición que podemos acceder haciendo click, dentro de esta aparecerá la lista de los 2 equipos y el árbitro que llevará a cabo el partido.



Árbitro	Fecha	Lugar	Jugadores Real Mandril	Jugadores Farselona
Antonio Mateu Lahoz	3/11/20	Estadio Santiago	Casillas	V.Valdés
			I.Helguera	Chigrinsky
			M.Salgado	Puyol
			F.Hierro	Zambrotta
			Faubert	Bojan

H16 - Editar perfil

Como **entrenador, administrador y usuario registrado** quiero que el sistema me permita **editar mi perfil** para modificar mi información.

Escenarios Positivos

H16+E1– Edición correcta de los datos del perfil

Dado que estamos autenticados en el sistema como administrador, entrenador o usuario y queremos editar nuestro perfil, dentro del apartado de nuestro perfil, hacemos click en editar mi perfil y nos saldrá un formulario con los campos que podemos modificar, cuando lo hayamos rellenado correctamente los datos se actualizarán en el perfil.

Escenarios Negativos

H16-E1– Introducción email con diferente formato

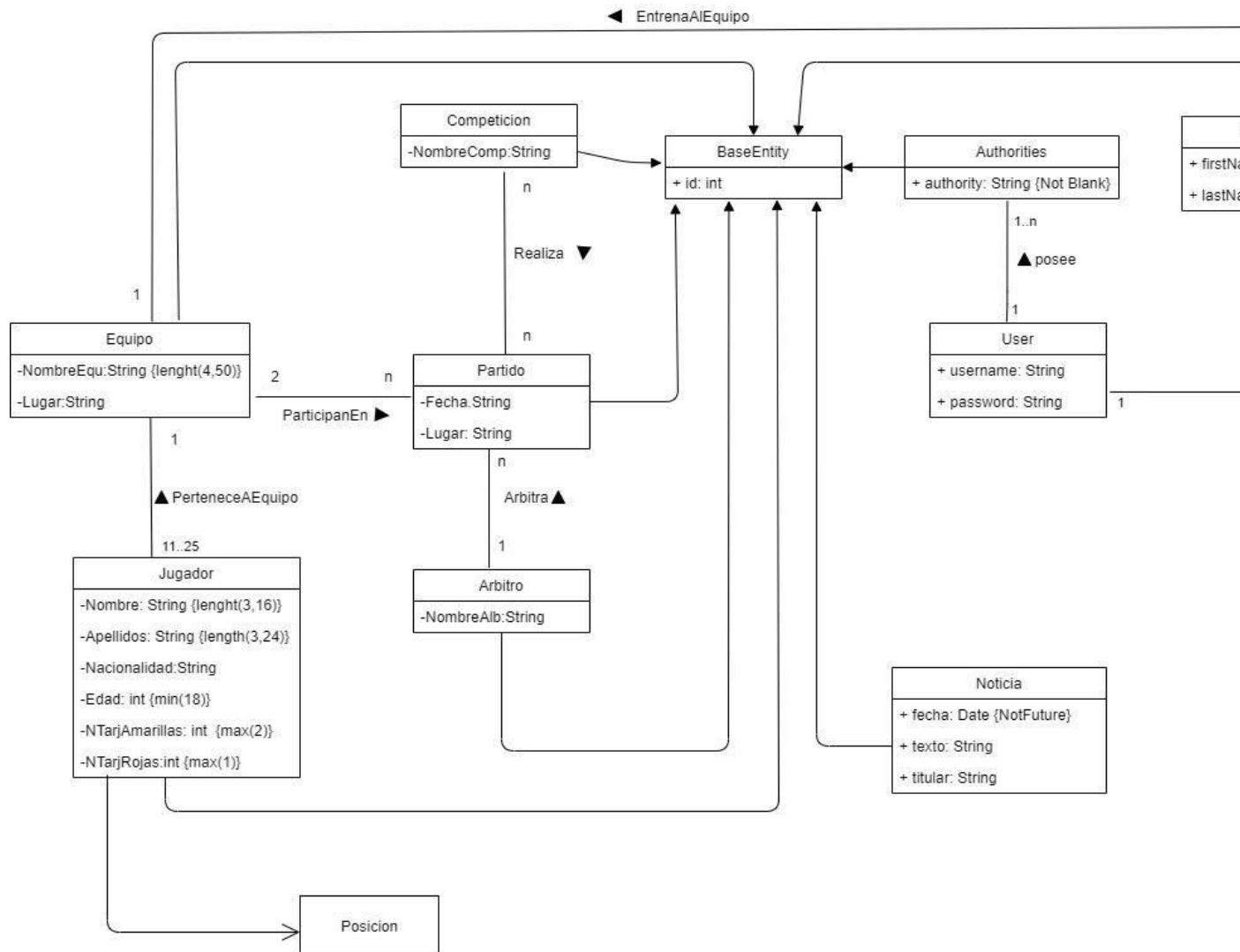
Dado que estamos autenticados en el sistema como administrador, entrenador o usuario y queremos editar nuestro perfil, dentro del apartado de nuestro perfil, hacemos click en editar mi perfil y nos saldrá un formulario con los campos que podemos modificar, al introducir un correo electrónico que no coincida con el formato, el sistema no dejará editar el perfil.

H16-E2– Introducción contraseña con diferente formato

Dado que estamos autenticados en el sistema como administrador, entrenador o usuario y queremos editar nuestro perfil, dentro del apartado de nuestro perfil, hacemos click en editar mi perfil y nos saldrá un formulario con los campos que podemos modificar, al introducir la contraseña que no coincida con el formato solicitado, el sistema no dejará editar el perfil.

The screenshot shows a web browser window titled 'Futvilla' with the address bar displaying 'https://Futvilla.com'. The main content area has a light blue background and is titled 'Editar perfil' in bold black text. In the top right corner, there is a small square placeholder for a user profile picture. On the left side, there is a vertical stack of elements: a blue button labeled 'Editar' above a text area with horizontal lines, and a blue button labeled 'Actualizar' below it. On the right side, there are two input fields: the first is labeled 'E-mail' and contains the text 'perfil@gmail.com'; the second is labeled 'Password' and contains a series of asterisks '*****'. The browser window has a standard toolbar with back, forward, and home icons.

Modelo de Datos



Reglas de Negocio

RN1 - Entrenador un solo equipo

Un entrenador solo puede crear un equipo, ya que no está permitido que haya diferentes equipos en una competición con un mismo entrenador.

RN2 - Imposibilidad de inscripción de un jugador lesionado

Un jugador que esté lesionado no podrá ser inscrito en un partido, hasta que no le hayan dado el alta de su lesión.

RN3 - Número de tarjetas amarillas/rojas

Un jugador que tenga 5 amarillas o una roja no podrá ser convocado para el siguiente partido.

RN4 - Arbitrar dos partidos a la misma hora

Un árbitro no podrá ser asignado a dos partidos que se jueguen en el mismo día.

Planificación

<i>Tipo</i>	<i>Elemento</i>	<i>Asignación</i>	<i>Sprint</i>
<i>Entidad</i>	<i>Usuario Registrado</i>	<i>Gonzalo Javier</i>	<i>1</i>
<i>Entidad</i>	<i>Entrenador</i>	<i>Stefan Marcos</i>	<i>2</i>
<i>Entidad</i>	<i>Partido</i>	<i>Ignacio Juan Luis</i>	<i>2</i>
<i>Entidad</i>	<i>Árbitro</i>	<i>Stefan Marcos</i>	<i>2</i>
<i>Relación 1:N</i>	<i>Árbitro -> Partido</i>	<i>Ignacio Juan Luis</i>	<i>2</i>
<i>Entidad</i>	<i>Equipo</i>	<i>Gonzalo Javier</i>	<i>2</i>
<i>Relación 2:N</i>	<i>Equipo -> Partido</i>	<i>Stefan Marcos</i>	<i>2</i>
<i>Entidad</i>	<i>Jugador</i>	<i>Gonzalo Javier</i>	<i>2</i>
<i>Relación 11..25:1</i>	<i>Jugador -> Equipo</i>	<i>Ignacio Juan Luis</i>	<i>2</i>
<i>Relación 1:1</i>	<i>Entrenador -> Equipo</i>	<i>Gonzalo Javier</i>	<i>2</i>

Entidad	Administrador	Stefan Marcos	2
Entidad	Noticia	Stefan Marcos	2
Historia de Usuario	H10	Gonzalo Javier	2
Historia de Usuario	H16	Ignacio Juan Luis	2
Historia de Usuario	H4	Gonzalo Javier	2
Historia de Usuario	H5	Ignacio Juan Luis	2
Historia de Usuario	H13	Ignacio Juan Luis	2
Historia de Usuario	H11	Stefan Marcos	2
Historia de Usuario	H14	Gonzalo Javier	2
Entidad	Competición	Ignacio Juan Luis	3
Relación 1..N:1..N	Competición -> Partidos	Ignacio Juan Luis	3
Historia de Usuario	H1	Gonzalo Javier	3
Historia de Usuario	H2	Stefan Marcos	3
Historia de Usuario	H3	Ignacio Juan Luis	3
Historia de Usuario	H6	Gonzalo Javier	3
Historia de Usuario	H7	Stefan Marcos	3
Historia de Usuario	H8	Gonzalo Javier	4
Historia de Usuario	H9	Stefan Marcos	4
Historia de Usuario	H12	Ignacio Juan Luis	4
Historia de Usuario	H15	Stefan Marcos	4

Métricas del proyecto

Estas métricas se refieren a los elementos creados por el grupo durante el proyecto, no debe tener en cuenta los elementos que ya existían en el proyecto (incluso si se ha decidido realizar una extensión a la clínica de mascotas).

Métrica	Valor
Nº de entidades (excluyendo actores)	6
Relaciones	7
Relaciones N:N	1
Restricciones Simples	11
Reglas de Negocio	5
Historias de Usuario totales	15
Historias de usuario involucrando 2 o más entidades	10
Historias de usuario involucrando 3 o más entidades	3
Actores	3