

# **Planificación del proyecto: Casino Online**



Proyecto Ingeniería del Software 2008/09

# Tabla de Cambios

Fecha	Autor/Autores	Comentario
21 de febrero 2009	Santiago Zomeño, David de la Fuente	Primera Redacción



# Índice

Tabla de Cambios .....	2
Índice .....	3
1. Introducción.....	4
A. Alcance y Propósito del Documento. ....	4
B. Objetivos del proyecto. ....	4
2. Agenda.....	6
Subcapítulo 1 .....	6
3. Recursos del Proyecto.....	7
A. Personales .....	7
B. Hardware y Software. ....	8
4. Estructura del equipo de Proyecto.....	9
Subcapítulo 1 .....	9
Bibliografía y enlaces.....	10



# 1. Introducción.

El documento de Plan de proyecto de Casino Online, contiene una definición de recursos y tareas de la planificación que se ha realizado para llevar a cabo dicho proyecto.

A continuación se puede ver el plan de proyecto, este está dividido en cuatro puntos Introducción, Agenda, Recursos del Proyecto, Estructura del Equipo de Proyecto.

## A. Alcance y Propósito del Documento.

Con el presente documento, se pretende exponer la planificación que el equipo de análisis en concordancia con el equipo de desarrollo, han creído oportuna para el desarrollo de actividades fijadas en el proyecto de "Casino Online".

Las actividades y recursos que en este documento se detallan posteriormente, han sido seleccionados para la realización del Proyecto "Casino Online".

## B. Objetivos del proyecto.

El objetivo del proyecto es crear un sistema informático que ofrezca la posibilidad de poder jugar en un casino real en modo on-line, y permitir la gestión del mismo.

La aplicación se encarga de gestionar todas las funciones relacionadas con el juego; gestión de los distintos juegos disponibles, mesas virtuales etc. y mantenimiento administración del sistema; gestión de usuarios y juegos, añadir nuevas funcionalidades etc. Esto quiere decir que se encargará de las siguientes funciones:

- Sistema de alta de clientes.
- Gestión de cuentas.
- Administración monetaria de cara al usuario.
- Un sistema de Gestión del casino.
- Gestionará una base de datos de clientes.
- Se añadirá un sistema de control del sistema.
- Gestión de una base de datos.

El sistema será capaz de ofrecer la siguientes funcionalidades al usuario:

- Soportara la conexión simultánea de varios jugadores, permitiendo, en el caso que el juego lo posibilite, la interacción entre los mismos.
- Cada jugador podrá jugar a varios juegos simultáneamente.
- Descargarse el software para poder jugar en el casino desde una página Web.
- La descarga del dinero virtual (leuros) se realizará desde la página Web
- Los usuarios tendrán la posibilidad de charlar durante el funcionamiento del juego mediante un Chat definido por cada mesa
- Los jugadores podrán visualizar estadísticas de los juegos en los que han jugado.

La aplicación que se va a desarrollar, puede tener limitaciones en cuanto al desarrollo de la misma, estas pueden venir dadas por las restricciones que pueda imponer las herramientas de diseño y de desarrollo que van a ser usadas para el mismo, algunas de ellas son: Java, ORACLE, XML, JSP, AJAX, JAVASCRIPT, HTML, FLASH/ACTIONSCRIPT, SWIFT3D ...



## 2. Agenda

Utilizar el estilo Título de Capítulo para la cabecera previa.

Aquí está todo escrito con el estilo “Normal”.

El índice debería actualizarse con los capítulos en estilo “Título de Capítulo”

### Subcapítulo 1

Aquí se sigue escribiendo.



# 3. Recursos del Proyecto.

Los recursos que han sido seleccionados para este proyecto, son los siguientes:

## A. Personales

Los requisitos personales que se disponen para este proyecto son los siguientes:

- Francisco Huertas Ferrer
- Gabriela Ruíz Escobar
- Alberto Milán
- Ambrin Chaudhary
- David de la Fuente González
- Alberto Fernández
- Javier García
- Santiago Zomeño Alcalá
- David Fernandez
- David Hernández Plaza
- Jaime Guimera Coll
- Joaquin López Cabezas

Todas ellas tienen conocimientos en el diseño y desarrollo de aplicaciones en java.

No todos los integrantes se dedicaran al desarrollo, a lo largo del ciclo de desarrollo de este proyecto, varias personas elaboraran la documentación y el control sobre las actividades que anteriormente se han descrito.

## B. Hardware y Software.

Para el análisis y el desarrollo del sistema, se dispone del siguiente hardware y el software:

### Hardware

Cada integrante del equipo de análisis o desarrollo, dispone de cómo mínimo un PC con las características óptimas para la realización de las actividades ligadas con el desarrollo de este proyecto.

Este PC, puede ser un equipo de sobre mesa, ubicado en los laboratorios de La Facultad de Informática de la Universidad Complutense de Madrid y/o un portátil de su propiedad.

En cuanto al Hardware necesario para las pruebas y la implantación del sistema, se cuenta con un equipo con las características recomendadas por el fabricante del software de desarrollo. Este equipo se encuentra en el CPD de La Facultad de Informática de la Universidad Complutense de Madrid.

### Software.

Cada equipo, ya sea PC de sobre mesa o portátil personal, cuenta con el software necesario para la realización de las actividades ligadas a este proyecto. Para realizar dichas actividades se utilizará el siguiente software:

Sistema Operativo Windows XP profesional.

Microsoft Office.

Entornos de desarrollo en Java.

Rational Rouse.

Oracle.



# 4. Estructura del equipo de Proyecto.

Utilizar el estilo Título de Capítulo para la cabecera previa.

Aquí está todo escrito con el estilo "Normal".

El índice debería actualizarse con los capítulos en estilo "Título de Capítulo"

## Subcapítulo 1

Aquí se sigue escribiendo.



# Bibliografía y enlaces

Aquí se escriben los enlaces web, comentarios o documentos externos relacionados.



*Esta página se ha dejado en blanco de forma deliberada.*

