

DP1 2020-2021

Documento de Requisitos y Análisis del Sistema - Entrega Final

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

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">● Extensión de la descripción y añadir 'para' en las HU	2
19/11/2020	V2.1	<ul style="list-style-type: none">● Actualización de UML	2
22/11/2020	V2.2	<ul style="list-style-type: none">● Actualización mockups	2
09/01/2021	V3.0	<ul style="list-style-type: none">● Modificación H6	3
09/02/2021	V4.0	<ul style="list-style-type: none">● Modificación de los escenarios positivos y negativos de algunas HU● Actualización Modelo de Datos● Se ha añadido la H17	4

Contenido

1. Descripción general del proyecto	4
2. Tipos de Usuario / Roles	4
3. Historias de Usuario	4
4. Modelo de Datos	1
5. Reglas de Negocio	1
6. Planificación	1
7. Métricas del proyecto	3

1. 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.

2. 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.

3. Historias de Usuario

H1 - Creación y eliminación de un equipo de una competición

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.

Intervienen 2 entidades > Competición y Equipo

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.

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.

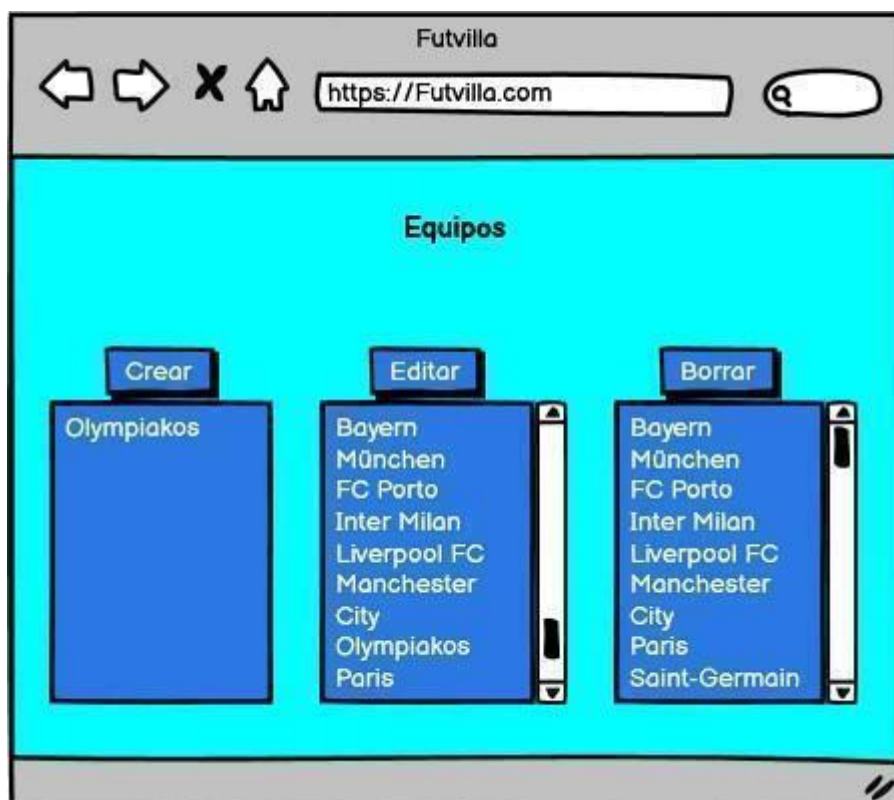
Escenarios Negativos

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 de una competición

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.

Intervienen 2 entidades > Partido y Árbitro

Escenarios Positivos

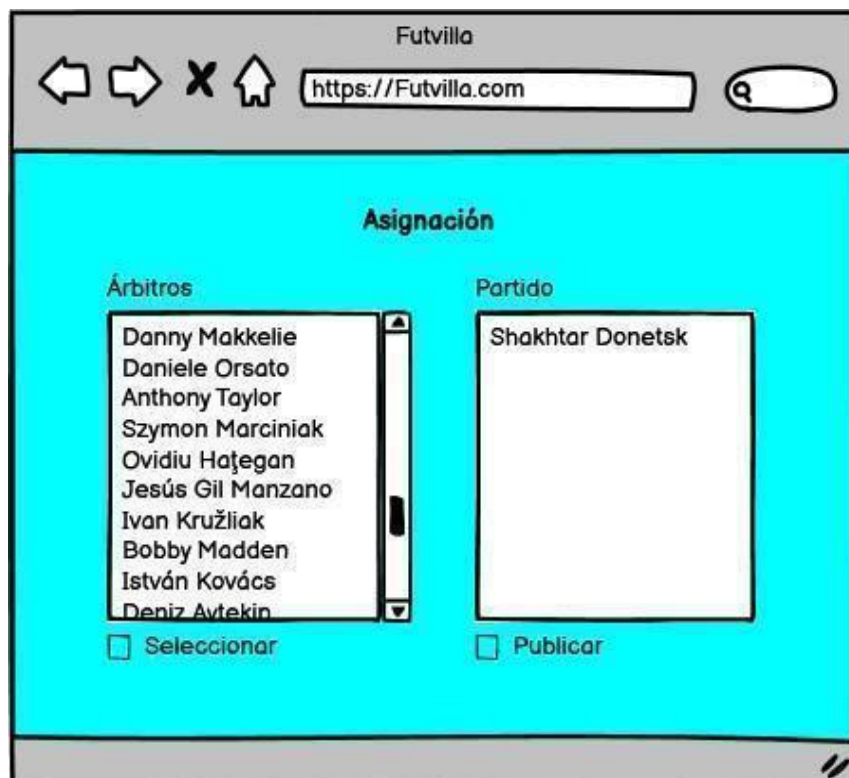
H2+E1 - Añadir un árbitro a un partido

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.

Intervienen 3 entidades > Competición, Partidos y Partidos

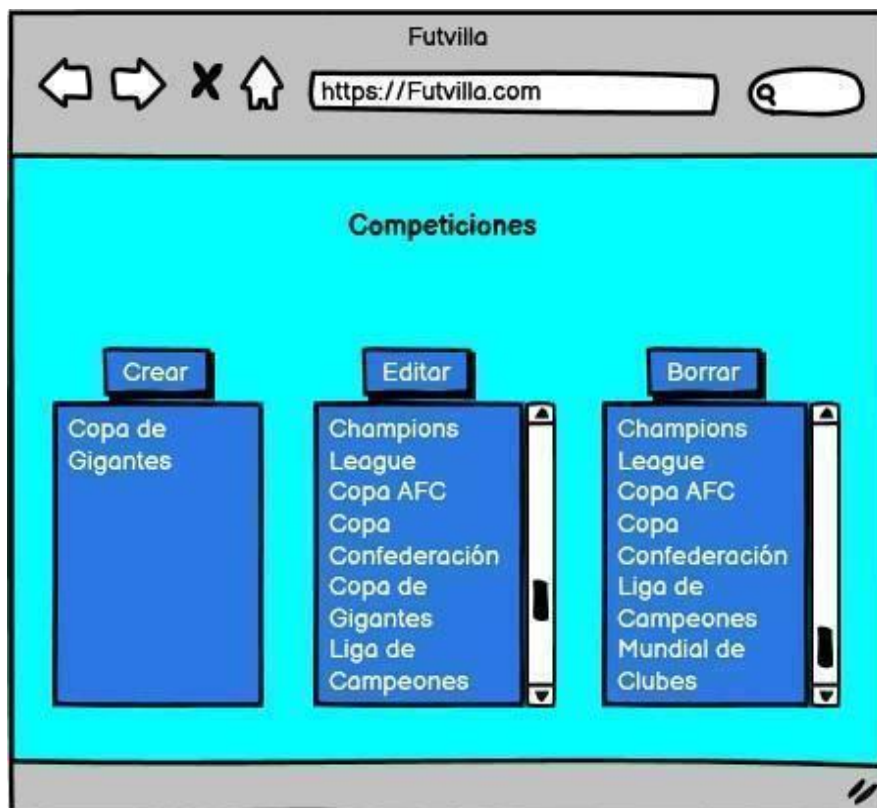
Escenarios Positivos

H3+E1 – Crear competiciones

Dado que estamos autenticados en el sistema como administrador y queremos añadir una competición, tenemos que ir a competiciones del menú. A continuación, nos saldrá un formulario con el nombre de la competición. La rellenamos y le damos a aceptar. 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, buscamos la competición que queremos editar o eliminar y al darle click al botón se editará o eliminará dependiendo de la opción elegida.



H4 - Publicar noticias

Como **administrador** quiero que el sistema me permita **publicar noticias** para añadir información acerca de **partidos**.

Intervienen 2 entidades > Noticia y Partido

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.

The screenshot shows a web browser window titled 'Futvilla' with the URL 'https://Futvilla.com'. The main content area has a light blue background and is titled 'Noticias'. It contains a form with two input fields: 'Título' and 'Texto'. The 'Título' field contains the text 'Isco está seguido por dos equipos.' and the 'Texto' field contains the text 'Isco, seguido por dos grandes del Calcio. Santi Mina empatiza para un Celta en apuros. Las pifias más brutales que incluso te sacarán una sonrisa. La increíble estadística en corners lanzados de la Real.' Below these fields is a button labeled 'Añadir noticia'.

H5 - Asignar noticias a partidos

Como **administrador** quiero que el sistema me permita **relacionar noticias a un partido** para adjuntar más información.

Intervienen 2 entidades > Noticia y Partido

Escenarios Positivos

H5+E1 – Relacionar noticias a un partido

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

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 'Noticias'. It contains a form with a blue header box that reads 'El entrenador Jess Thorup acababa de comprometerse con el KRC Genk.' Below this, there are five input fields for selecting related entities: 'Champions League', 'Jess Thorup', 'Krasnodar', 'Santi Mina', and 'Barcelona - Dinamo'. To the right of these fields are five checkboxes: 'Competición', 'Entrenador' (which is checked), 'Equipo', 'Jugador', and 'Partido'. At the bottom of the form is a blue button labeled 'Publicar'.

H6 - Creación, edición y eliminación de un partido en una competición

Como **administrador** quiero que el sistema me permita **crear, editar y eliminar a un partido en una competición** para tener información relevante.

Intervienen 2 entidades > Partido y Competición

Escenarios Positivos

H1+E1 - Crear partido

Dado que estamos autenticados en el sistema como administrador y el partido que nosotros queremos añadir no está en la base de datos, tenemos que crear un botón para poder añadir un partido. A continuación, nos saldrá en una pestaña nueva un formulario para poder hacer el registro del partido que queremos añadir. Después de rellenar el formulario al darle aceptar se nos informará con un mensaje de que el partido se añadió correctamente. Podemos comprobar que en la lista de partidos aparecerá el nombre de los dos equipos que se enfrentan.

H1+E2 - Editar y eliminar partido

Si por el contrario queremos editar o eliminar un partido 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.

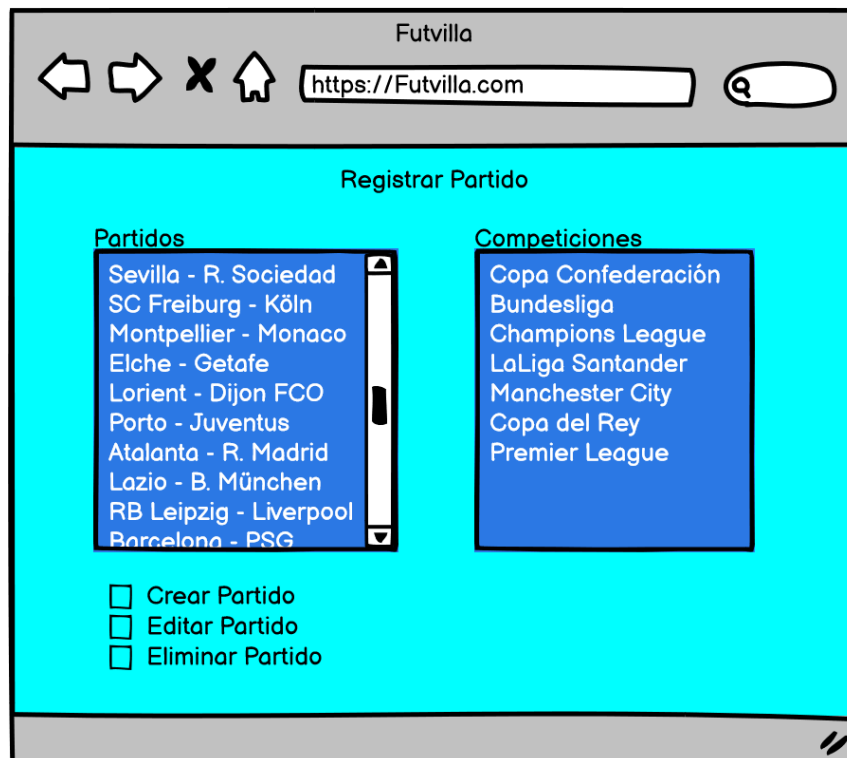
Escenarios Negativos

H1-E1 - Crear un partido de una competición

Dado que estamos autenticados como administradores y queremos crear, editar o eliminar un partido de una competición, cuando hagamos click sobre el partido en concreto, nos aparecerá información relevante a dicho partido. Si escogemos la opción de añadir a un partido que ya está en nuestra base de datos, nos saldrá un error que nos informará de que el partido que queremos añadir ya está en nuestra base de datos.

H1-E2 - Eliminar a un partido de una competición

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 partido ya no está en nuestra base de datos.



H7 - Creación, edición y eliminación de equipo

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

Intervienen 2 entidades > Entrenador y Equipo

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.

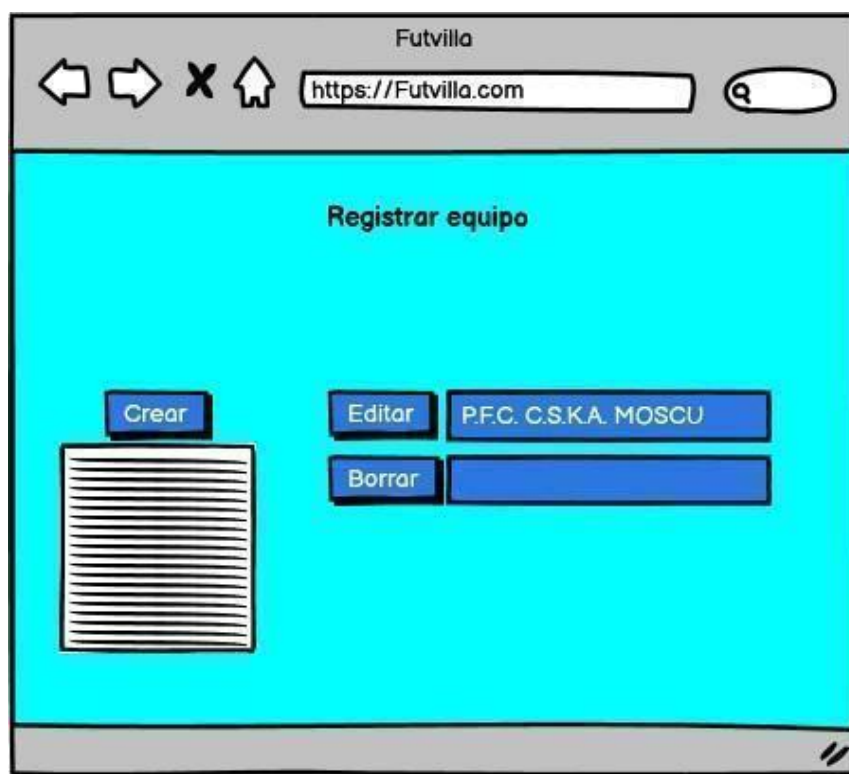
Escenarios Negativos

H7+E1 – Añadir a mi equipo

Si al crear el equipo, se rellena de forma incorrecta el formulario (por ejemplo, poniendo datos que no son validos en las variables de la entidad equipo), se detecta un error y la aplicacion vuelve a dirigir al entrenador a la pagina donde esta localizado el formulario.

H7+E2 – Editar a mi equipo

Si al editar el equipo, se rellena mal el formulario (poniendo por ejemplo, valores que no son aptos para las variables de la entidad Equipo), saltara un error y la aplicacion nos llevara de nuevo al formulario.



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.

Intervienen 2 entidades > Jugador y Equipo

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. 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.

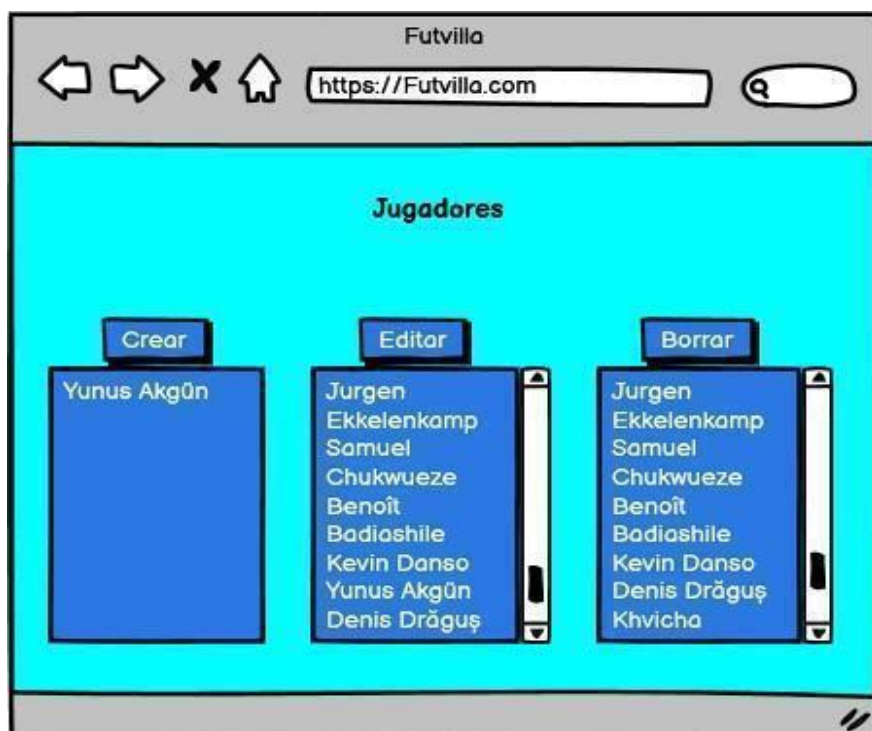
Escenarios Negativos

H8-E1 – Añadir a mis jugadores con valores incorrectos.

Al añadir un jugador, se rellena de forma incorrecta el formulario (por ejemplo, poniendo datos que no son válidos en las variables de la entidad jugador), se detecta un error y la aplicación vuelve a dirigir al entrenador a la página donde está localizado el formulario el formulario de añadir jugador.

H8-E2 – Editar a mi equipo con valores incorrectos

Si al editar el jugador, se rellena mal el formulario (poniendo por ejemplo, valores que no son aptos para las variables de la entidad Jugador), saltara un error y la aplicación nos llevará de nuevo al formulario de editar jugador.



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...

Intervienen 2 entidades > Jugadores y Partido

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.

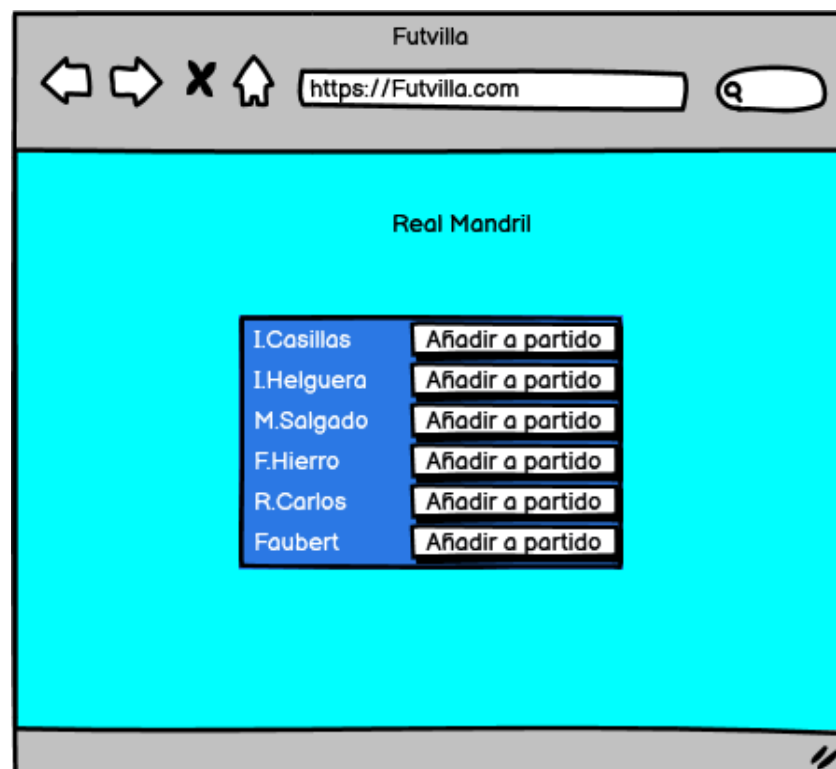
H9+E1 – Eliminar jugadores de un partido.

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.

Si queremos administrar los jugadores de un partido como usuarios registrado o anónimo no nos dejará y nos saldrá un error pues no tenemos los permisos.



H10 - Visualización de las noticias

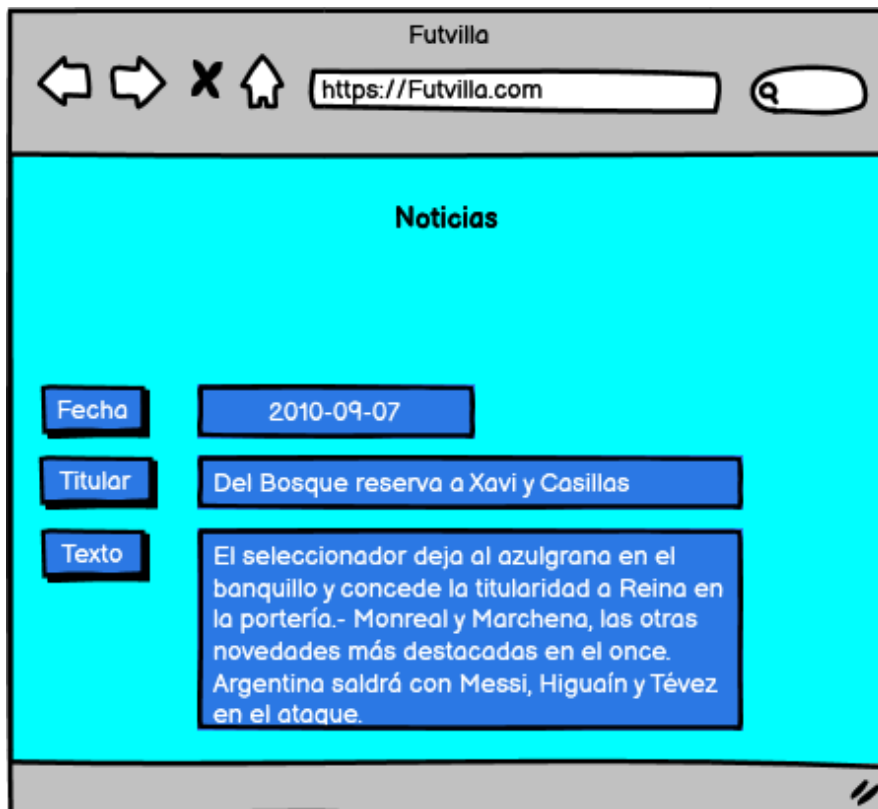
Como **administrador**, **entrenador** y **usuario registrado** quiero que el sistema me permita **ver las noticias** para tener más información.

Intervienen 1 entidad > Noticia

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 - Búsqueda de los jugadores

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

Intervienen 2 entidad > Jugador y Equipo

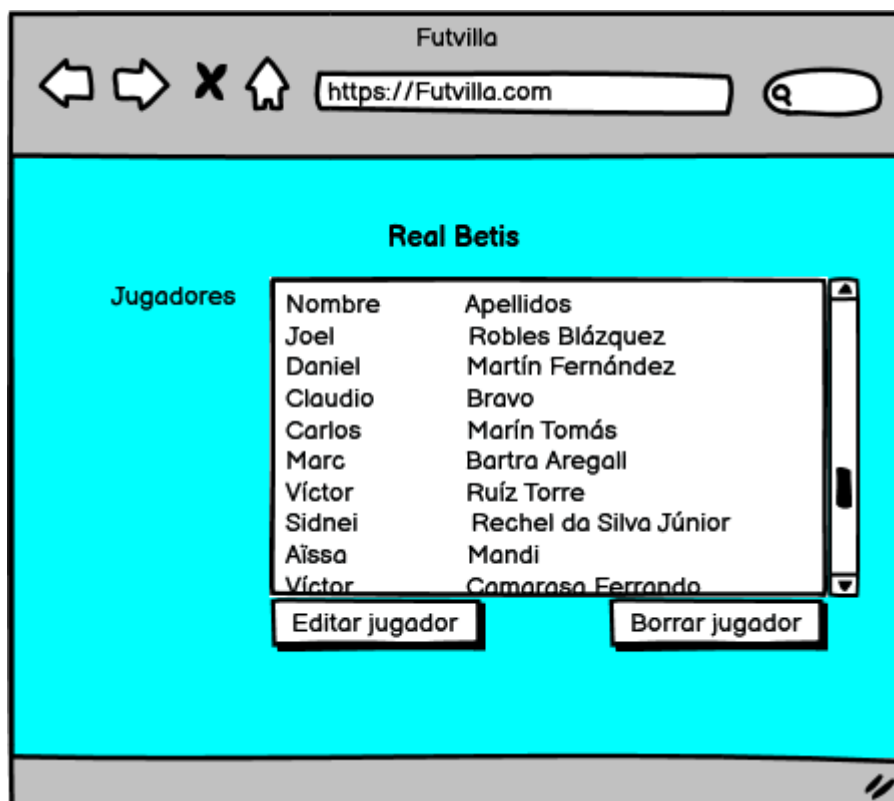
Escenarios Positivos

H11+E1 – Búsqueda de un jugador

Dado que estamos autenticados en el sistema como administrador, entrenador o usuario y queremos buscar a un jugador en concreto, cuando hagamos click sobre la caja de jugadores, nos aparecerá un campo donde podremos escribir el nombre del jugador a encontrar.

H11+E1 –Lista de todos los jugadores registrados en la base de datos

Dado que estamos autenticados en el sistema como administrador, entrenador o usuario y queremos buscar a un jugador en concreto, cuando hagamos click sobre la caja de jugadores, nos aparecerá un campo donde podremos escribir el nombre del jugador a encontrar, si ese campo lo dejamos vacío nos mostrará una lista de todos los jugadores.



H12 - Visualización de los partidos de una competición

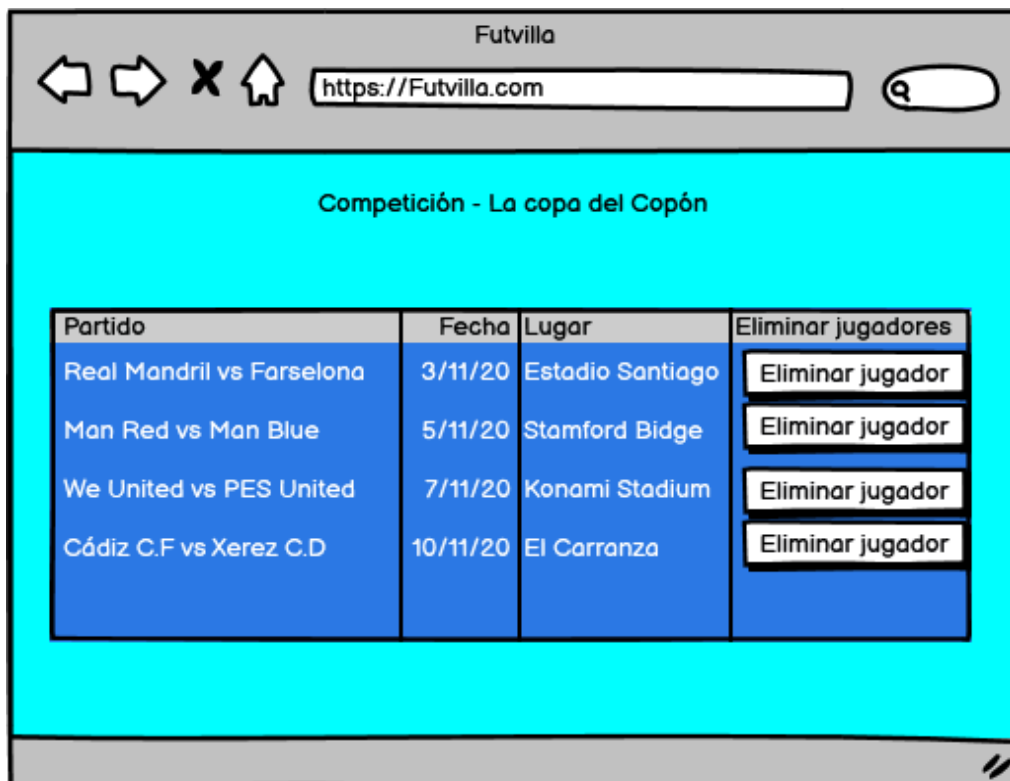
Como **administrador, entrenador y usuario registrado** quiero que el sistema me permita **ver los partidos de una competición** para estar al corriente de los resultados.

Intervienen 1 entidad > Competición

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.



The screenshot shows a web browser window titled 'Futvilla' with the URL 'https://Futvilla.com'. The page content is titled 'Competición - La copa del Copón'. It displays a table with four columns: 'Partido', 'Fecha', 'Lugar', and 'Eliminar jugadores'. The table lists four matches: 'Real Mandril vs Farselona' (3/11/20, Estadio Santiago), 'Man Red vs Man Blue' (5/11/20, Stamford Bidge), 'We United vs PES United' (7/11/20, Konami Stadium), and 'Cádiz C.F vs Xerez C.D' (10/11/20, El Carranza). Each match row has an 'Eliminar jugador' button.

Partido	Fecha	Lugar	Eliminar jugadores
Real Mandril vs Farselona	3/11/20	Estadio Santiago	Eliminar jugador
Man Red vs Man Blue	5/11/20	Stamford Bidge	Eliminar jugador
We United vs PES United	7/11/20	Konami Stadium	Eliminar jugador
Cádiz C.F vs Xerez C.D	10/11/20	El Carranza	Eliminar jugador

H13 - Visualización y búsqueda de los equipos

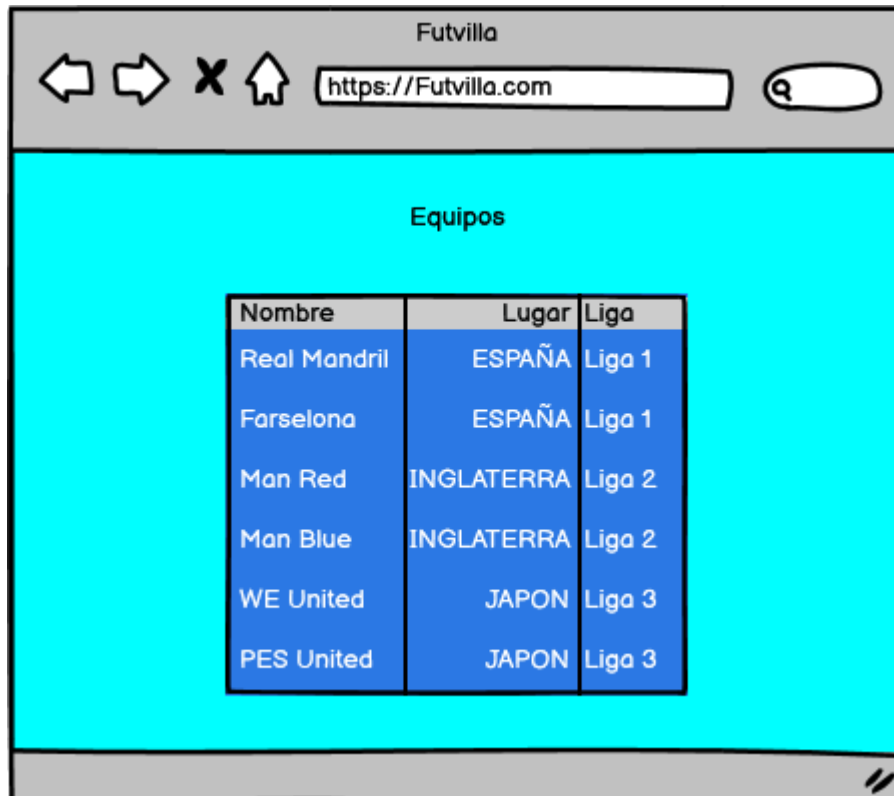
Como **administrador, entrenador y usuario registrado** quiero que el sistema me permita **ver los equipos y poder buscar por nombre** para saber los rivales.

Intervienen 1 entidad > Equipo

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 equipos, cuando hagamos click sobre la caja de equipos, nos aparecerá una lista con todos los equipos registrados.



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.

Intervienen 2 entidades > Entrenador y Equipo

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.

The screenshot shows a web browser window titled 'Futvilla' with the URL 'https://Futvilla.com'. The main content area has a light blue background and displays the team name 'Liverpool' in bold. Below this, there is a table for the coach 'Entrenador' with the following data:

Nombre	Apellidos
Jürgen	Klopp

Below the table, there are two buttons: 'Editar entrenador' and 'Borrar entrenador'.

H15 - Visualización árbitro, jugador y equipo de un partido

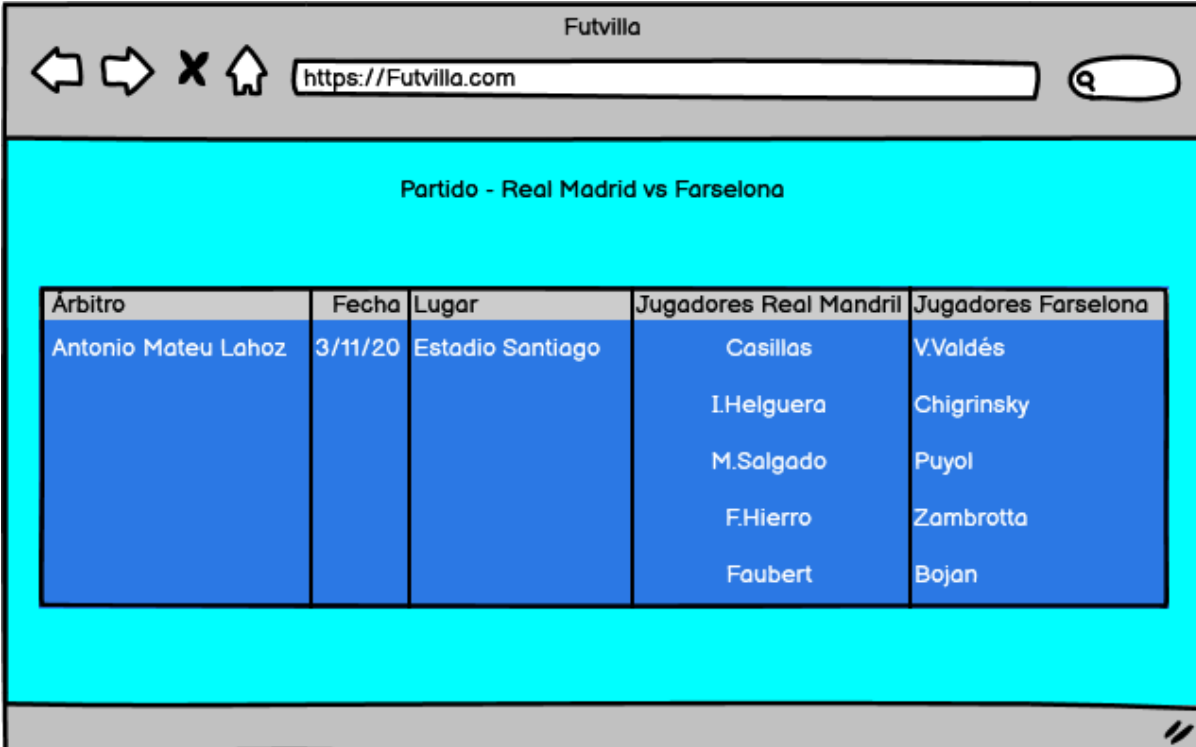
Como **administrador, entrenador y usuario registrado** quiero que el sistema me permita **ver la información de un partido** para tener conocimiento de lo que ha pasado.

Intervienen 4 entidades > Árbitro, Jugador, Equipo y Partido

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.

Intervienen 1 entidad > User

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 de username duplicado

Al intentar registrarse como un usuario cuyo username ya existente no nos permitirá continuar y nos pedirá que cambiemos el nombre de usuario para poder registrarnos.

The image 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 'New User'. It features a registration form with the following fields and values:

First name	John
Last name	Cabot
E-mail	perfil@gmail.com
Birth date	1993-07-01
Genre	male
Telephone	+441665604691
User name	john.C

A 'Register' button is located at the bottom right of the form. A simple stick figure icon is positioned in the top right corner of the form area.

H17 - Visualización de las competiciones

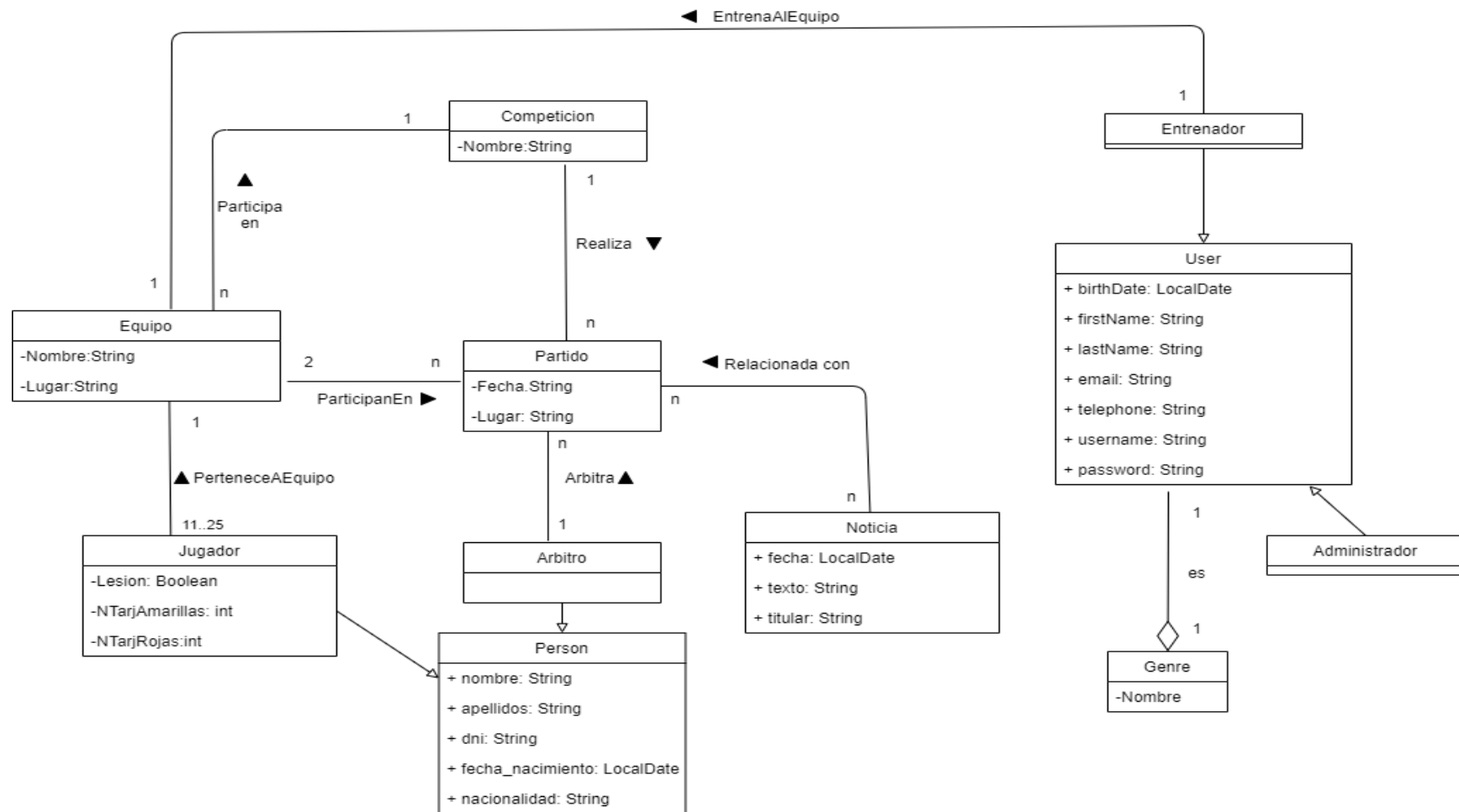
Como **administrador, entrenador y usuario registrado** quiero que el sistema me permita **ver todas las competiciones** para tener conocimiento de dichas competiciones y los equipos que participan en ella.

Escenarios Positivos

H17+E1 – Visualización de las competiciones

Dado que estamos autenticados en el sistema como administrador, entrenador o usuario registrado y queremos ver las competiciones, cuando hagamos click sobre el botón de competiciones, nos aparecerá una lista con todas las competiciones registradas

4. Modelo de Datos



5. Reglas de Negocio

RN1 - No se pueden registrar dos jugadores con el mismo DNI

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.

6. 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>Stefan Marcos</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>Stefan Marcos</i>	<i>2</i>
<i>Entidad</i>	<i>Equipo</i>	<i>Ignacio Juan Luis</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>Ignacio Juan Luis</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>Stefan Marcos</i>	<i>2</i>
<i>Entidad</i>	<i>Administrador</i>	<i>Stefan Marcos</i>	<i>2</i>
<i>Entidad</i>	<i>Noticia</i>	<i>Gonzalo</i>	<i>2</i>

		Javier	
Historia de Usuario	H4	Gonzalo Javier	2
Historia de Usuario	H16	Gonzalo Javier	2
Historia de Usuario	H10	Gonzalo Javier	2
Historia de Usuario	H7	Ignacio Juan Luis	2
Historia de Usuario	H8	Ignacio Juan Luis	2
Historia de Usuario	H13	Ignacio Juan Luis	2
Historia de Usuario	H14	Stefan Marcos	2
Entidad	Competición	Ignacio Juan Luis	3
Relación 1..N:1..N	Noticias -> Partido	Gonzalo Javier	3
Historia de Usuario	H1	Ignacio Juan Luis	3
Historia de Usuario	H2	Stefan Marcos	3
Historia de Usuario	H3	Ignacio Juan Luis	3
Historia de Usuario	H5	Gonzalo Javier	3
Historia de Usuario	H6	Ignacio Juan Luis	3
Historia de Usuario	H11	Ignacio Juan Luis	4
Historia de Usuario	H9	Gonzalo Javier	4
Historia de Usuario	H12	Stefan Marcos	4
Historia de Usuario	H15	Stefan Marcos	4
Historia de Usuario	H17	Ignacio Juan Luis	4

7. Métricas del proyecto

La franja de Nota a la que se va a optar en el desarrollo del proyecto es ≤ 8 .

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	17
Historias de usuario involucrando 2 o más entidades	12
Historias de usuario involucrando 3 o más entidades	2
Actores	3