

# Si.G.Re.T - GO

Sistema de Gestión de Reservas y Torneos

(Teniendo como cliente en esta primera instancia a un complejo de canchas de pádel).

# **CONTENIDO**

# INDICE

<b>RELEVAMIENTO .....</b>	<b>5</b>
ENTREVISTAS .....	6
<i>Entrevista No 1:.....</i>	6
<i>Informe de Relevamiento.....</i>	7
ALCANCE DEL PROYECTO .....	8
<b>ESTUDIO DE FACTIBILIDAD.....</b>	<b>9</b>
ESTIMACIÓN DE COSTO Y TIEMPO .....	10
ACTIVIDADES .....	11
<i>Diagrama de Gantt .....</i>	12
ANÁLISIS DE RIEGOS.....	13
PLANTEO, EVALUACIÓN Y SELECCIÓN DE LAS DISTINTAS ALTERNATIVAS.....	18
<i>Planteo de alternativas .....</i>	18
<i>Evaluación y selección de las alternativas .....</i>	19
<b>REQUISITOS .....</b>	<b>20</b>
OBJETIVOS DEL SISTEMA.....	21
REQUERIMIENTOS .....	22
DIAGRAMA DE CASO DE USO .....	23
SUB DIAGRAMAS DE CASO DE USO .....	24
CASOS DE USO DE ALTO NIVEL.....	29
<b>PRIMERA ITERACION .....</b>	<b>30</b>
OBJETIVOS DE LA ITERACION .....	31
REQUISITOS DEL SISTEMA.....	32
REQUISITOS FUNCIONALES.....	35
DESCRIPCION DE LOS ACTORES.....	36
DESCRIPCION DE CASOS DE USO .....	37
<i>Reservas .....</i>	37
<i>Torneo .....</i>	40
<i>Inscripciones.....</i>	43
<i>Fixture .....</i>	44
<i>Empresa .....</i>	45
<i>Usuarios .....</i>	46
<b>ANALISIS .....</b>	<b>48</b>
DIAGRAMAS DE SECUENCIA DE SISTEMAS .....	49
<i>Reserva.....</i>	49
<i>Torneo.....</i>	51
<i>Inscripción .....</i>	54
<i>Fixture .....</i>	56
<i>Empresa .....</i>	58
<i>Usuarios .....</i>	59
MODELO DE DOMINIO .....	62
<b>DISEÑO .....</b>	<b>63</b>

<b>MODELO RELACIONAL .....</b>	<b>64</b>
<b>DIAGRAMAS DE SECUENCIA DE DISEÑO .....</b>	<b>65</b>
<i>Reserva.....</i>	<i>65</i>
<i>Torneo.....</i>	<i>68</i>
<i>Inscripción .....</i>	<i>72</i>
<i>Fixture .....</i>	<i>73</i>
<i>Empresa .....</i>	<i>76</i>
<i>Usuarios .....</i>	<i>76</i>
<b>MODELO DE PANTALLAS .....</b>	<b>79</b>
<i>View Welcome .....</i>	<i>79</i>
<i>View Login.....</i>	<i>79</i>
<i>View Register .....</i>	<i>80</i>
<i>View Home.....</i>	<i>81</i>
<i>Sección de Reservas .....</i>	<i>81</i>
<i>Sección Torneos.....</i>	<i>85</i>
<b>MODELO DE REPORTES .....</b>	<b>89</b>
<i>Informe del Detalle de Reserva .....</i>	<i>89</i>
<i>Informe Cantidad de reservas por cancha y hora .....</i>	<i>90</i>
<i>Informe de Cantidad de reservas por usuario .....</i>	<i>91</i>
<i>Estadística de Cancha reservadas.....</i>	<i>92</i>
<i>Estadística de Servicios contratados .....</i>	<i>93</i>
<b>PRUEBAS DE SISTEMA.....</b>	<b>94</b>
<i>Reserva.....</i>	<i>95</i>
<i>Torneo.....</i>	<i>96</i>
<i>Inscripción .....</i>	<i>98</i>
<i>Fixture .....</i>	<i>99</i>
<i>Empresa .....</i>	<i>100</i>
<i>Usuarios .....</i>	<i>101</i>

# RELEVAMIENTO

## ENTREVISTAS

### Entrevista No 1:

#### **Entrevistado:**

**Rol:** Dueño del Complejo

**Fecha:** 04/06/2018 (Entrevista realizada personalmente)

**Forma de Encuesta:** Rombo

**Objetivo:** realizar la entrevista tiene por objetivo obtener conocimiento general de las actividades que realiza la empresa, para luego ir adquiriendo información específica que me permita ver el entorno y la forma de trabajo que posee la misma.

#### **Preguntas**

1. ¿Cuántas canchas administra el complejo?
2. ¿Cuáles son las características de las canchas?
3. ¿Cuáles son los turnos disponibles para alquilar?
4. ¿En qué lapso o rango de hora se pueden alquilar?
5. ¿Qué datos se necesita saber para el alquiler de una cancha?
6. ¿Cómo se realizan las reservas actualmente?
7. ¿Qué datos son solicitados al cliente?
8. ¿Qué artículos incluye un alquiler?
9. ¿Cuántos sets dura un partido?
10. ¿Cuántos juegos dura un set?
11. ¿Cómo se define el ganador?
12. ¿Cómo se promociona un torneo?
13. ¿Cuáles son los datos que se anuncian?
14. ¿Cómo se realiza las inscripciones a un torneo?
15. ¿Cómo se organiza el Fixture del torneo?
16. ¿Qué modalidad de torneo es la que se suele organizar?

### Informe de Relevamiento

En el complejo se administra una cancha de pádel, con piso de material y bajo techo con iluminación. Pueden ser alquiladas en los turnos diurno o nocturno contemplando el mismo precio (previamente establecido por hora), para ambos casos, debido a que siempre es necesario el uso de los reflectores.

Los alquileres de la cancha pueden ser por única vez estableciendo previamente la cantidad de hora que desea ocupar la cancha, o de forma permanente dejando fijo el/los día/s, hora y cantidad de hora que desea ocupar.

Por el lado de las reservas para ocupar la/s cancha/s, los clientes deben hacerla personalmente, o por celular, estableciendo la fecha, hora y cantidad de hora de la misma.

Actualmente los datos solicitados a los clientes que quieran alquilar o realizar una reserva son: apellido, nombre y número telefónico.

Los artículos que incluye el alquiler de la chancha solo son la iluminación y la red, lo demás deberá ser traído por el cliente.

Los partidos duran un total de 3 (tres) sets, con un máximo de 7 (siete) juegos en cada uno, el set es ganado por el equipo que saque una ventaja de dos juegos sobre el equipo rival. El ganador del partido se define con el mejor de 3 sets.

Con respecto a los torneos organizados en el complejo, estos son anunciados mediante imágenes enviadas por WhatsApp, en esta se informa: la fecha del evento, la categoría a participar, la fecha cierre de inscripción, el valor de la inscripción, los premios, los números telefónicos para inscribirse y la sede donde se realizará el evento.

La organización del torneo en sí, se realiza de forma manual, los equipos participantes entran es sorteo para conformar cada enfrentamiento por partido, armando así en una pizarra el fixture, que luego será completado a medida que avance el torneo (la modalidad de mismo es eliminación y avance a la siguiente ronda).

## Alcance del Proyecto

EL sistema que se pretende desarrollar (Sistema de Gestión de Reservas y Torneos), debe poder realizar las distintas operaciones requeridas en la gestión de Empresa, Usuarios, Canchas, Servicios, Reservas, Torneos e Inscripción a Torneos. Permitiendo la creación, modificación o eliminado (Físico o Lógico), en los casos donde fuese posibles dichas operaciones.

Permitirá realizar la reserva de una cancha de forma online, dando la posibilidad de agregar los jugadores de la misma, notificara a cada jugador agregado de que dispone un juego en la fecha y hora reservada, permitiendo al mismo confirmar o no su presencia.

También Permitirá el armado automático del Fixture del Torneo organizado por la empresa y llevará el control del mismo. Una vez finalizado el torneo dependiendo de las posiciones de los equipos participantes el sistema asignara la puntuación a cada uno de ellos y los posicionara en el ranking de la empresa.

El sistema además admitirá generar distintos reportes y listados a fin de poder llevar adelante un control general del estado del mismo.

# ESTUDIO DE FACTIBILIDAD

## Estimación de Costo y Tiempo

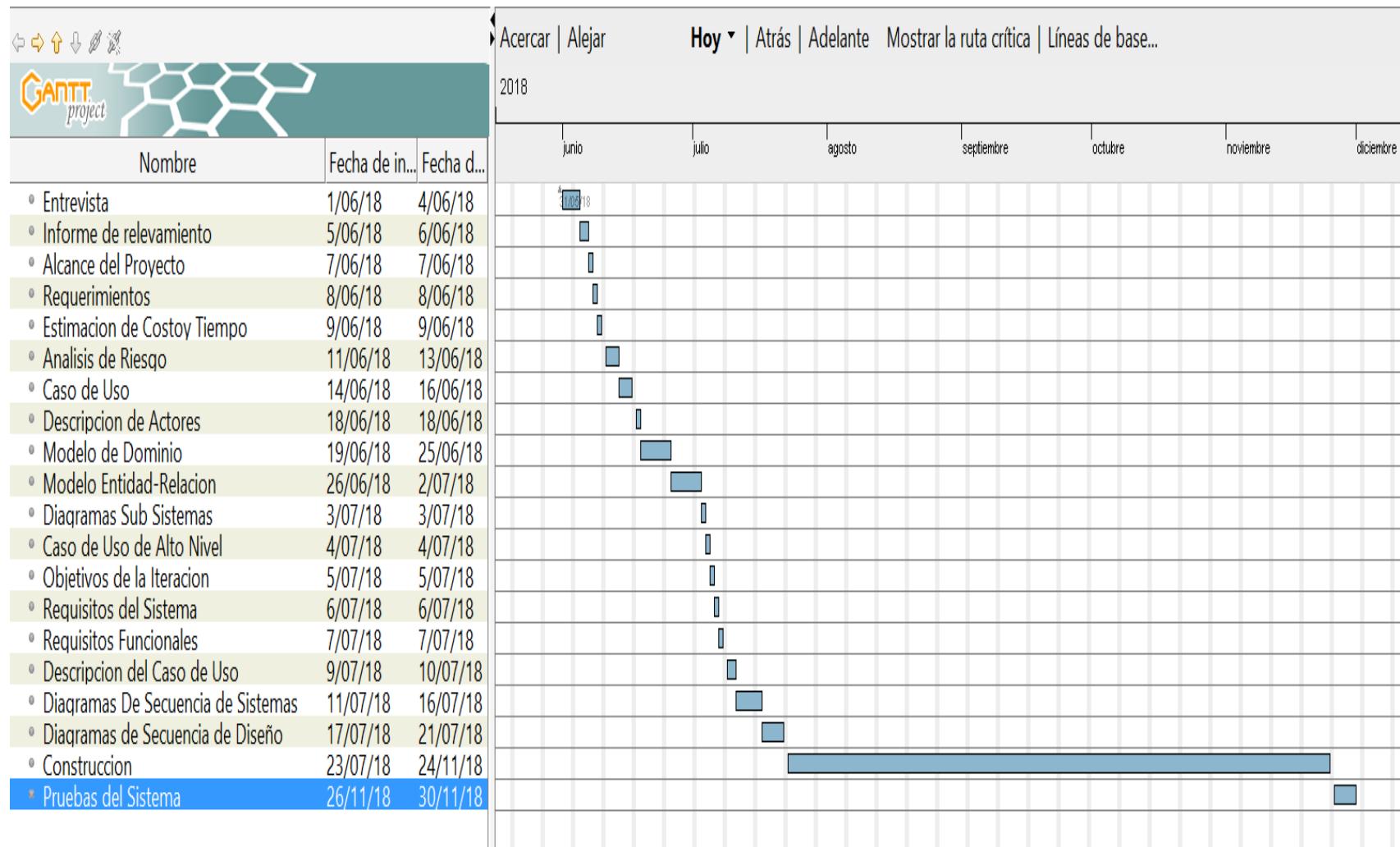
Por causa de que este sistema será desarrollado con los objetivos pautados para el Trabajo Integrador de la cátedra **Trabajo Final** con el fin de obtener el título de Analista en Sistemas de Computación, los costos que sean necesarios serán afrontados por el alumno.

El tiempo de desarrollo, se planificó en función de las actividades a realizarse mediante un diagrama de Gantt. (**dichos plazos son los establecidos con la cátedra.**)

## Actividades

Nro	Actividades	Duración(días)
<b>Inicio</b>		
A	Entrevista	3
B	Informe de relevamiento	2
C	Alcance del Proyecto	1
D	Requerimientos (Funcionales, no Funcionales)	1
E	Estimación de costos y tiempo	1
F	Ánálisis de Riesgo	3
G	Diagrama de Caso de Uso	3
H	Descripción de Actores	1
I	Modelo de dominio	6
J	Modelo Entidad - Relación	6
<b>Iteración 1:</b>		
Requisitos		
K	Diagramas Sub Sistemas	1
L	Caso de uso de alto nivel	1
M	Objetivos de la iteración	1
N	Requisitos del Sistema	1
O	Requisitos funcionales	1
P	Descripción del caso de uso	2
Análisis		
Q	Diagramas de Secuencia de Sistemas	5
R	Diseño	
S	Diagramas de Secuencia de Diseño	5
T	Construcción	108
U	Pruebas del Sistema	5

## Diagrama de Gantt



## Análisis de Riegos

**1. Inventario de los activos:**

- Hardware: NoteBook personal.
- Software: softwares de desarrollo, motor de base de datos, datos.
- Personas: desarrollador.
- Costos: no existen costos adicionales.

**2. Propósitos y objetivos:**

Este análisis de riesgos tiene por propósito detectar, clasificar y ponderar los riesgos posibles que puedan surgir durante el desarrollo del proyecto, para así poder controlarlos y tener una mayor atención en aquellos que puedan provocar daños severos en el desarrollo del proceso.

**3. Equipo de trabajo:**

El equipo de trabajo para dicho proyecto esa conformado únicamente por una persona, la cual es encargada de realizar la totalidad de las actividades del proyecto.

**4. Clasificación de riesgos:**

La tabla a continuación muestra, una clasificación de los orígenes de riesgos existentes en los proyectos, siguiendo una propuesta de clasificación presentada por la metodología SRM7 la cual se organiza en tres niveles: clases, elementos y atributos.

ID	Elemento	Riesgo	Fuente
R-01	Planificación	Errores en la estimación de tiempos de las actividades	Encargado del proyecto
R-02	Equipo de trabajo	Inexperiencia del equipo técnico	Encargado del proyecto
R-03	Equipo de trabajo	Problemas ajenos al proyecto que lo atrasen	Encargado del proyecto
R-04	Hardware	Inconvenientes con la computadora de trabajo	Computadora personal
R-05	Software	Falta de soporte del entorno de desarrollo	Entorno de desarrollo
R-06	Software	Incompatibilidad de una actualización del entorno de desarrollo	Entorno de desarrollo

Tabla 1: Clasificación de Riesgos

## 5. Declaración de los riesgos

### R-01 Errores en la estimación de tiempos de las actividades

**Condición:** errores en los cálculos de tiempos, el no estimar correctamente influye directamente sobre la estimación que hagamos.

**Consecuencia:** no conseguir en tiempo y forma los recursos necesarios para concretar dicho proyecto a tiempo, generar sobrecargas de tareas y desespero al personal.

**Efecto:** incide en una baja calidad del Proyecto, así también en una entrega retrasada del mismo.

### R-02 Inexperiencia del equipo técnico

**Condición:** conocimiento y manejo mínimo de las herramientas, tecnologías y lenguajes de programación utilizados por el integrante.

**Consecuencia:** genera un mayor tiempo destinado a la programación, debiéndose invertir tiempo y recursos económicos en investigación y perfeccionamiento.

**Efecto:** genera demoras en la culminación del proyecto, o finalización del mismo con deficiencias las cuales revelan una baja calidad del mismo.

### R-03 Problemas ajenos al proyecto que lo atrasen

**Condición:** aparición de cualquier tipo de problema al miembro del proyecto, ya sea de salud, accidental entre otros.

**Consecuencia:** impide destinar tiempo al desarrollo del proyecto, estando ocupado con los demás problemas.

**Efecto:** genera un retraso en la terminación del proyecto, así se logra finalizar el producto dejando evidencia de baja calidad del mismo.

### R-04 Inconvenientes con la computadora de trabajo

**Condición:** Surgimiento de algún problema con el hardware de la computadora utilizada para el desarrollo del proyecto.

**Consecuencia:** impide el uso de dicha herramienta por el tiempo necesario para repararla.

**Efecto:** genera un retraso en la entrega del proyecto.

#### R-05 Falta de soporte del entorno de desarrollo

**Condición:** problemas respecto a la comunidad que brinda soporte al entorno de desarrollo utilizado.

**Consecuencia:** problemas de desarrollo y falta de actualizaciones del entorno de desarrollo.

**Efecto:** retrasa la finalización del proyecto, genera un cambio en el desarrollo.

#### R-06 Incompatibilidad de una actualización del entorno de desarrollo

**Condición:** surgimiento de una nueva actualización de nuestro entorno de desarrollo.

**Consecuencia:** genera incompatibilidad con la versión anterior (actual) del entorno.

**Efecto:** retrasos en la finalización del proyecto, perdida de datos, perdida de código fuente del proyecto.

## 6. Estimación de la probabilidad

Rango de probabilidad	Promedio para el cálculo	Expresión en lenguaje natural	Valor numérico
De 1% a 10%	5%	Baja	1
De 11% a 25%	18%	Poco probable	2
De 26% a 55%	40%	Media	3
De 56% a 80%	68%	Altamente probable	4
De 81% a 99%	90%	Casi seguro	5

Tabla 2: estimación de probabilidad

A continuación, se representan los riesgos existentes con su probabilidad de ocurrencia estimada subjetivamente.

ID	Riesgo	Expresión	Probabilidad
R-01	Errores en la estimación de tiempos de las actividades	Poco probable	18%
R-02	Inexperiencia del equipo técnico	Altamente probable	68%
R-03	Problemas ajenos al proyecto que lo atrasen	Baja	5%
R-04	Inconvenientes con la computadora de trabajo	Baja	5%
R-05	Falta de soporte del entorno de desarrollo	Baja	5%
R-06	Incompatibilidad de una actualización del entorno de desarrollo	Media	40%

**Tabla 3: Probabilidad de ocurrencia de los riesgos**

## 7. Estimación del impacto

En la siguiente tabla se expresa la escala de medición del impacto que tienen los riesgos.

Criterio	Retraso de la planificación	Valor numérico
Insignificante	1 semana	1
Marginal	2 semanas	2
Medio	1 mes	3
Crítico	2 meses	4
Catastrófico	Más de 2 meses	5

**Tabla 4: estimación del impacto**

En la siguiente tabla definimos el impacto que produciría la ocurrencia de los riesgos determinados para dicho proyecto.

Riesgo	Impacto
R-01	Marginal
R-02	Marginal
R-03	Medio
R-04	Medio
R-05	Crítico
R-06	Crítico

**Tabla 5: impacto de ocurrencia del riesgo**

A continuación, en la tabla se expresan los resultados obtenidos al ponderar la probabilidad de ocurrencia del impacto.

ID	Riesgo	Probabilidad	Impacto	Exposición
d				n
R-01	Errores en la estimación de tiempos de las actividades	18%	2	0,36
R-02	Inexperiencia del equipo técnico	68%	2	1,36
R-03	Problemas ajenos al proyecto que lo atrasen	5%	3	0,15
R-04	Inconvenientes con la computadora de trabajo	5%	3	0,15
R-05	Falta de soporte del entorno de desarrollo	5%	4	0,2
R-06	Incompatibilidad de una actualización del entorno de desarrollo	40%	4	1,6

**Tabla 6: Exposición al riesgo**

Por medio de los resultados obtenidos y figurados en la tabla anterior podemos ver que el orden en que deben ser gestionados los riesgos en cuanto a su criticidad es:

1. RI-06
2. RI-02
3. RI-01
4. RI-05
5. RI-03
6. RI-04

## Planteo, evaluación y selección de las distintas alternativas

### Planteo de alternativas

#### *Alternativa N°1: Sistema de Gestión de Reservas y Torneos (Si.G.Re.T)*

Alternativa	Ventajas	Desventajas
Sistema de Gestión de Reservas y Torneos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Específico para gestiones de Complejos de Paddel.</li> <li>• Fácil utilización del producto</li> <li>• Gestión de Torneos.</li> <li>• Portabilidad y Aplicación Web</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacitación del personal</li> </ul>

Tabla 7: Sistema de Gestión de Reservas y Torneos

#### **Alternativa N°2: alquilatucancha.com**

Alternativa	Ventajas	Desventajas
alquilatucancha	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Específico para reservas de cualquier deporte.</li> <li>• Aplicación web.</li> <li>• Licencias mensuales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• No posee una gestión de Torneos</li> <li>• No es específico de paddle.</li> </ul>

Tabla 8: alquilatucancha.com

### Evaluación y selección de las alternativas

En dicha evaluación se procederá a comparar la alternativa 1 y la alternativa 2.

Aunque el sistema **alquilatucancha.com** se encuentra disponible en el mercado, el mismo no dispone de un módulo de torneos donde se podrá administrar el mismo brindando el seguimiento de los participantes y el armado de un ranking por empresa.

Por dichas razones y como el objetivo es desarrollar un software de gestión liviano se ha tomado la decisión de llevar adelante la realización del Sistema de Gestión de Reservas y Torneos (Si.G.Re.T).

# REQUISITOS

## OBJETIVOS DEL SISTEMA

Realizar las actividades relacionadas con el manejo de reservas y torneos de manera informatizada, proveyendo de las siguientes capacidades:

- Manejo de registro, modificación, anulación y listado de las reservas realizadas en el complejo.
- Manejo de registro, modificación y cancelación de los torneos organizados en el complejo.
- Manejo de los registros, modificación y anulación de las inscripciones a los torneos organizados en el complejo.
- Armando de Fixture automático del torneo al finalizar el tiempo de inscripción.
- Seguimiento de los torneos organizados en el transcurso de los mismo.
- Asignación automática de puntajes y posicionamiento de los jugadores en el ranking.

## REQUERIMIENTOS

### *Requisitos Funcionales*

- El sistema deberá permitir realizar la Edición de la Empresa.
- El sistema deberá permitir realizar el registro de las canchas, además de la edición o eliminación de la misma.
- El sistema deberá permitir realizar el registro de los servicios, además de la edición o eliminación de los mismos.
- El sistema deberá permitir realizar el registro de los Usuarios, además de la edición o eliminación de los mismos.
- El sistema deberá permitir realizar el registro de las reservas, además de la edición o eliminación de la misma.
- El sistema deberá permitir realizar el registro los torneos, además de la edición o eliminación del mismo.
- El sistema deberá permitir realizar el registro de las inscripciones, además de la edición o eliminación de las mismas.
- El sistema deberá permitir realizar el registro de los equipos, además de la edición o eliminación de los mismos.
- El sistema deberá permitir realizar el Fixture del torneo.
- EL sistema deberá poder llevar el seguimiento del Torneo.

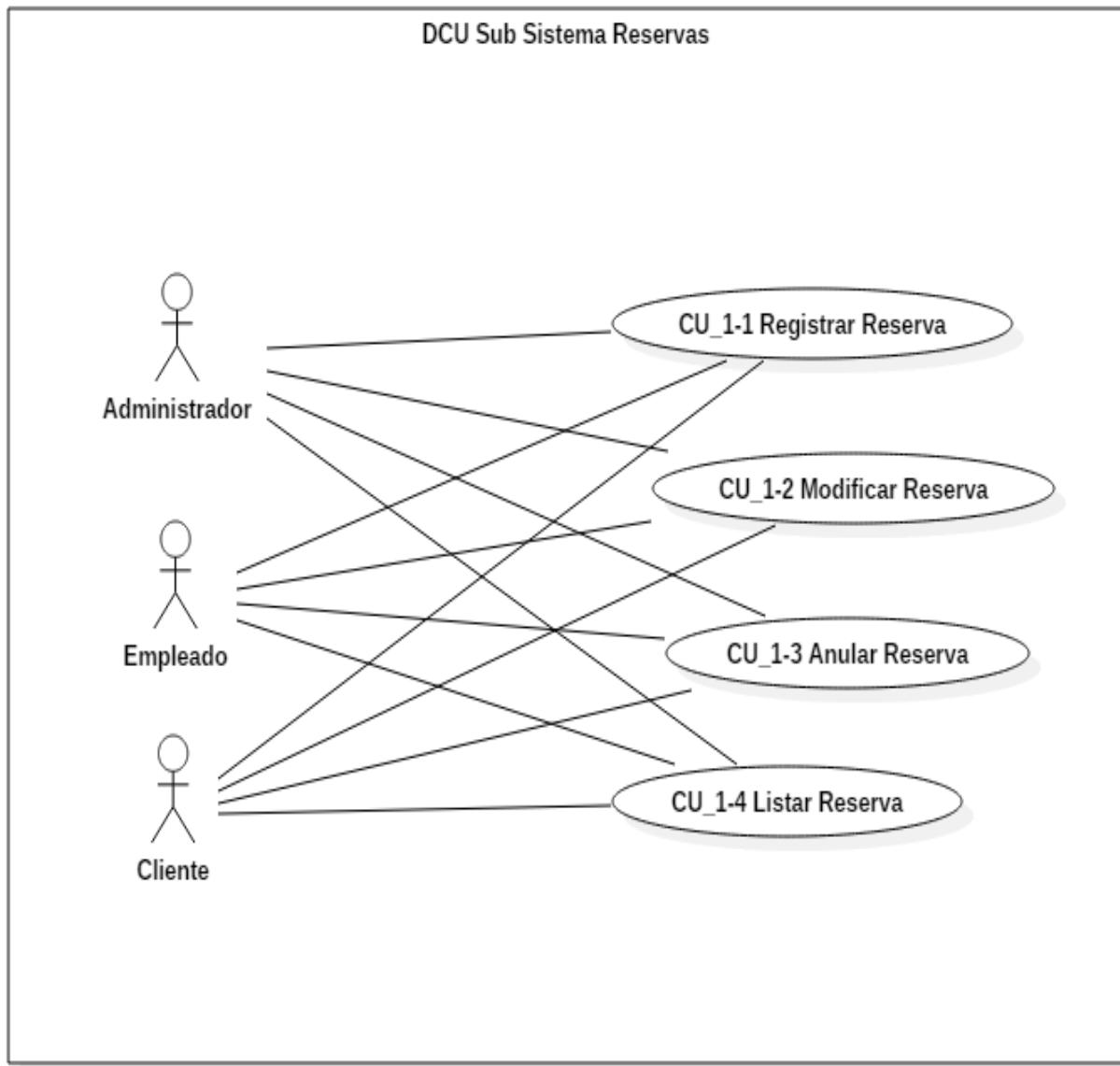
### *Requisitos No Funcionales*

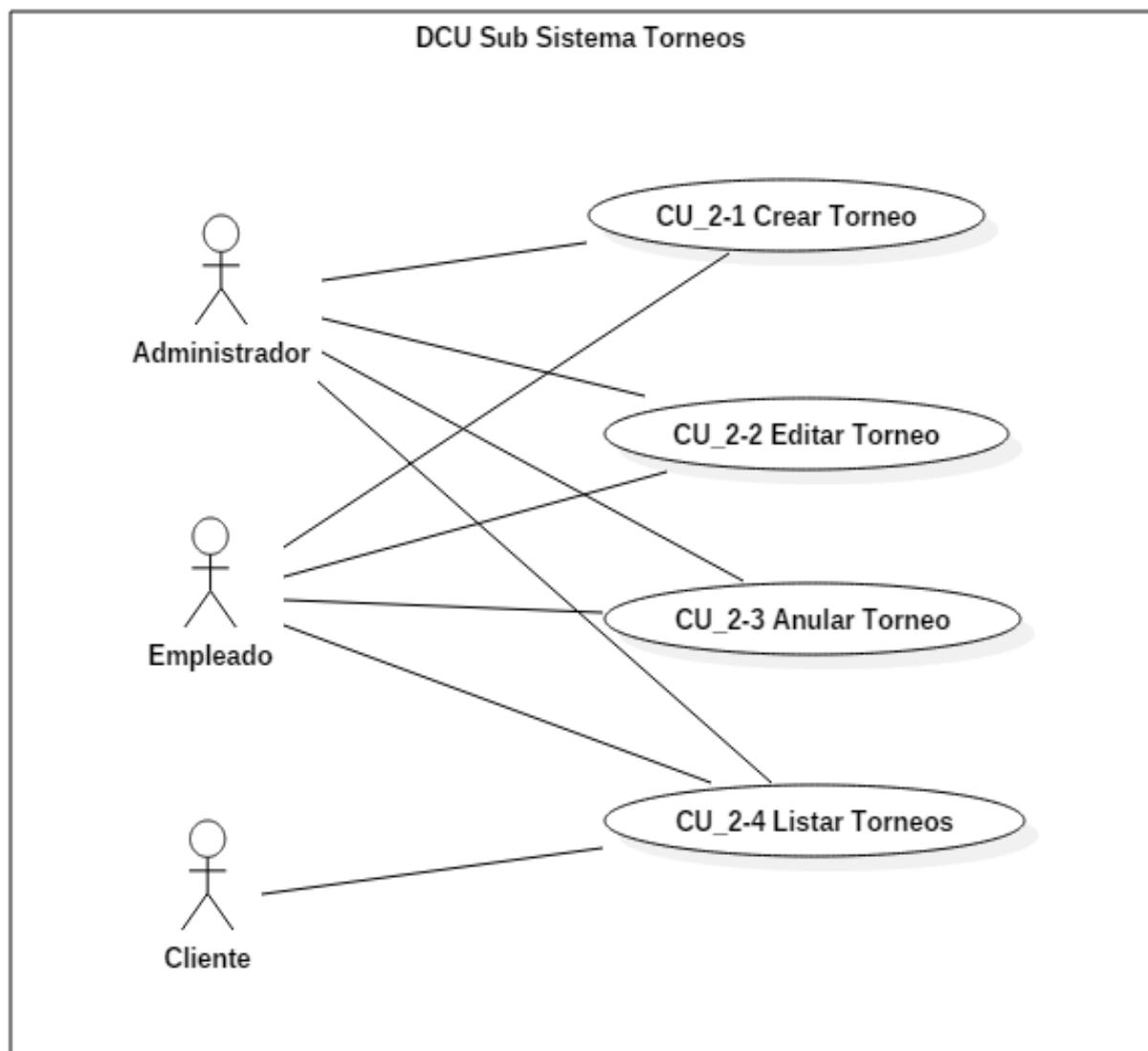
- Podrán ingresar al sistema solo usuarios registrados
- Los usuarios deberán estar logueados.
- Los permisos de acceso al sistema podrán ser cambiados solamente por el administrador.
- El sistema debe proporcionar mensajes de error que sean informativos y orientados a usuario final.
- El sistema debe poseer interfaces gráficas bien formadas.
- La interfaz de usuario será implementada para navegadores web.

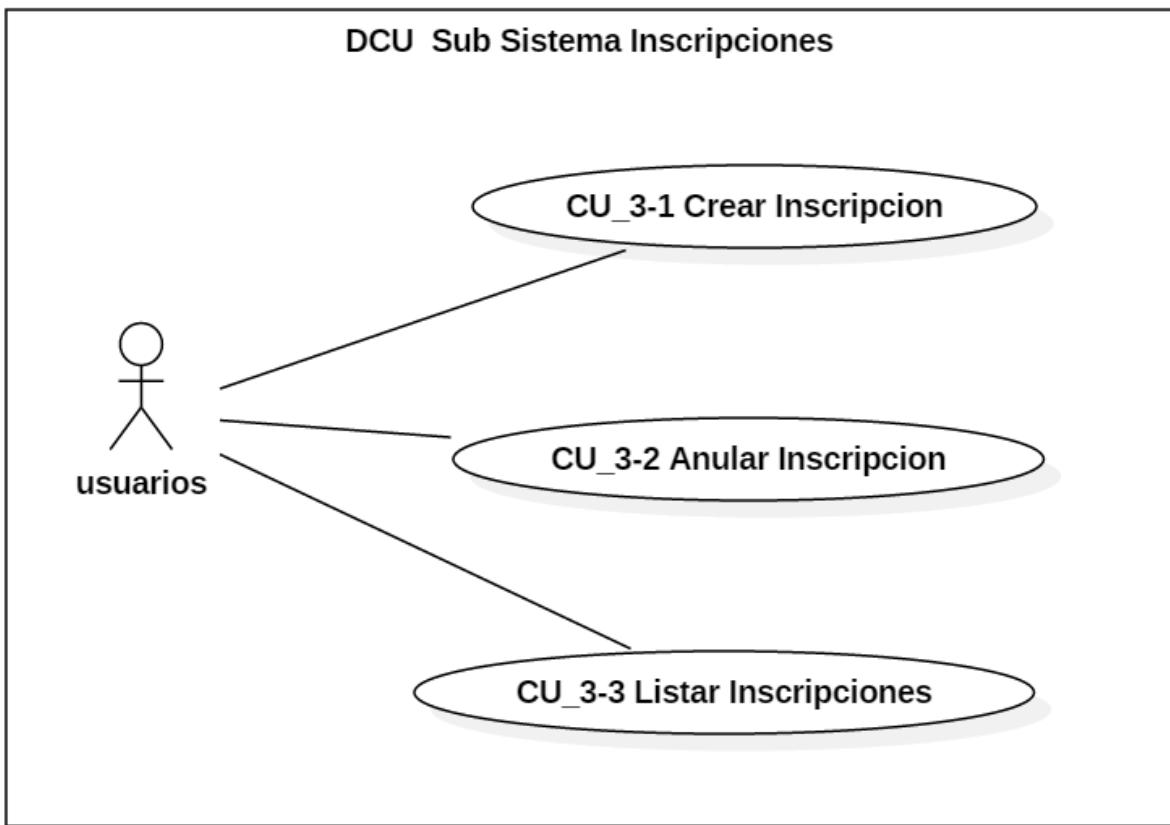
## DIAGRAMA DE CASO DE USO

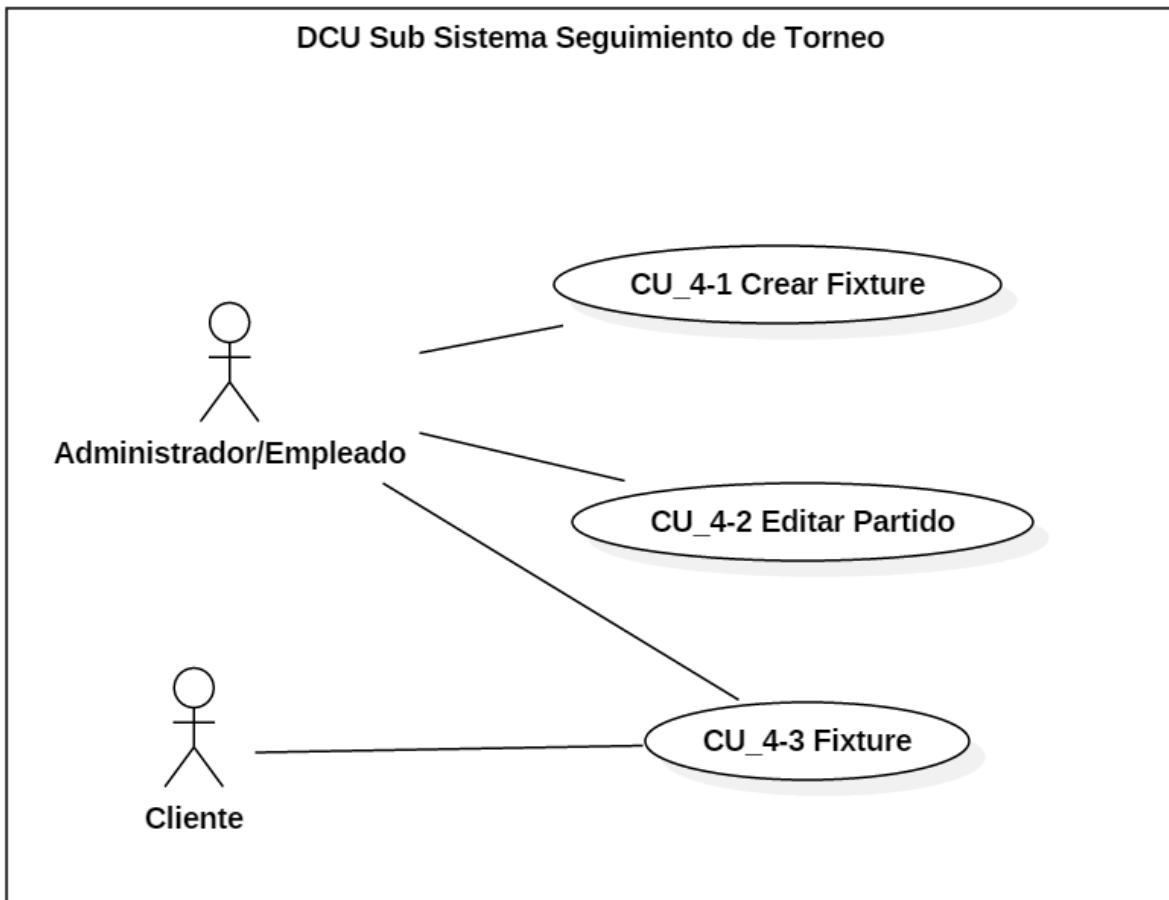


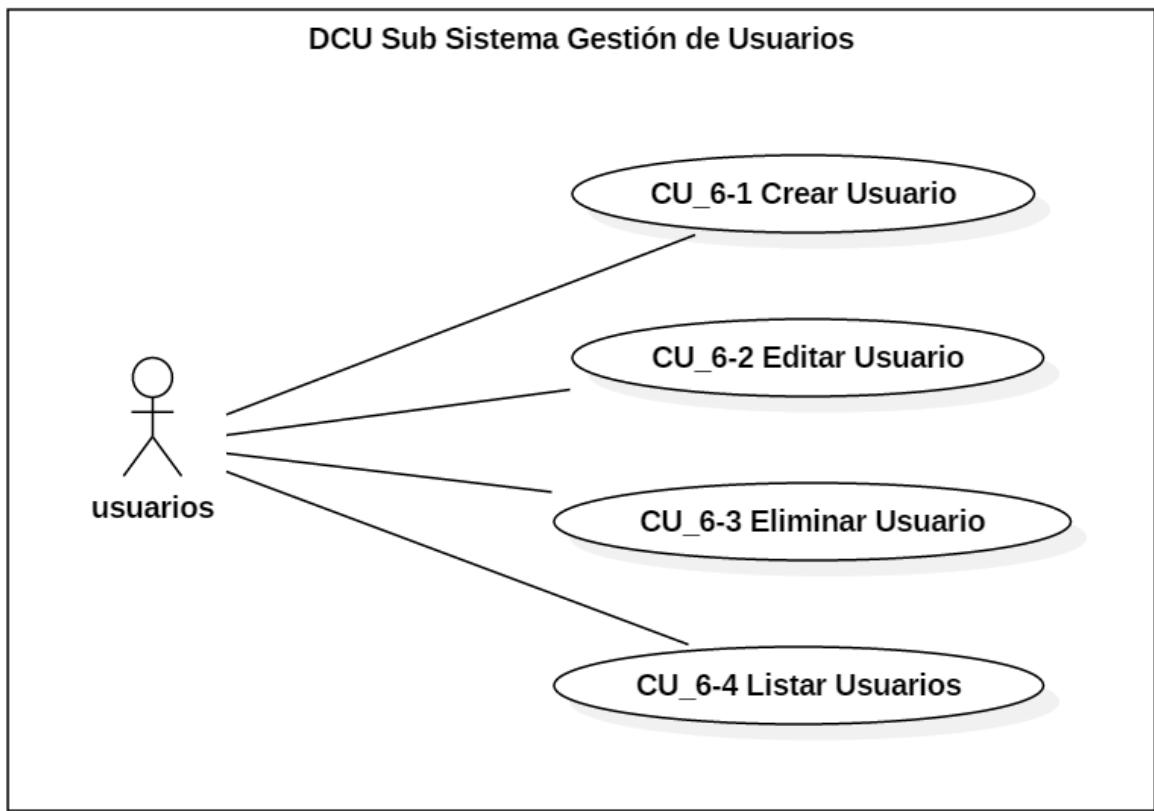
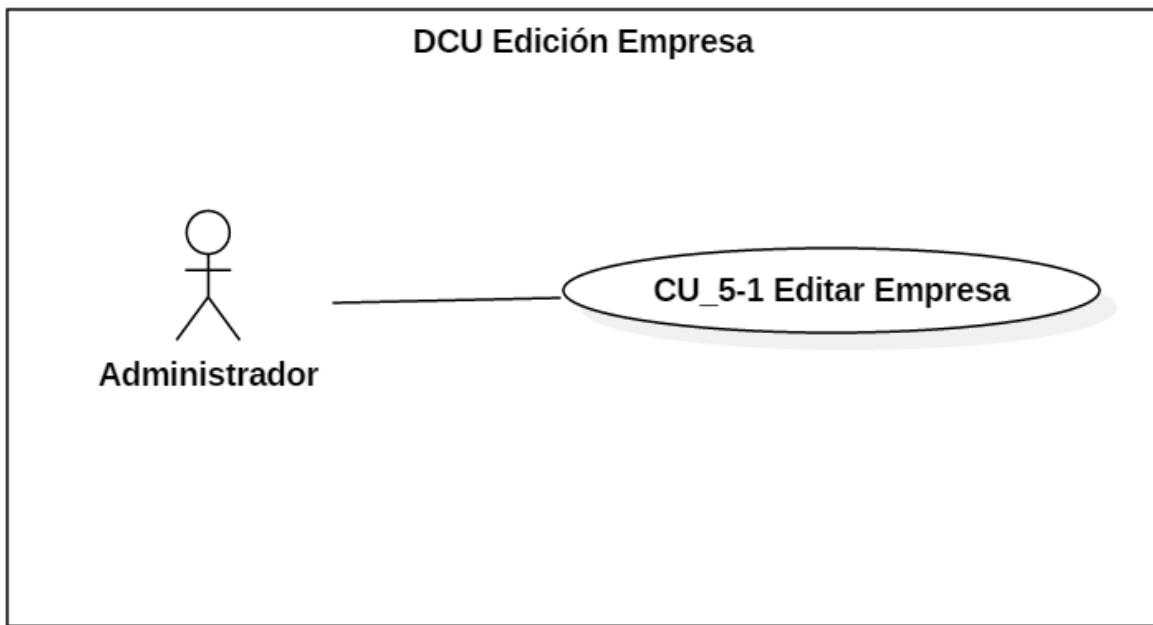
## SUB DIAGRAMAS DE CASO DE USO











## CASOS DE USO DE ALTO NIVEL

<b>CÓDIGO</b>	<b>CU_01</b>
<b>Caso de Uso</b>	Gestión de Reservas
<b>Actor/es</b>	Todos
<b>Descripción</b>	Permite registrar, modificar, eliminar y listar las reservas pertenecientes al complejo.

<b>CÓDIGO</b>	<b>CU_02</b>
<b>Caso de Uso</b>	Gestión de Torneos
<b>Actor/es</b>	Todos
<b>Descripción</b>	Permite crear, modificar, anular y listar los torneos organizados en el complejo.

<b>CÓDIGO</b>	<b>CU_03</b>
<b>Caso de Uso</b>	Gestión de Inscripción a Torneo
<b>Actor/es</b>	Usuarios
<b>Descripción</b>	Permite crear, anular y listar las inscripciones a torneos organizados en el complejo.

<b>CÓDIGO</b>	<b>CU_04</b>
<b>Caso de Uso</b>	Gestión Seguimiento de Torneo
<b>Actor/es</b>	Administrador, Empleado, Cliente
<b>Descripción</b>	Permite crear el Fixture de un torneo por categoría con cada una de sus instancias, visualizarlo y los datos de cada uno de sus partidos.

<b>CÓDIGO</b>	<b>CU_05</b>
<b>Caso de Uso</b>	Edición de Empresa
<b>Actor/es</b>	Administrador
<b>Descripción</b>	Permite modificar los datos de la empresa

<b>CÓDIGO</b>	<b>CU_06</b>
<b>Caso de Uso</b>	Gestión de Usuarios
<b>Actor/es</b>	Administrador, Empleado
<b>Descripción</b>	Permite crear, editar, listar y dar de baja a un usuario perteneciente a la empresa.

# PRIMERA ITERACION

## OBJETIVOS DE LA ITERACION

<b>OBJ-01</b>	<b>GESTION DE RESERVAS</b>
Descripción	Permitir el registro de toda la información relacionada con la reserva de una cancha.
Estabilidad	Alta
Comentario	Ninguno

<b>OBJ-02</b>	<b>GESTION DE TORNEOS</b>
Descripción	Permitir la gestión de toda la información relacionada con los torneos organizados en el complejo.
Estabilidad	Alta
Comentario	Ninguno

<b>OBJ-03</b>	<b>GESTION DE INSCRIPCION A TORNEO</b>
Descripción	Permitir la gestión de toda la información relacionada con las inscripciones a torneos organizados en el complejo.
Estabilidad	Alta
Comentario	Ninguno

<b>OBJ-04</b>	<b>GESTION SEGUIMIENTO DE TORNEO</b>
Descripción	Permitir la gestión de toda la información relacionada con los partidos en cada una de las instancias de un torneo.
Estabilidad	Alta
Comentario	Ninguno

<b>OBJ-05</b>	<b>EDICION DE EMPRESA</b>
Descripción	Permitir la gestión de todos los datos de la empresa
Estabilidad	Alta
Comentario	Ninguno

<b>OBJ-06</b>	<b>GESTION DE USUARIOS</b>
Descripción	Permitir la gestión de todos los datos de un usuario.
Estabilidad	Alta
Comentario	Ninguno

## REQUISITOS DEL SISTEMA

<b>IRQ – 01</b>	<b>Información sobre Reservas</b>
<b>Objetivos asociados</b>	OBJ-01 Gestión de Reservas
<b>Requisitos Asociados</b>	CU_01-1 - Registrar Reservas CU_01-2 - Modificar Reservas CU_01-3 - Anular Reservas CU_01-4 - Listar Reservas
<b>Descripción</b>	El sistema deberá almacenar, modificar, listar la información correspondiente a las reservas que pertenecen al complejo.
<b>Datos específicos</b>	Fecha de Reservación Hora de Reservación Cancha a reservar Cantidad de horas a reservar Servicios Requeridos.
<b>Estabilidad</b>	Alta
<b>Comentarios</b>	Ninguno

<b>IRQ – 02</b>	<b>Información sobre Torneos</b>																
<b>Objetivos asociados</b>	OBJ-02 Gestión de Torneos																
<b>Requisitos Asociados</b>	CU_02-1 – Crear Torneo CU_02-2 - Editar Torneo CU_02-3 - Anular Torneo CU_02-4 - Listar Torneo																
<b>Descripción</b>	El sistema deberá almacenar, modificar, listar la información correspondiente a los torneos que pertenecen al complejo.																
<b>Datos específicos</b>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 2px;">Nombre</td> <td style="padding: 2px;">Nro. de participantes</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Fecha inicio</td> <td style="padding: 2px;">Valor</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Fecha Fin</td> <td style="padding: 2px;">Cupo</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Hora Inicio</td> <td style="padding: 2px;">Ptos para Campeón</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Fecha inicio de Inscripción</td> <td style="padding: 2px;">Ptos para Subcampeón</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Fecha fin de Inscripción</td> <td style="padding: 2px;">Ptos para Semifinal</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Tipo de Torneo</td> <td style="padding: 2px;">Ptos para Cuartos de final</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Empresa organizadora</td> <td style="padding: 2px;">Ptos para Octavos de final</td> </tr> </table>	Nombre	Nro. de participantes	Fecha inicio	Valor	Fecha Fin	Cupo	Hora Inicio	Ptos para Campeón	Fecha inicio de Inscripción	Ptos para Subcampeón	Fecha fin de Inscripción	Ptos para Semifinal	Tipo de Torneo	Ptos para Cuartos de final	Empresa organizadora	Ptos para Octavos de final
Nombre	Nro. de participantes																
Fecha inicio	Valor																
Fecha Fin	Cupo																
Hora Inicio	Ptos para Campeón																
Fecha inicio de Inscripción	Ptos para Subcampeón																
Fecha fin de Inscripción	Ptos para Semifinal																
Tipo de Torneo	Ptos para Cuartos de final																
Empresa organizadora	Ptos para Octavos de final																
<b>Estabilidad</b>	Alta																
<b>Comentarios</b>	Ninguno																

<b>IRQ – 03</b>	<b>Información sobre Inscripciones a Torneos</b>
<b>Objetivos asociados</b>	OBJ-02 Gestión de inscripción a Torneo
<b>Requisitos Asociados</b>	CU_03-1 – Crear Inscripción CU_03-2 - Anular Inscripción CU_03-3 - Listar Inscripciones
<b>Descripción</b>	El sistema deberá almacenar, listar la información correspondiente a las inscripciones a los torneos que pertenecen al complejo.
<b>Datos específicos</b>	Categoría a inscribirse Equipo que se inscribe Usuario que realiza la inscripción.
<b>Estabilidad</b>	Alta
<b>Comentarios</b>	Ninguno

<b>IRQ – 04</b>	<b>Información sobre Seguimiento de Torneo</b>
<b>Objetivos asociados</b>	OBJ-02 Gestión Seguimiento de Torneo
<b>Requisitos Asociados</b>	CU_04-1 – Crear Fixture CU_04-2 – Editar Partido CU_04-3 – Fixture
<b>Descripción</b>	El sistema deberá almacenar, toda la información de cada uno de los partidos jugados por categoría en un torneo, además de armar automáticamente el fixture
<b>Datos específicos</b>	Torneo Categorías Partido Equipos. Instancias
<b>Estabilidad</b>	Alta
<b>Comentarios</b>	Ninguno

<b>IRQ – 05</b>	<b>Información sobre Edición de Empresa</b>	
<b>Objetivos asociados</b>	OBJ-05 Edición de Empresa	
<b>Requisitos Asociados</b>	CU_05-1 – Editar Empresa	
<b>Descripción</b>	El sistema deberá almacenar, toda la información de la empresa.	
<b>Datos específicos</b>	Nombre	Email
	Razón Social	Dirección
	CUIT	Rubro
	Teléfono	Logo
	Celular	
<b>Estabilidad</b>	Alta	
<b>Comentarios</b>	Ninguno	

<b>IRQ – 06</b>	<b>Información sobre la Gestión de Usuarios</b>	
<b>Objetivos asociados</b>	OBJ-06 Gestión de Usuarios	
<b>Requisitos Asociados</b>	CU_06-1 – Crear Usuario CU_06-2 – Editar Usuario CU_06-3 – Eliminar Usuario CU_06-4 – Listar Usuarios	
<b>Descripción</b>	El sistema deberá almacenar y listar toda la información de los usuarios del sistema.	
<b>Datos específicos</b>	Usuario	DNI
	Apellido	Nombre
	email	Fecha de Nacimiento
	Dirección	Celular
	Sexo	Ciudad
	Contraseña	Rol
<b>Estabilidad</b>	Alta	
<b>Comentarios</b>	Ninguno	

## REQUISITOS FUNCIONALES

### Gestión de Reservas

- CU\_01-1 Registrar Reservas
- CU\_01-2 Modificar Reservas
- CU\_01-3 Anular Reservas
- CU\_01-4 Listar Reservas

### Gestión de Reservas

- CU\_02-1 Crear Torneo
- CU\_02-2 Editar Torneo
- CU\_02-3 Anular Torneo
- CU\_02-4 Listar Torneo

### Gestión de Reservas

- CU\_03-1 Crear Inscripción
- CU\_03-2 Anular Inscripción
- CU\_03-3 Listar Inscripciones

### Gestión de Reservas

- CU\_04-1 Crear Fixture
- CU\_04-2 Editar Partido
- CU\_04-3 Fixture

### Gestión de Reservas

- CU\_05-1 Editar Empresa

### Gestión de Reservas

- CU\_06-1 Crear Usuario
- CU\_06-2 Editar Usuario
- CU\_06-3 Eliminar Usuario
- CU\_06-4 Listar Usuarios

## DESCRIPCION DE LOS ACTORES

ACTOR-1 Descripción	ADMINISTRADOR Representa el súper usuario del sistema
ACTOR-2 Descripción	EMPLEADO Representa al usuario que puede administrar (agregar o modificar) los clientes, reservas, torneos, inscripciones y seguimiento de los mismos. Puede también solicitar informes de los mismos.
ACTOR-3 Descripción	CLIENTE Representa al usuario que puede registrarse al sistema para luego poder realizar (agregar o modificar) reservas de canchas o inscripciones a torneos. También puedo solicitar informes de resultados de los torneos y ranking
ACTOR-4 Descripción	USUARIOS Representa los actores: UNO, DOS, TRES. Utilizado para simplificar los diagramas de caso de uso.
ACTOR-5 Descripción	AUDITOR Representa al usuario que puede solicitar los informes de movimientos sobre las tablas del sistema.

## DESCRIPCION DE CASOS DE USO

### Reservas

**Nombre:** Registrar Reserva

**Descripción:** permite a los usuarios registrar reservas de canchas en el complejo

**Actores:** todos

**Precondición:** La cancha a reservar tiene que estar disponible en la fecha y hora elegida

**Pos condición:** se da de alta una nueva reserva en el sistema

**Flujo típico de evento**

1	Actor	El caso de uso inicia cuando el usuario selecciona Nueva Reserva.
2	Sistema	El sistema solicita al usuario la fecha que desea reservar.
3	Actor	El usuario ingresa la fecha deseada y presiona en el botón consultar fecha .
4	Sistema	El sistema devuelve las canchas disponibles para esa fecha.
5	Actor	El usuario selecciona la cancha que desea reservar.
6	Sistema	El sistema devuelve los horarios disponibles para la cancha seleccionada
7	Actor	El usuario selecciona la hora que desea reservar.
8	Sistema	El sistema devuelve los márgenes de horas disponibles para la hora elegida.
9	Actor	El usuario selecciona la cantidad de horas que desea ocupar la cancha.
10	Actor	El usuario presiona el botón siguiente.
11	Sistema	EL sistema devuelve todos los servicios ofrecidos y disponibles para la cancha seleccionada y la posibilidad de cancelar la reserva.
12	Actor	El usuario agrega a la reserva los servicios adicionales que desea ocupar.
13	Actor	El usuario presiona el botón siguiente
14	Sistema	El sistema devuelve la lista de los posibles participantes del juego
15	Actor	El usuario agrega los jugadores del partido
16	Actor	El usuario presiona el botón siguiente
17	Sistema	El sistema devuelve las posibles acciones que el usuario puede elegir. (agregar nueva cancha, finalizar reserva).
18	Actor	El usuario presiona finalizar reserva.
19	Sistema	El sistema confirma la realización de la reserva y notifica mediante email a los jugadores agregados al partido.
20	Sistema	El sistema devuelve el detalle de la reserva efectuada por el usuario.

**Flujo alternativo**

17	Actor	En el caso que seleccione agregar nueva chancha, se vuelve a realizar desde el paso 1.
12	Actor	En el caso que el actor presione el botón cancelar reserva, la misma se anula y libera la cancha y horario seleccionados.

**Nombre: Modificar Reserva**

**Descripción:** permite a los usuarios modificar sus reservas no finalizadas.

**Actores:** todos

**Precondición:** *La reserva debe estar confirmada y no finalizada.*

**Pos condición:** se guarda los nuevos datos de la reserva en el sistema

**Flujo típico de evento**

1	Actor	El caso de uso inicia cuando el usuario selecciona Mis Reservas.
2	Sistema	El sistema devuelve todas las reservas que dispone el usuario.
3	Actor	El usuario selecciona la reserva que desea editar
4	Sistema	El sistema habilita los campos para realizar la modificación deseada.
5	Actor	El usuario modifica los datos deseados.
6	Sistema	El sistema verifica la disponibilidad. Devuelve el ok.
7	Actor	El usuario presiona el botón siguiente.
8	Sistema	EL sistema devuelve todos los servicios ofrecidos y disponibles para la cancha seleccionada y la posibilidad de cancelar la reserva.
9	Actor	El usuario agrega a la reserva los servicios adicionales que desea ocupar.
10	Actor	El usuario presiona el botón siguiente
11	Sistema	El sistema devuelve la lista de los posibles participantes del juego
12	Actor	El usuario agrega los jugadores del partido
13	Actor	El usuario presiona el botón siguiente
14	Sistema	El sistema devuelve las posibles acciones que el usuario puede elegir. (agregar nueva cancha, finalizar reserva).
15	Actor	El usuario presiona finalizar reserva.
16	Sistema	El sistema confirma la realización de la reserva y notifica mediante email a los jugadores nuevos agregados al partido.
17	Sistema	El sistema devuelve el detalle de la reserva efectuada por el usuario.

**Flujo alternativo**

15	Actor	En el caso que seleccione agregar nueva chancha, se vuelve a realizar desde el paso 1.
8	Actor	En el caso que el actor presione el botón cancelar reserva, la misma se anula y libera la cancha y horario seleccionados.

**Nombre: Anular Reserva**

**Descripción:** permite a los usuarios anular la reserva confirmadas y no finalizadas.

**Actores:** todos

**Precondición:** *La reserva debe estar confirmada y no finalizada.*

**Pos condición:** se anula la reserva.

**Flujo típico de evento**

1	Actor	El caso de uso inicia cuando el usuario selecciona Mis Reservas.
2	Sistema	El sistema devuelve todas las reservas que dispone el usuario.
3	Actor	El usuario selecciona la reserva que desea anular
4	Sistema	El sistema devuelve un mensaje de confirmación, donde ofrece de forma opcional ingresar un comentario
5	Actor	El usuario presiona el botón aceptar.
6	Sistema	El sistema anula la reserva y devuelve un mensaje de Éxito.
7	Sistema	El sistema devuelve todas las reservas que el usuario dispone..

**Flujo alternativo**

5	Actor	En el caso que seleccione la opción cancelar el sistema realiza el paso 7.
---	-------	--

Torneo

<b>Nombre: Crear Torneo</b>		
<b>Descripción:</b> permite a los usuarios crear un torneo en el complejo		
<b>Actores:</b> Administrador - Empleado		
<b>Precondición:</b> La fecha a realizarse no debe pertenecer a otro torneo		
<b>Pos condición:</b> se da de alta un nuevo torneo en el sistema		
<b>Flujo típico de evento</b>		
1	Actor	El caso de uso inicia cuando el usuario selecciona Crear Nuevo Torneo.
2	Sistema	El sistema solicita al usuario que ingrese los datos necesario para el nuevo torneo.
3	Actor	El usuario ingresa todos los datos solicitados por el sistema.
4	Actor	El usuario presiona el botón siguiente.
5	Sistema	El sistema solicita que se asocien las reservas al torneo
6	Actor	El usuario asocia las reservas al torneo.
7	Actor	El usuario presiona el botón siguiente
8	Sistema	El sistema solicita al usuario que ingrese los datos necesarios para las categorías que podrán participar.
9	Actor	El usuario ingresa los datos solicitados por el sistema.
10	Actor	El usuario presiona el botón agregar
11	Sistema	El sistema muestra la nueva categoría participante
12	Actor	El usuario presiona el botón Guardar.
13	Sistema	Pide la confirmación del usuario para la creación del torneo.
14	Actor	Presiona el botón aceptar.
<b>Flujo alternativo 1</b>		
5	Sistema	El sistema arrojara un mensaje en el caso de que el usuario no tenga reservas hechas para la fecha que desea crear el torneo.
13	Sistema	El sistema mostrara mensaje de error en el caso de que el torneo no tenga asociadas reservas y categorías participantes

**Nombre:** Editar Torneo

**Descripción:** permite a los usuarios editar los torneos creados no finalizados.

**Actores:** Administrador – Empleado

**Precondición:** *El torneo debe existir y no estar finalizado*

**Pos condición:** se guarda los nuevos datos del torneo en el sistema

**Flujo típico de evento**

1	Actor	El caso de uso inicia cuando el usuario selecciona Torneos Abiertos.
2	Sistema	El sistema devuelve todos los torneos disponibles.
3	Actor	El usuario selecciona el torneo que desea editar
4	Sistema	El sistema habilita los campos para realizar las modificaciones deseadas para el torneo seleccionado.
5	Actor	El usuario modifica los datos deseados.
6	Sistema	El sistema verifica la disponibilidad. Devuelve el ok.
7	Actor	El usuario presiona el botón Guardar.

**Flujo alternativo**

8	Actor	En el caso que el usuario desee editar las categorías presiona el botón Editar Categorías.
---	-------	--

9	Sistema	El sistema lista todas las categorías participantes.
---	---------	--

10	Actor	El usuario selecciona la categoría a editar.
----	-------	--

11	Sistema	El sistema habilita los campos para que el usuario realice las modificaciones.
----	---------	--

12	Actor	El usuario realiza las modificaciones necesarias.
----	-------	---

13	Actor	El usuario presiona el botón guardar
----	-------	--------------------------------------

14	Sistema	El sistema vuelve a listar las categorías participantes.
----	---------	--

Actor	Podrá repetir los pasos del 8 al 14 por cada categoría participante
-------	---

**Nombre:** Anular Torneo

**Descripción:** permite a los usuarios anular un torneo.

**Actores:** Administrador

**Precondición:** el torneo debe existir y no estar finalizado.

**Pos condición:** se anula el torneo.

**Flujo típico de evento**

1	Actor	El caso de uso inicia cuando el usuario selecciona Torneos abiertos.
2	Sistema	El sistema devuelve todos los torneos disponibles.
3	Actor	El usuario selecciona el torneo que desea anular
4	Sistema	El sistema devuelve un mensaje de confirmación.
5	Actor	El usuario presiona el botón aceptar.
6	Sistema	El sistema anula el torneo y todas sus inscripciones y devuelve un mensaje de Éxito.
7	Sistema	El sistema lista los torneos activos

**Flujo alternativo**

5	Actor	En el caso que seleccione la opción cancelar el sistema realiza el paso 7.
---	-------	--

## Inscripciones

**Nombre: Crear Inscripción**

**Descripción:** permite a los usuarios inscribirse a un torneo organizado en el complejo

**Actores:** Usuarios

**Precondición:** *El torneo debe estar activo, el usuario debe estar asociado a un equipo.*

**Pos condición:** se da de alta una nueva inscripción a torneo en el sistema

**Flujo típico de evento**

- |   |         |  |
|---|---------|--|
| 1 | Actor   | El caso de uso inicia cuando el usuario selecciona Torneos Abiertos.                                 |
| 2 | Sistema | El sistema lista todos los torneos disponibles hasta la fecha.                                       |
| 3 | Actor   | El usuario selecciona la opción de ver torneo, para el torneo que desea inscribirse.                 |
| 4 | Sistema | El sistema muestra toda la información relacionada al torneo junto con las categorías participantes. |
| 5 | Actor   | Selecciona la opción de Inscribirse al Torneo para la categoría en la cual participara               |
| 6 | Sistema | El sistema registra el equipo al torneo y devuelve mensaje de confirmación al usuario.               |

**Flujo alternativo**

- |   |       |  |
|---|-------|--|
| 5 | Actor | En el caso que el usuario no cumpla con las precondiciones el sistema no permitirá la inscripción. Y notificara al mismo el inconveniente. |
|---|-------|--|

**Nombre: Anular Inscripción**

**Descripción:** permite a los usuarios anular un torneo.

**Actores:** Administrador

**Precondición:** *el torneo debe existir y no estar finalizado.*

**Pos condición:** se anula el torneo.

**Flujo típico de evento**

- |   |         |  |
|---|---------|--|
| 1 | Actor   | El caso de uso inicia cuando el usuario selecciona la opción Mis Torneos.                    |
| 2 | Sistema | El sistema devuelve una lista con todos los torneos al que el usuario se encuentra inscrito. |
| 3 | Actor   | El actor selecciona la opción de Anular Inscripción.   |
| 4 | Sistema | El sistema devuelve mensaje de confirmación.   |
| 5 | Actor   | El usuario selecciona la opción aceptar.   |
| 6 | Sistema | El sistema anula la inscripción asociada al usuario del torneo.                              |

**Flujo alternativo**

- |   |       |  |
|---|-------|--|
| 5 | Actor | En el caso que el usuario no cumpla con las precondiciones el sistema no permitirá la inscripción. Y notificara al mismo el inconveniente. |
|---|-------|--|

## Fixture

**Nombre: Crear Fixture**

**Descripción:** permite a los usuarios crear el fixture por categoría para un torneo.

**Actores:** Usuarios

**Precondición:** *El torneo debe estar activo, y debe haber inscripciones activas.*

**Pos condición:** se da de alta nuevos partidos para cada instancias.

**Flujo típico de evento**

1	Actor	El caso de uso inicia cuando el usuario selecciona Torneos Abiertos.
2	Sistema	El sistema devuelve todos los torneos disponibles actualmente.
3	Actor	El usuario selecciona la opción de Ir a Torneo.
4	Sistema	El sistema muestra todas las categorías participantes.
5	Actor	El Usuario Selecciona la opción Comenzar de la categoría que deseé.
6	Sistema	El sistema devuelve los enfrentamientos (Partidos) de cada equipo en la primera ronda.
7	Actor	Una vez finalizados todos los enfrentamientos, el usuario selecciona la opción Nueva Instancia.
8	Sistema	El sistema de vuelve los enfrentamientos de la nueva instancia.

**Flujo alternativo**

7	Actor	El usuario podrá repetir la acción hasta que se llegue a la instancia Final.
7	Actor	En el caso que el usuario seleccione la opción Nueva Instancia sin que hayan finalizados todos los enfrentamientos, El sistema retornara un mensaje de Alto.

**Nombre:** Editar Partido

**Descripción:** permite a los usuarios editar los datos de cada partido del Torneo

**Actores:** Usuarios

**Precondición:** el torneo debe existir y no estar finalizado.

**Pos condición:** -

**Flujo típico de evento**

1	Actor	El caso de uso inicia cuando el usuario selecciona la opción de ver Fixture de la categoría participante de un torneo.
2	Sistema	El sistema muestra los enfrentamientos por equipos del torneo.
3	Actor	El usuario selecciona el partido que desea informar los resultados.
4	Sistema	El sistema permite el ingreso de los datos del partido por equipo.
5	Actor	El usuario ingresa los datos y selecciona la opción Guardar.
6	Sistema	El sistema actualiza los datos del partido. Muestra todos los partidos de la instancia anunciando al ganador del mismo.

**Flujo alternativo**

5	Actor	En el caso que el usuario no ingrese todos los datos el sistema solicitará el ingreso de los mismos.
---	-------	--

**Empresa**

**Nombre:** Editar Empresa

**Descripción:** permite al administrador modificar los datos de la empresa

**Actores:** Administrador

**Precondición:** La empresa debe existir

**Pos condición:**

**Flujo típico de evento**

1	Actor	El caso de uso inicia cuando el usuario selecciona Editar Empresa
2	Sistema	El sistema habilita la vista de los datos de la empresa.
3	Actor	El usuario realiza las modificaciones pertinentes.
4	Actor	El usuario presiona el botón guardar
5	Sistema	El sistema pide una confirmación de guardado.
6	Actor	El usuario presiona el botón aceptar
7	Sistema	El sistema muestra mensaje de éxito.

**Flujo alternativo**

4	Actor	El usuario presiona el botón cancelar, los datos no son modificados
---	-------	---

## Usuarios

### Nombre: Crear Usuario

Descripción: permite al usuario dar o darse de alta al sistema

Actores: Usuarios

Precondición: *El usuario nuevo no debe existir en el sistema*

Pos condición: Se da de alta un nuevo usuario al sistema.

#### Flujo típico de evento

1	Actor	El caso de uso inicia cuando el usuario selecciona la opción Nuevo Usuario
2	Sistema	El sistema habilita la vista para que se ingrese los datos necesarios.
3	Actor	El usuario ingresa los datos obligatorios solicitados por el sistema.
4	Actor	El usuario presiona el botón guardar
5	Sistema	El sistema realiza el login al sistema y muestra mensaje de exito.
6	Actor	El usuario presiona el botón aceptar
7	Sistema	El sistema devuelve el usuario recién creado..

#### Flujo alternativo

1 Actor El usuario presiona el botón Registrarme y sigue el flujo típico.

6 Actor Presiona el botón salir, el sistema anula la creación del usuario.

### Nombre: Editar Usuario

Descripción: permite a los usuarios editar los datos del perfil.

Actores: Usuarios

Precondición: El usuario debe estar activo en el sistema.

Pos condición: se guarda los nuevos datos del usuario en el sistema

#### Flujo típico de evento

1	Actor	El caso de uso inicia cuando el usuario selecciona Editar Mi perfil.
2	Sistema	El sistema muestra la vista del perfil del usuario y habilita la edición de los datos.
3	Actor	El usuario modifica los datos que necesite de su perfil.
4	Actor	El usuario selecciona el botón Guardar
5	Sistema	El sistema solicita una confirmación de la acción.
6	Actor	El usuario Seleccciona la opción Aceptar.
7	Sistema	El sistema actualiza los datos, notificando el éxito de la operación
8	Sistema	El sistema muestra los datos del usuario.

#### Flujo alternativo

1 Actor El Empleado o Administrador puede seleccionar Editar Usuario.

4 Actor En el caso que el actor selecciona la Salir el usuario no actualiza los datos .

**Nombre: Eliminar Usuario**

**Descripción:** permite al Usuario Administrador o Empleado dar de baja un usuario del Sistema.

**Actores:** Administrador y Empleado.

**Precondición:** El usuario debe estar activo en el sistema.

**Pos condición:** se desactiva al usuario del sistema

**Flujo típico de evento**

- |   |         |   |
|---|---------|---|
| 1 | Actor   | El caso de uso inicia cuando el usuario selecciona Consultar Usuario. |
| 2 | Sistema | El sistema lista todos los usuarios del sistema.                      |
| 3 | Actor   | El usuario busca la persona que desea desactivar del sistema          |
| 4 | Actor   | El usuario selecciona la opción Dar de Baja el Usuario                |
| 5 | Sistema | El sistema solicita una confirmación de la acción.                    |
| 6 | Actor   | El usuario Selecciona la opción Aceptar.                              |
| 7 | Sistema | El sistema desactiva al usuario del sistema.                          |
| 8 | Sistema | El sistema devuelve todos los usuarios activos.                       |

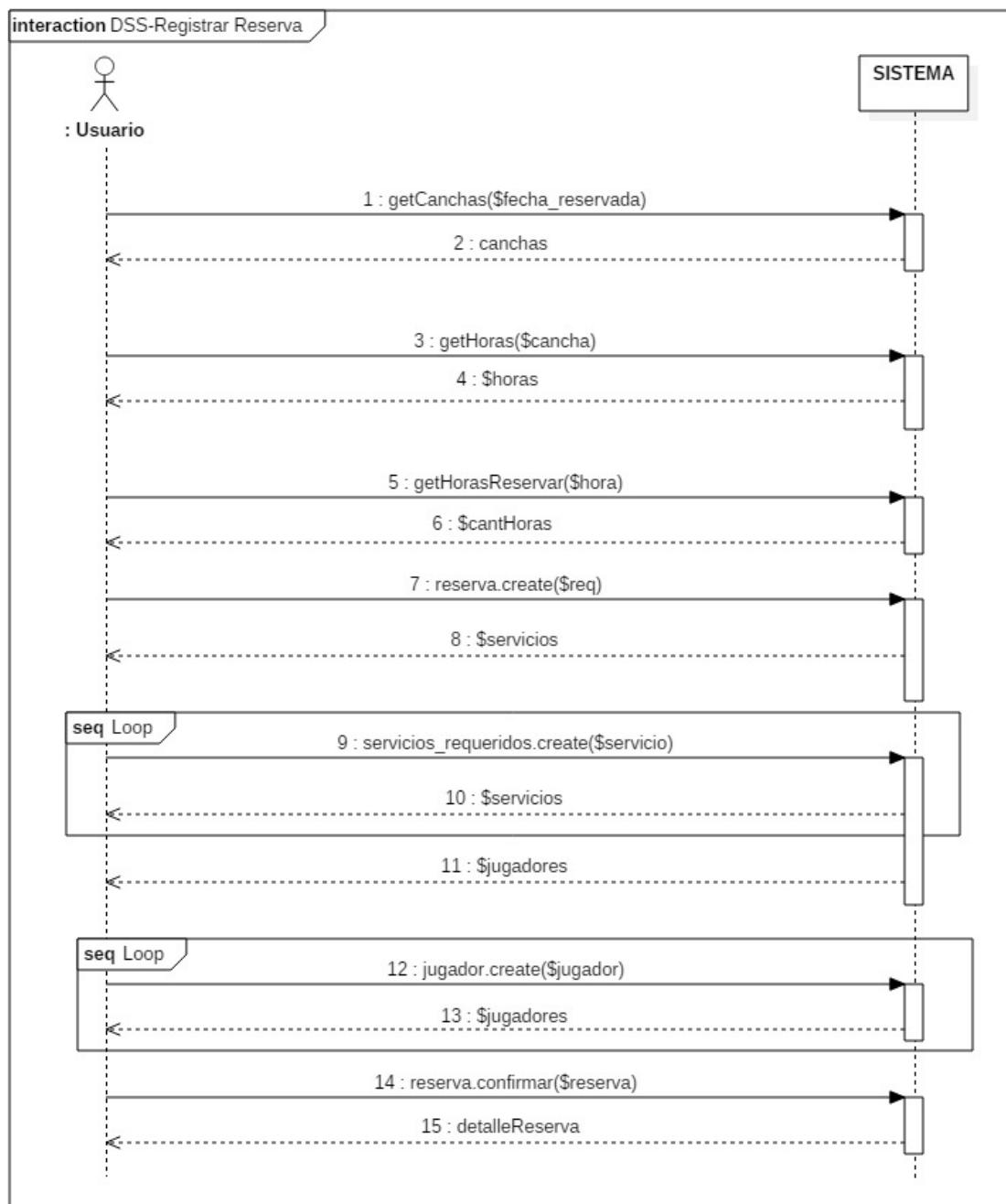
**Flujo alternativo**

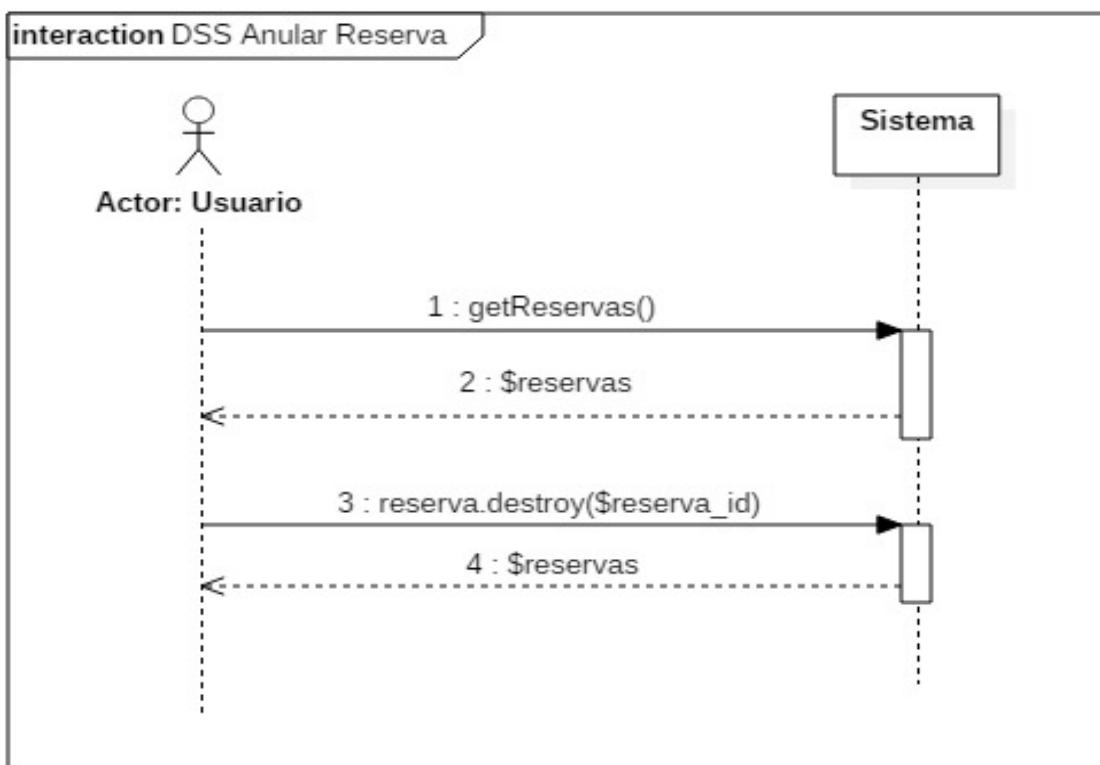
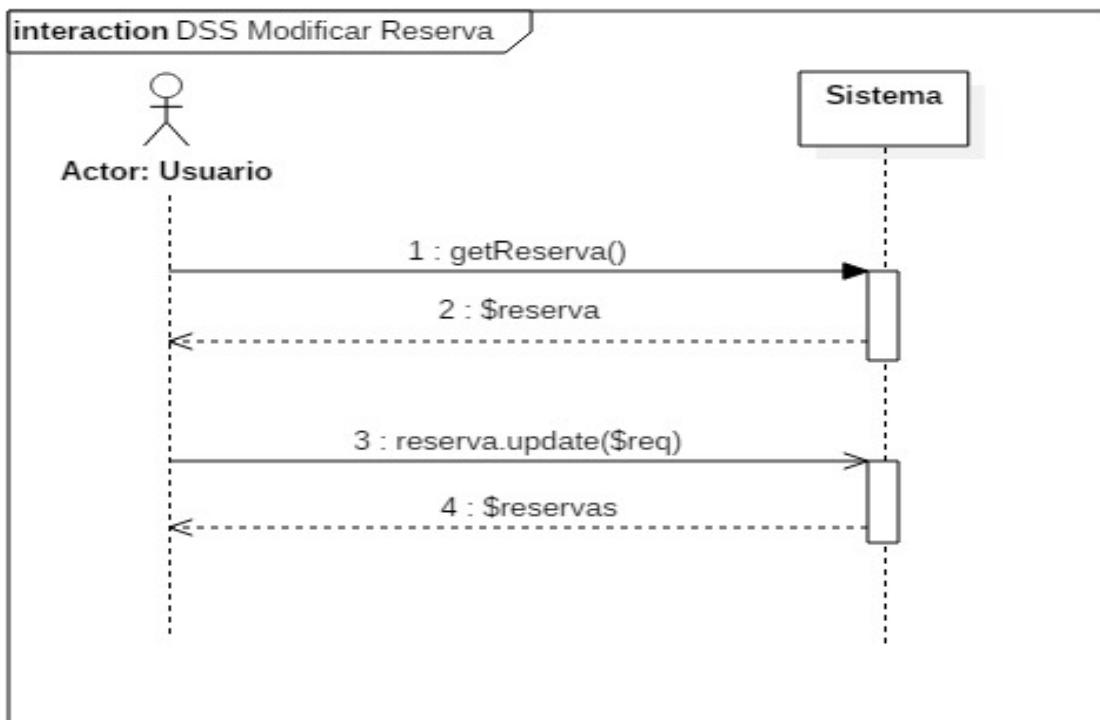
- |   |       |   |
|---|-------|---|
| 4 | Actor | En el caso que el actor selecciona la Cancelar el usuario no se desactiva del sistema . |
|---|-------|---|

# ANALISIS

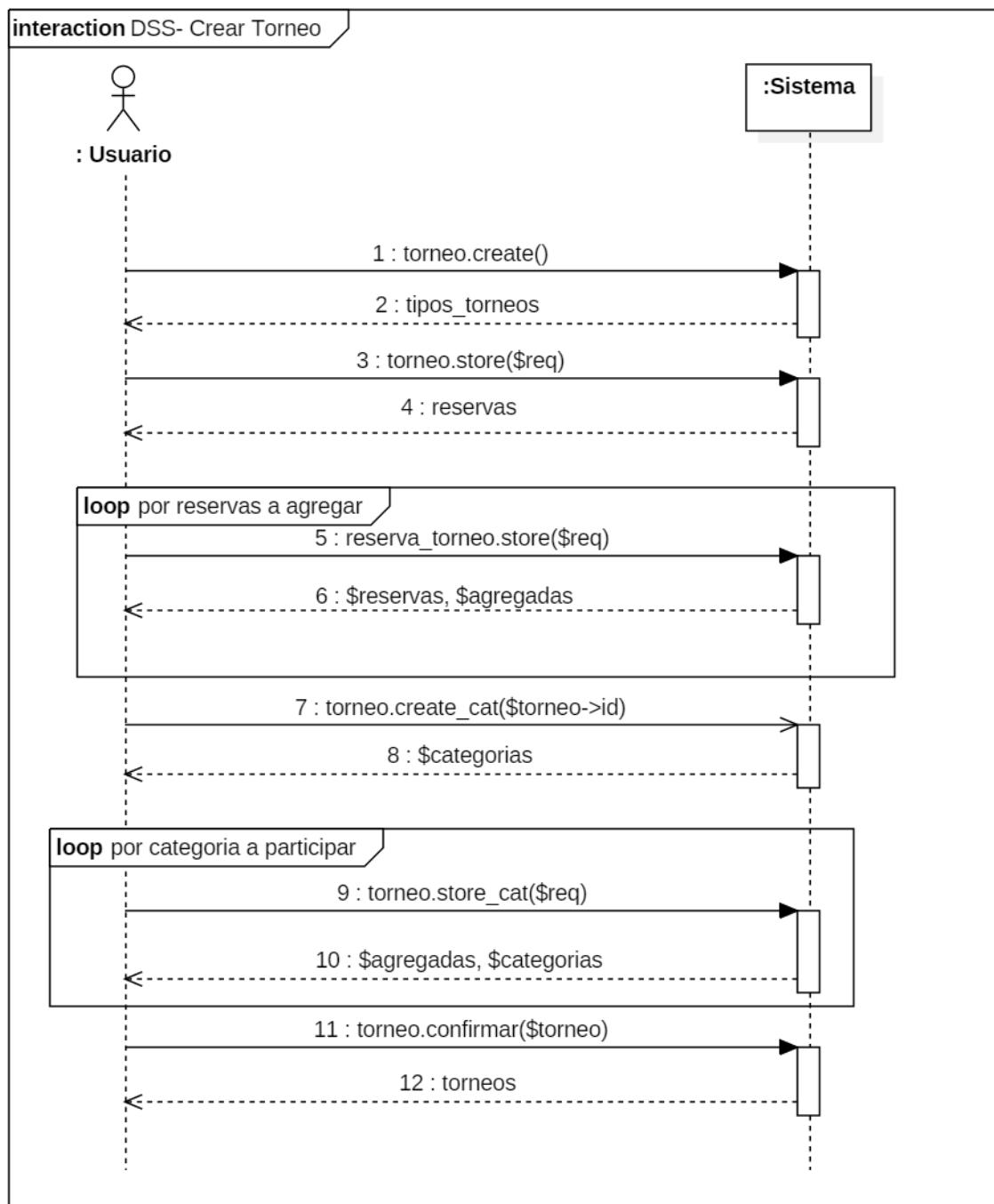
## DIAGRAMAS DE SECUENCIA DE SISTEMAS

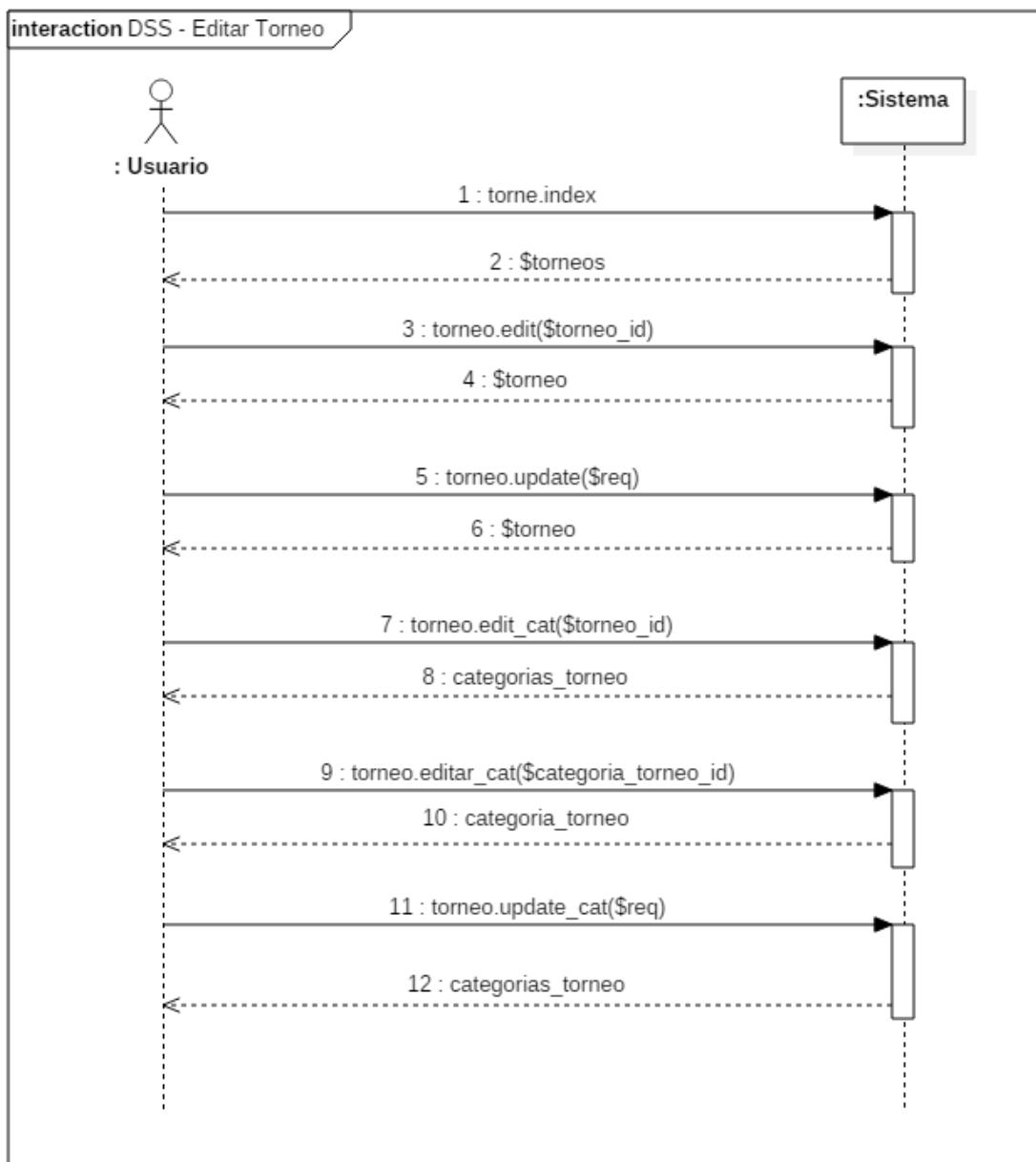
### Reserva

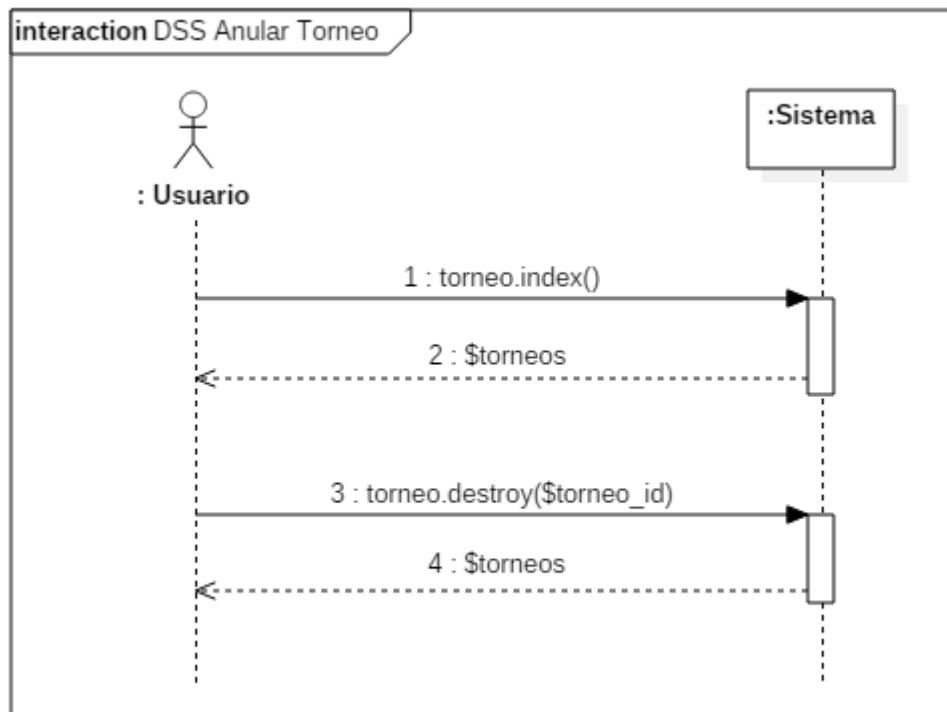




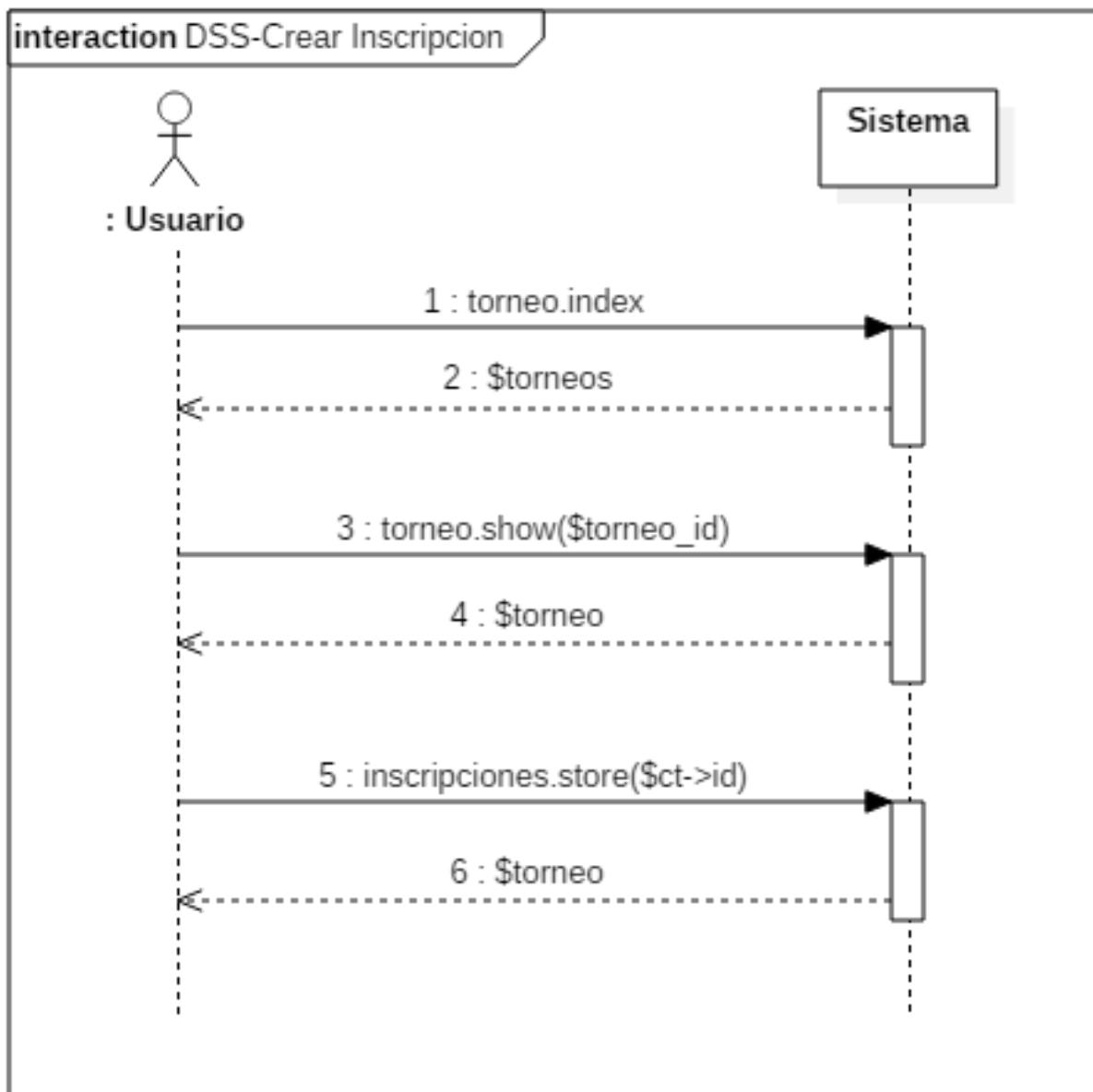
## Torneo

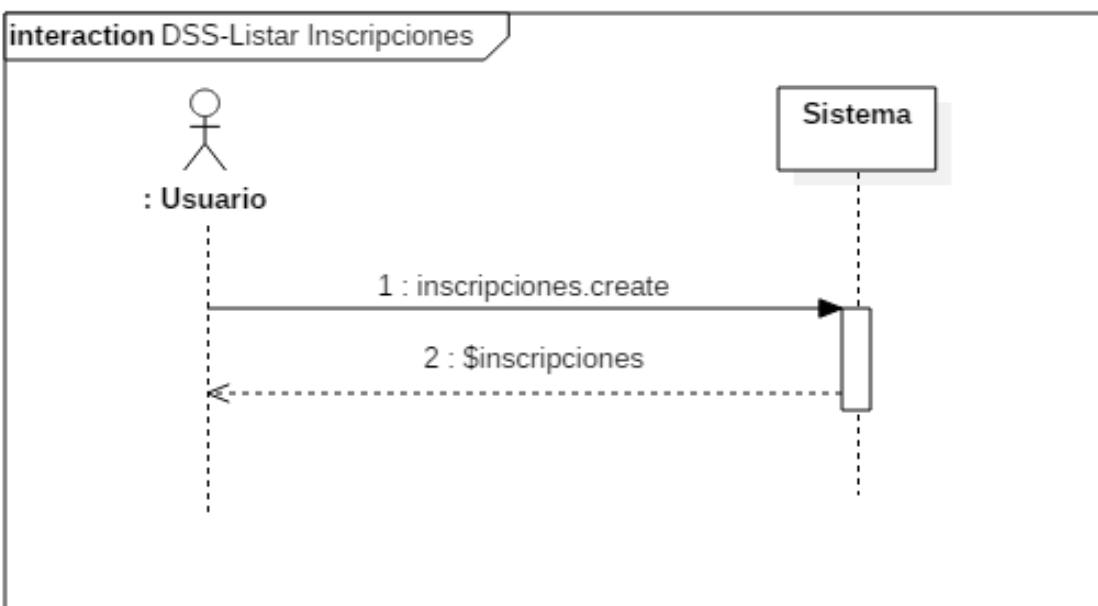
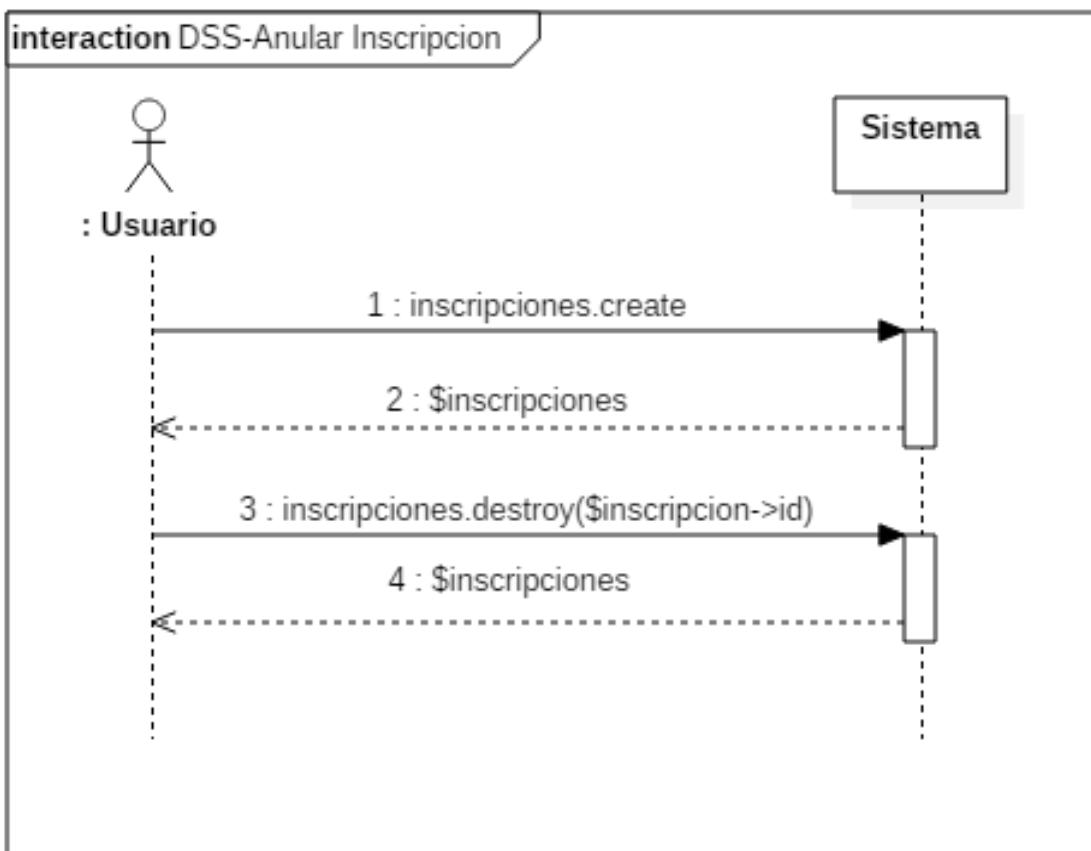




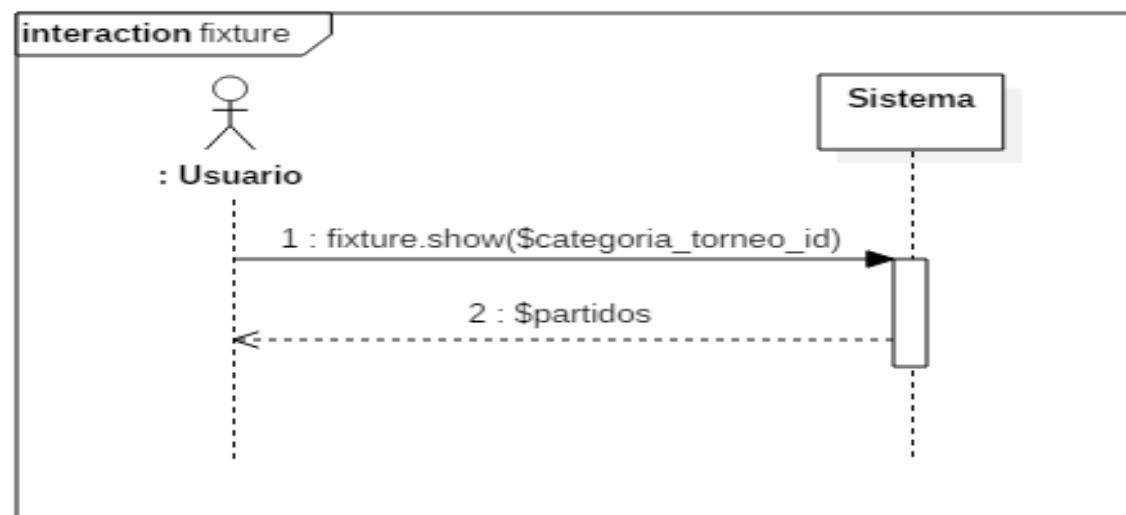
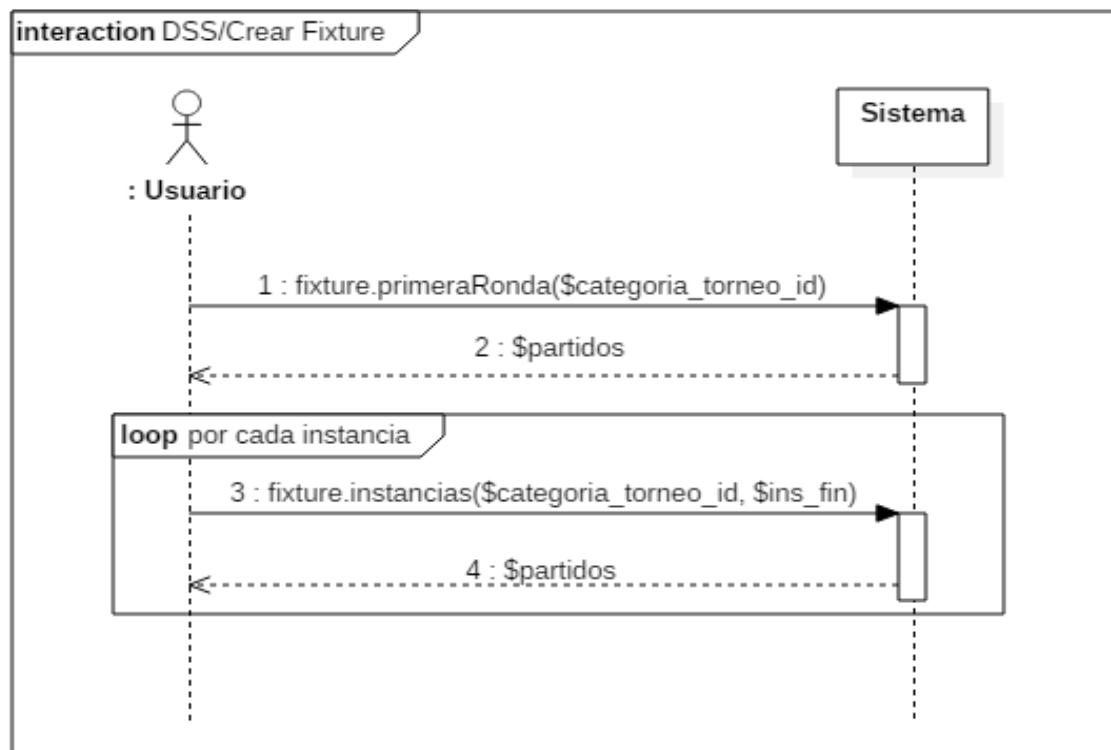


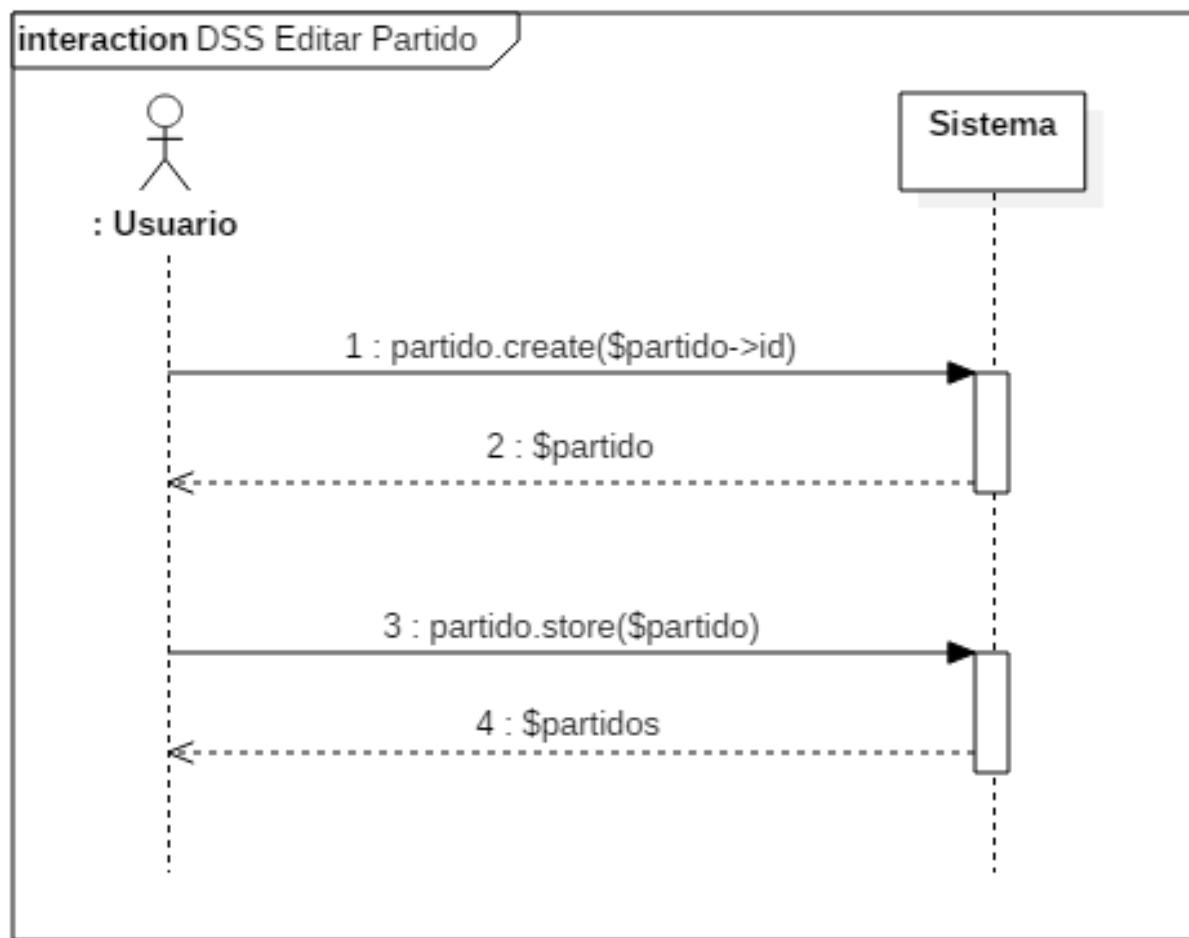
Inscripción



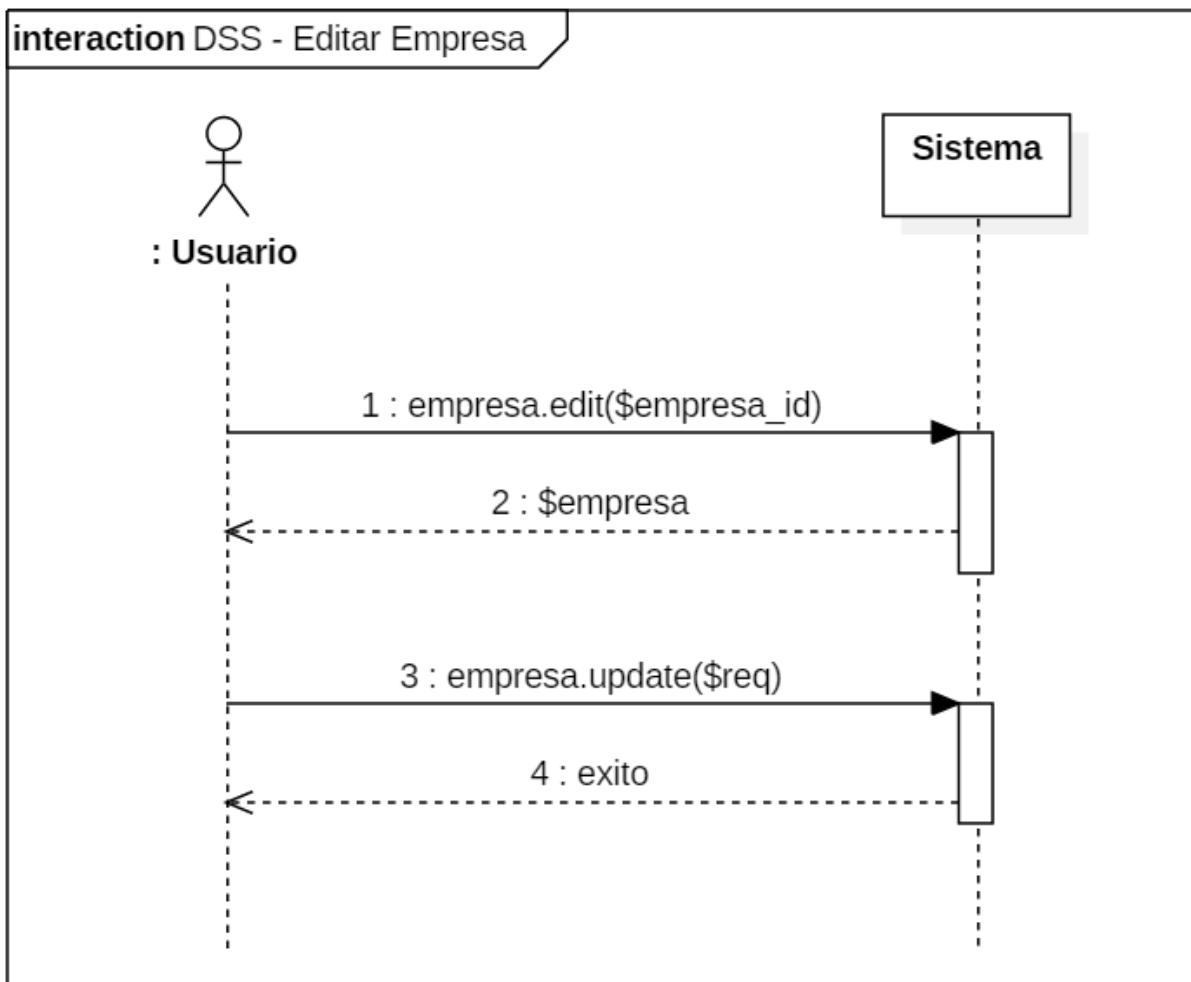


### Fixture

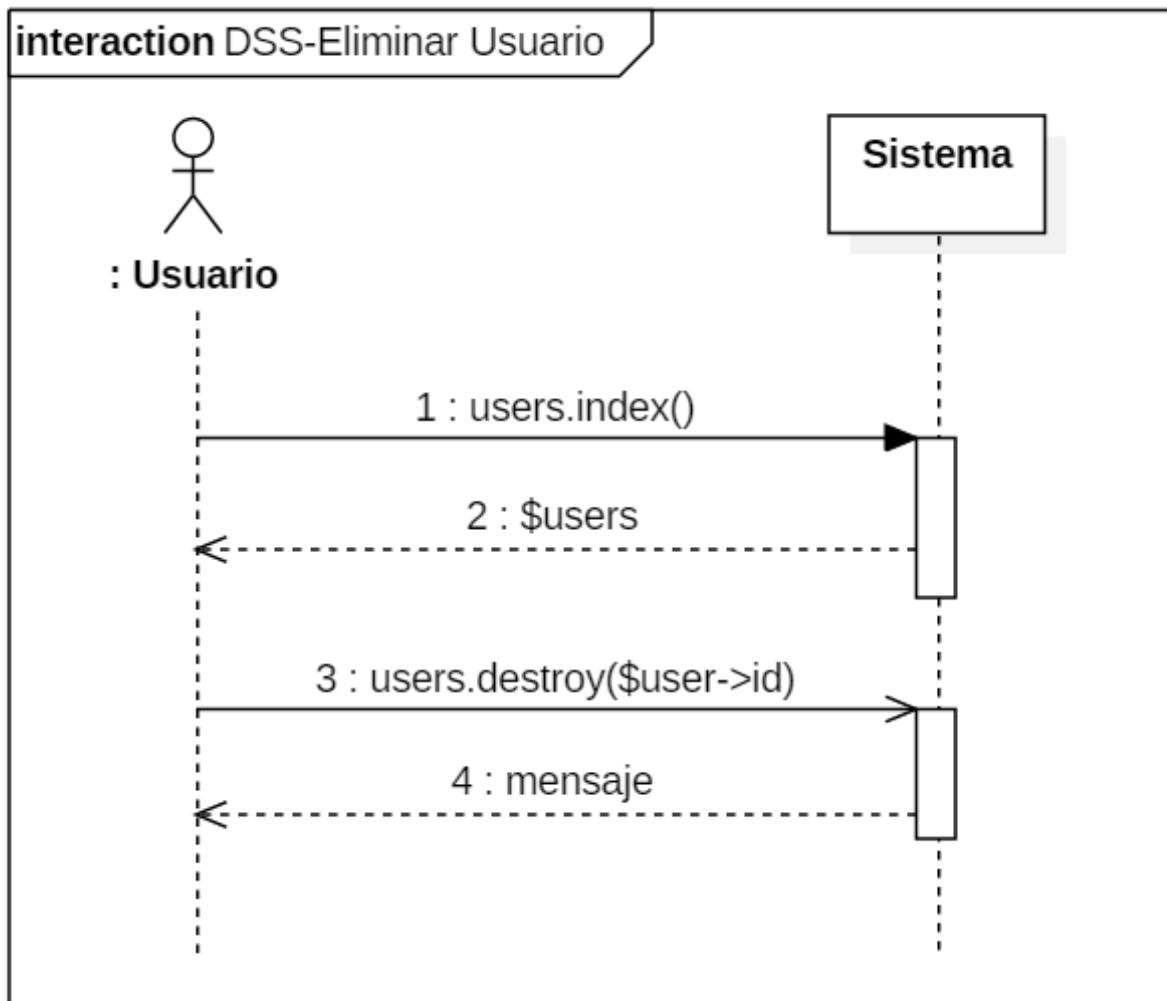


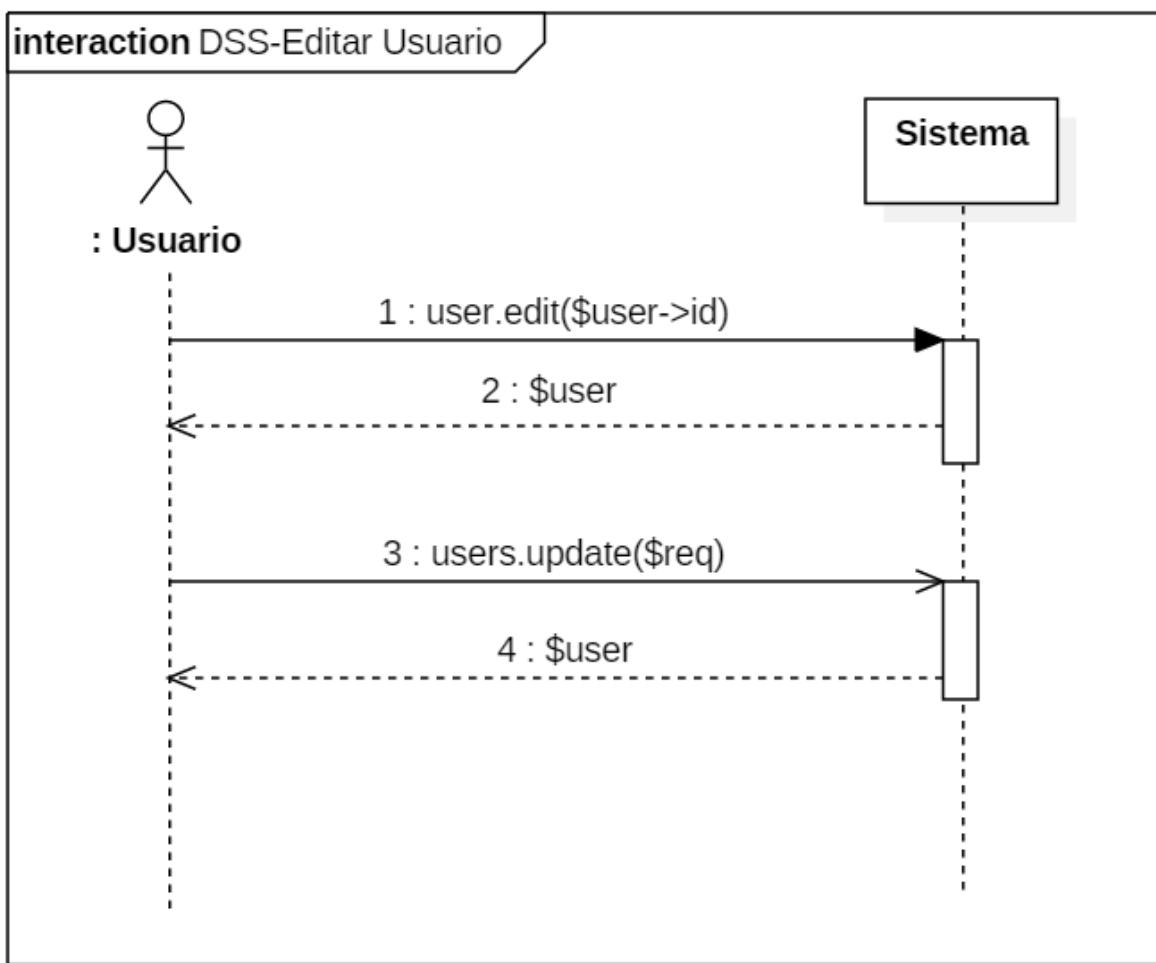


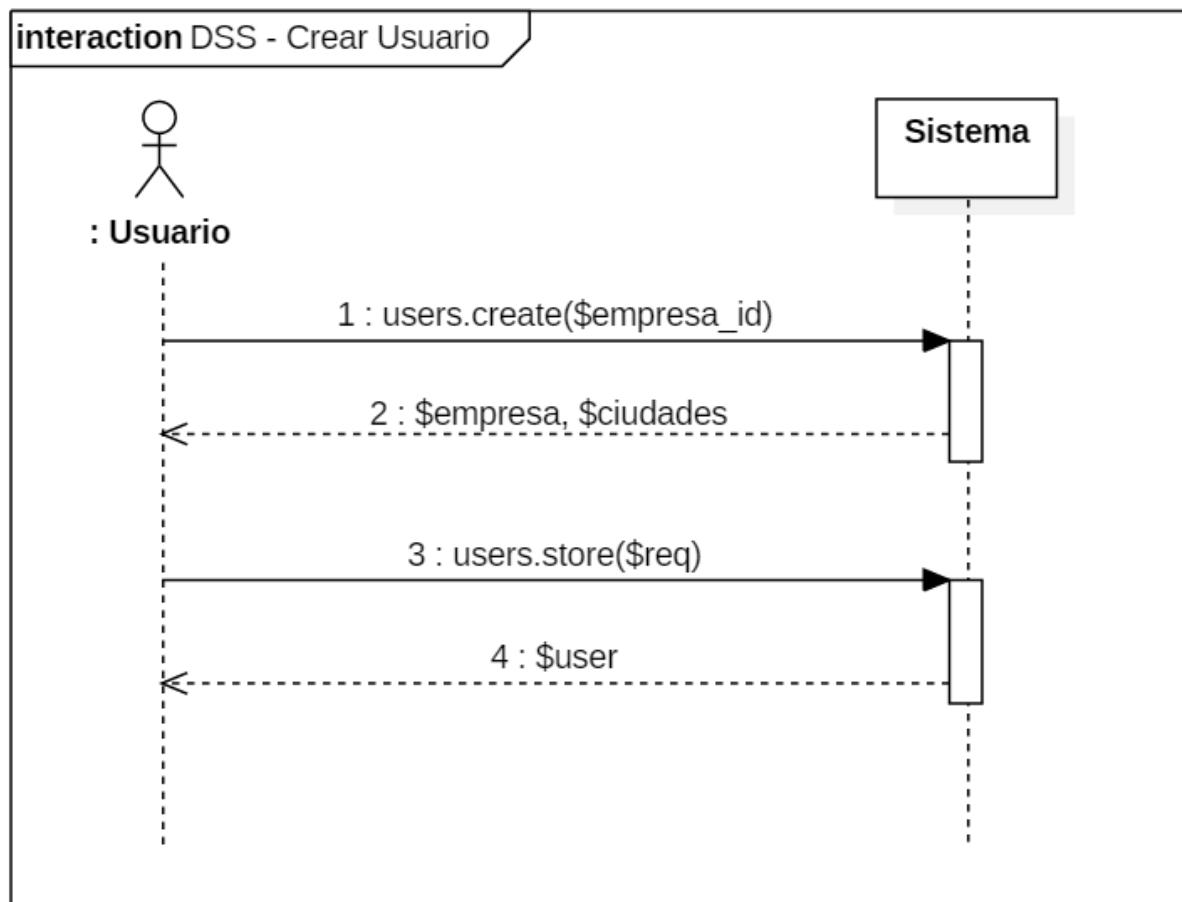
[Empresa](#)



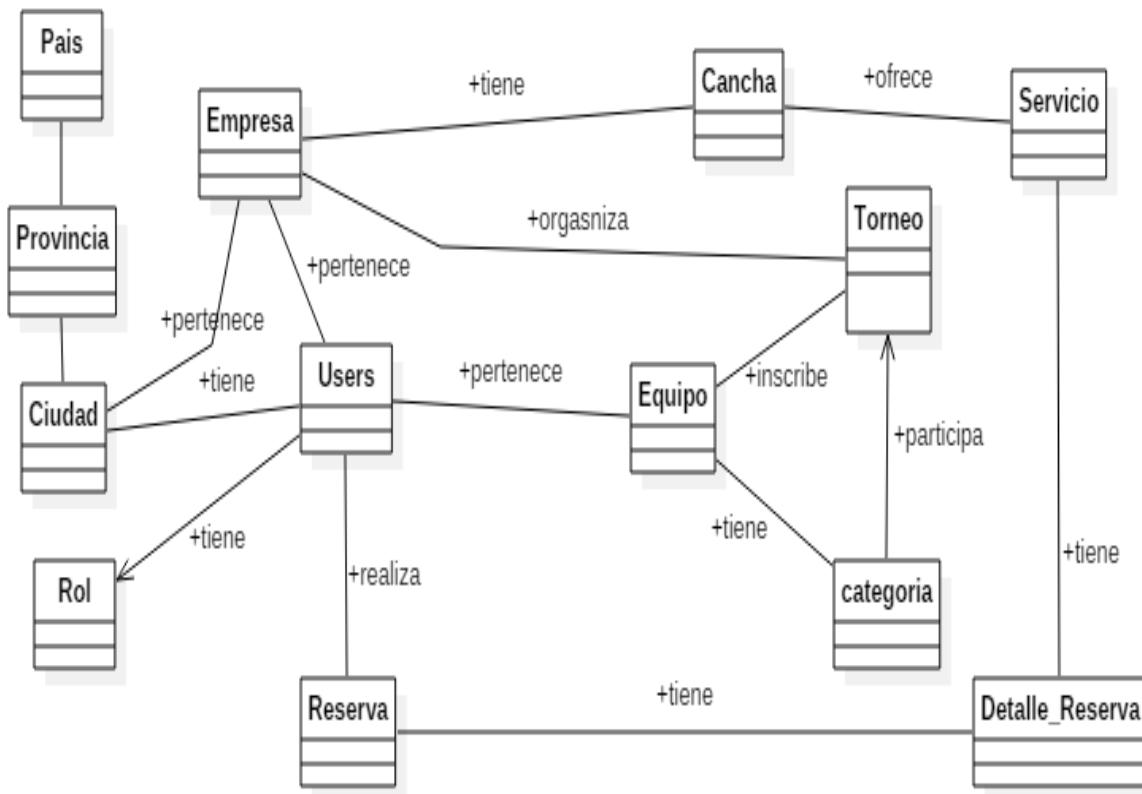
Usuarios





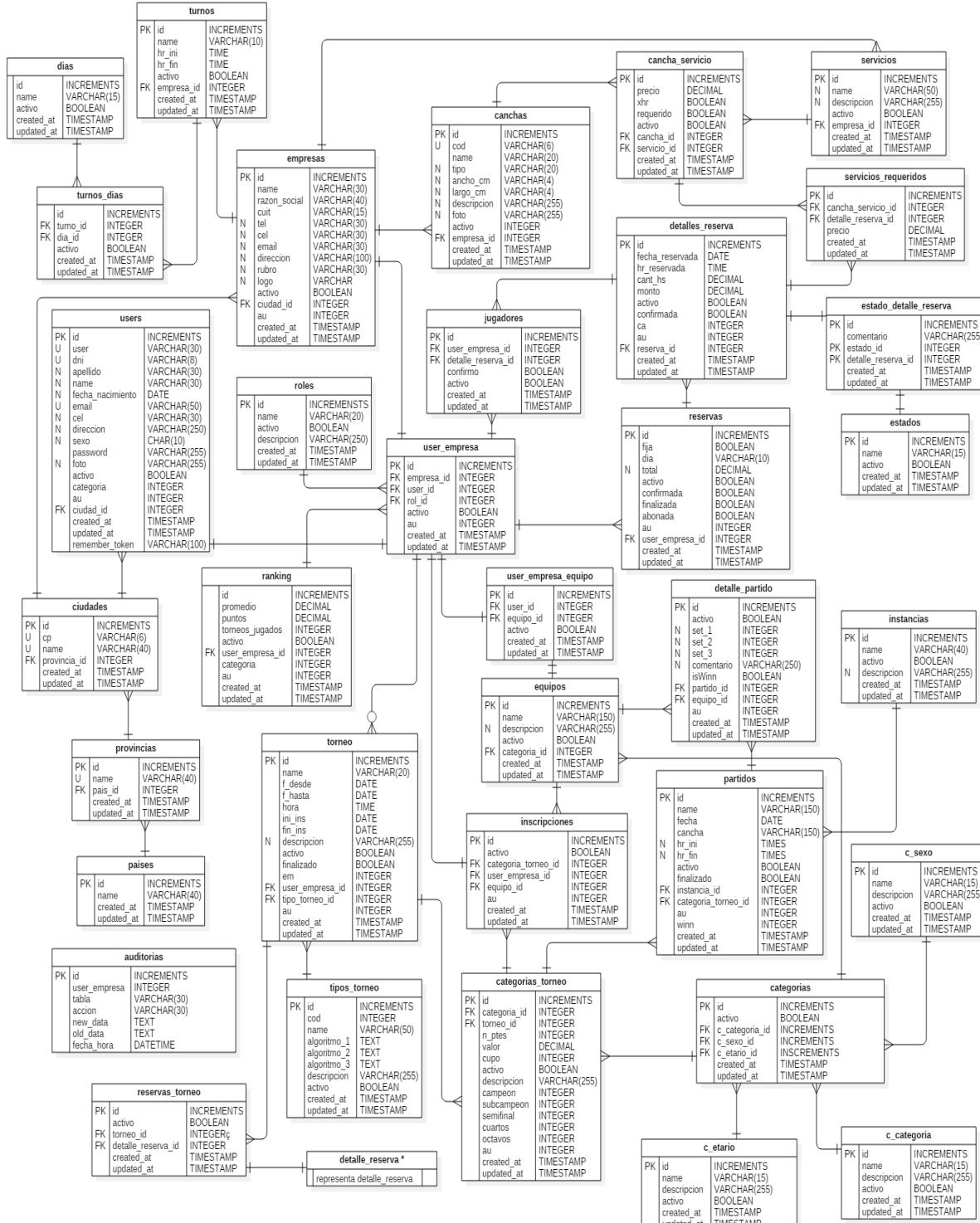


## MODELO DE DOMINIO



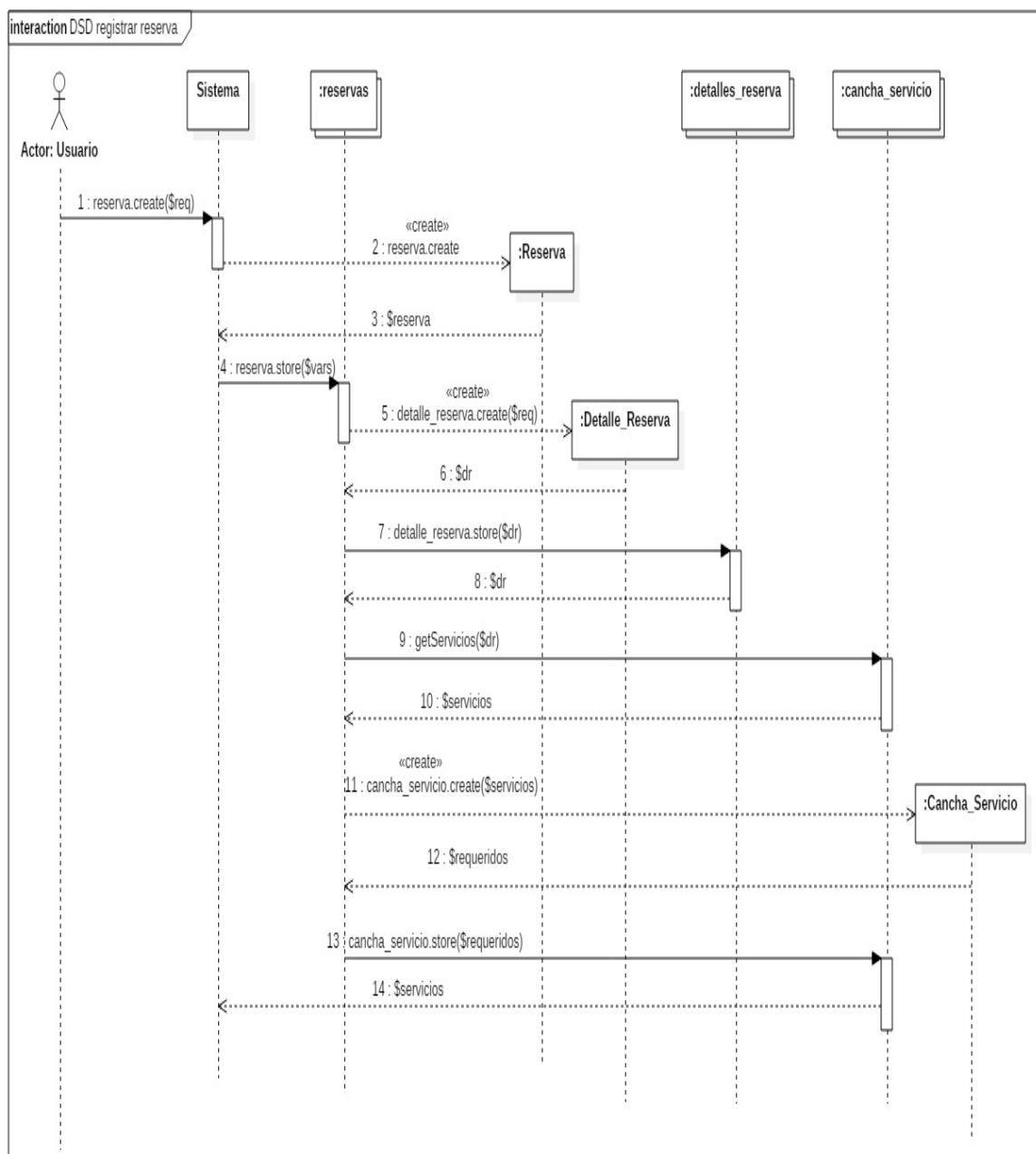
# DISEÑO

## MODELO RELACIONAL

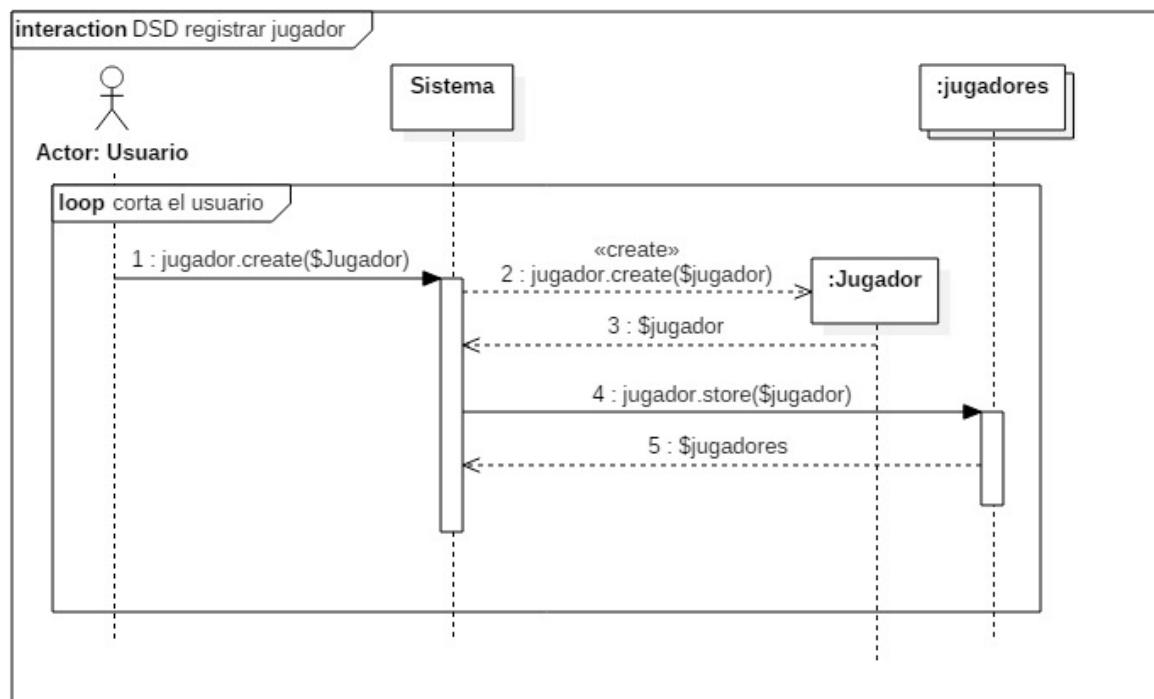
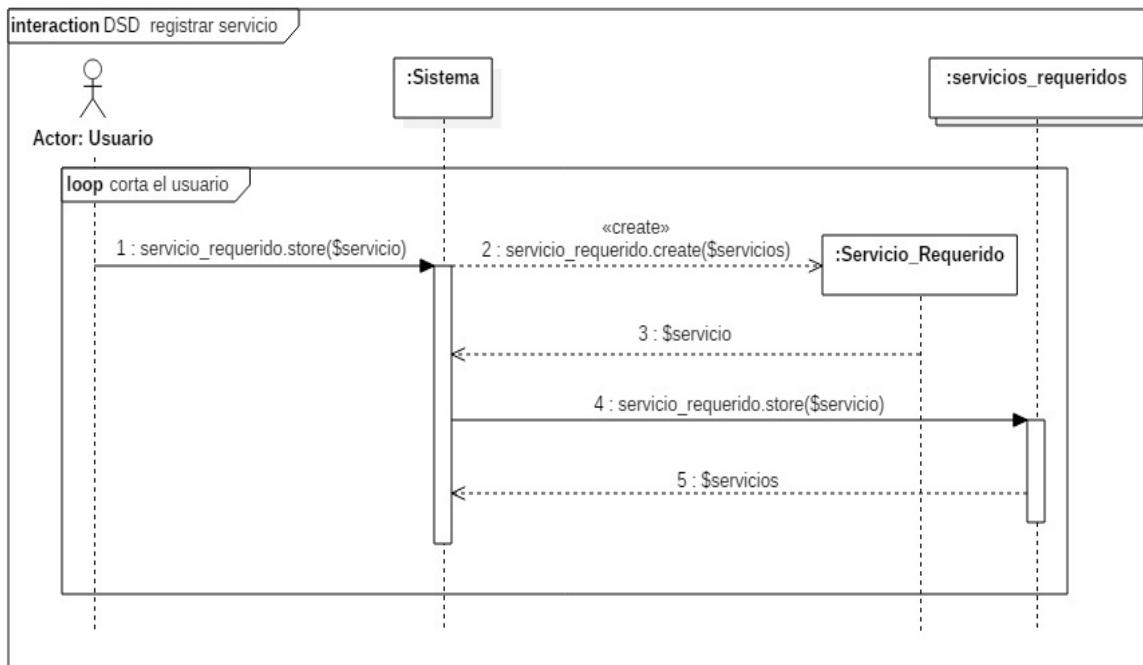


## DIAGRAMAS DE SECUENCIA DE DISEÑO

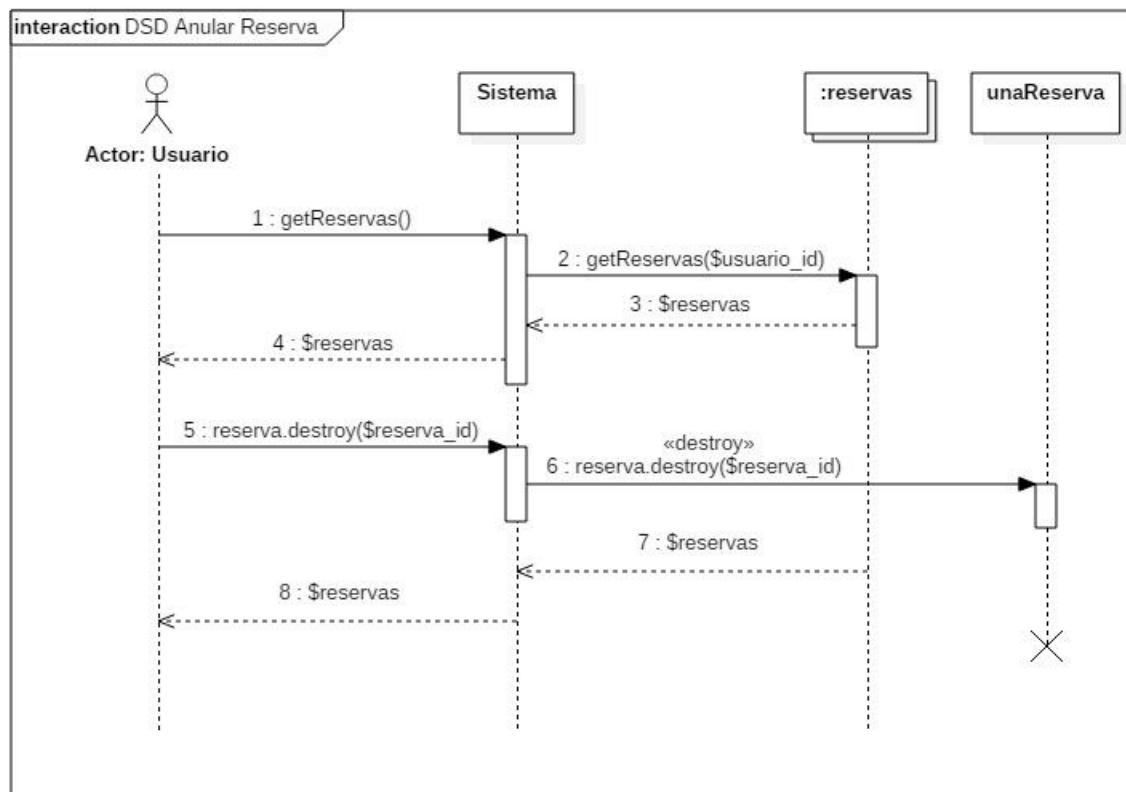
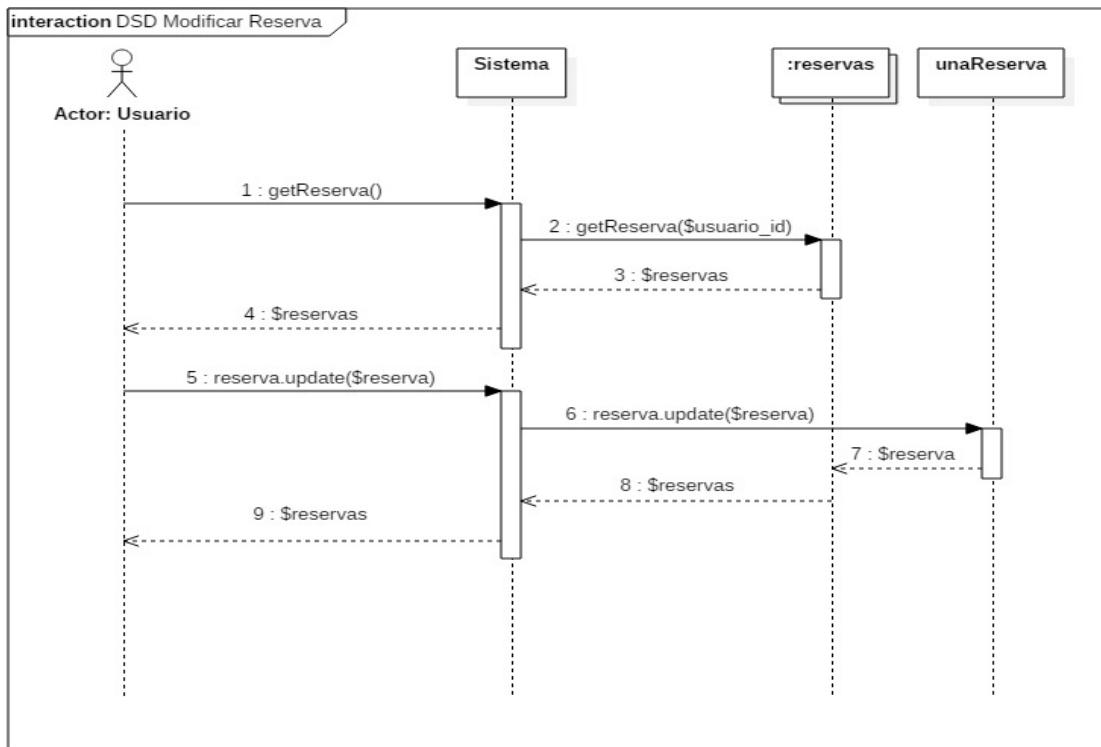
### Reserva



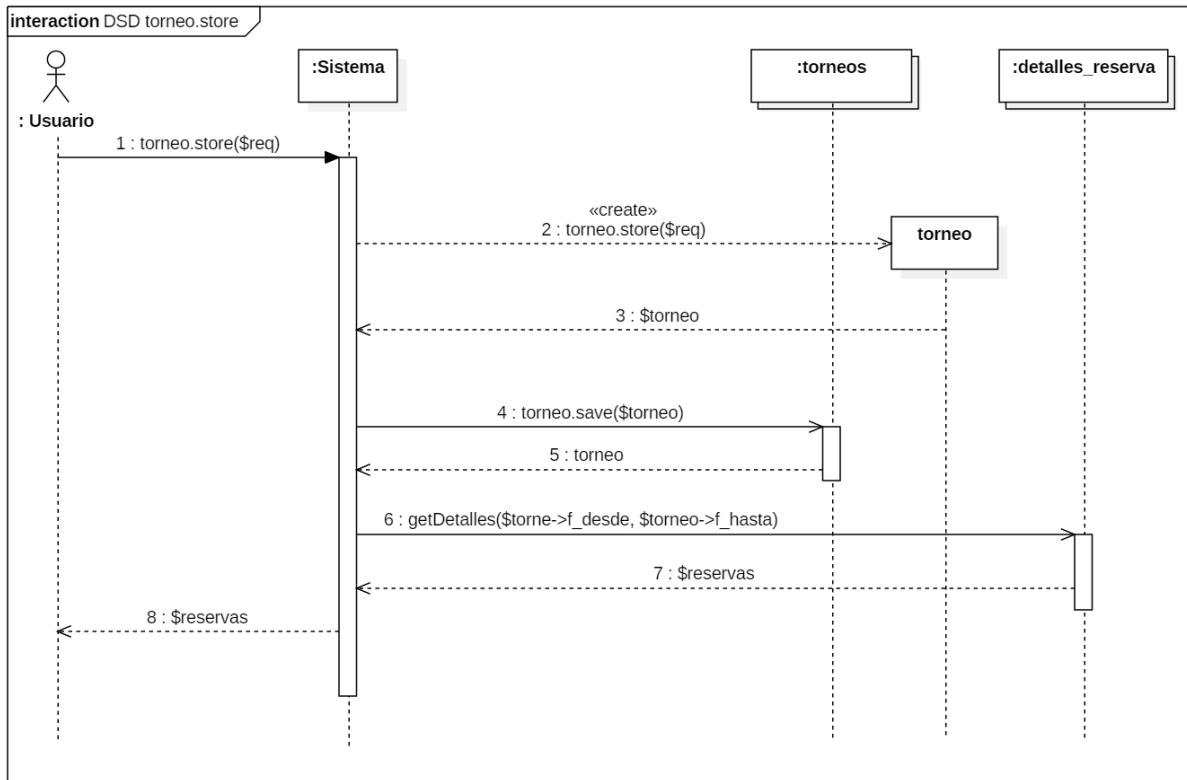
## Si.G.Re.T: Sistema de Gestión de Reservas y Torneos



## Si.G.Re.T: Sistema de Gestión de Reservas y Torneos



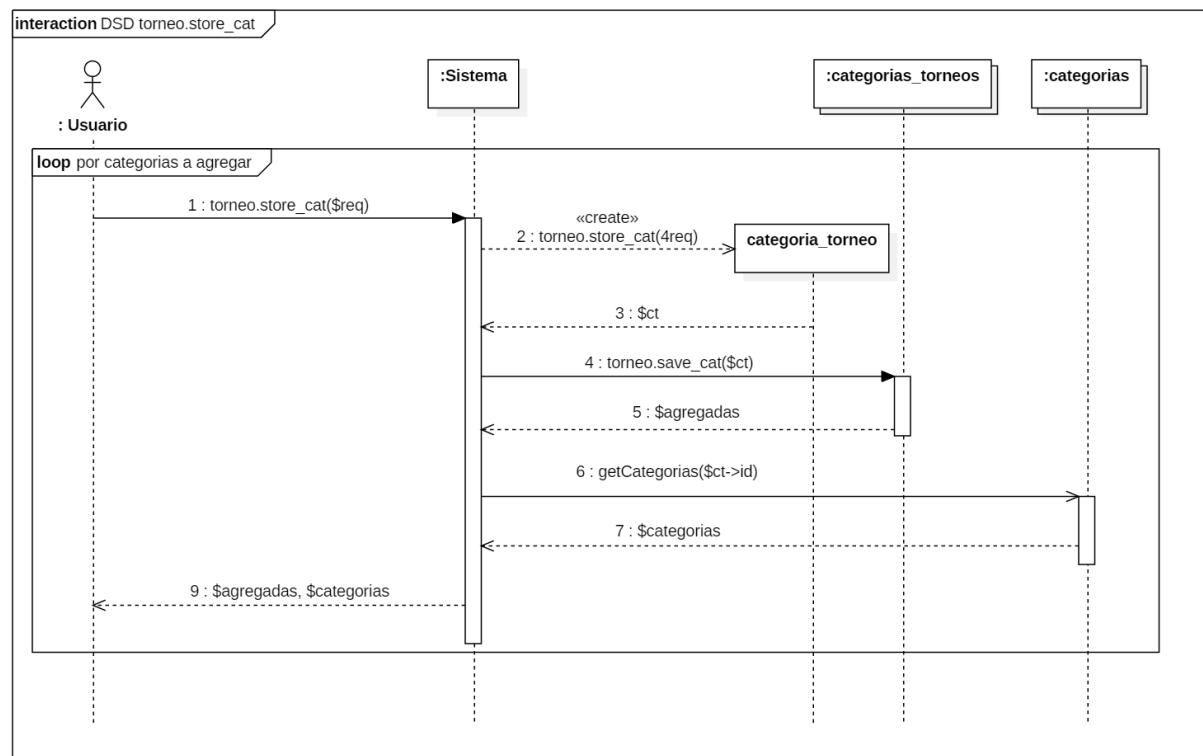
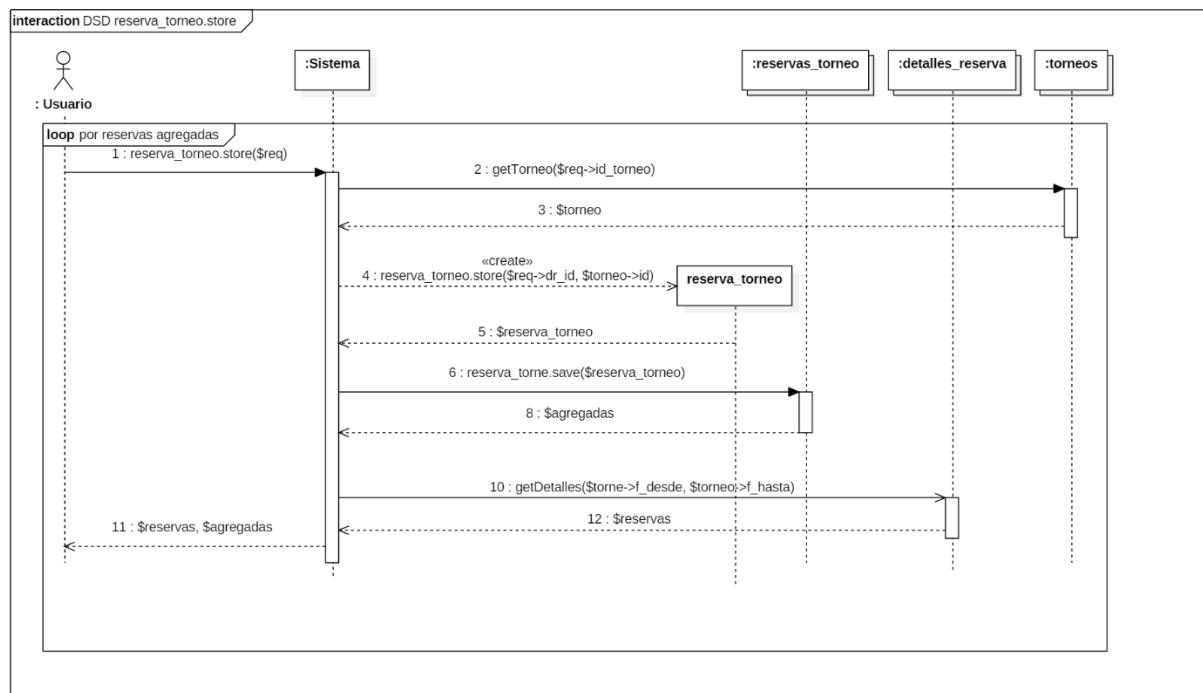
## Torneo



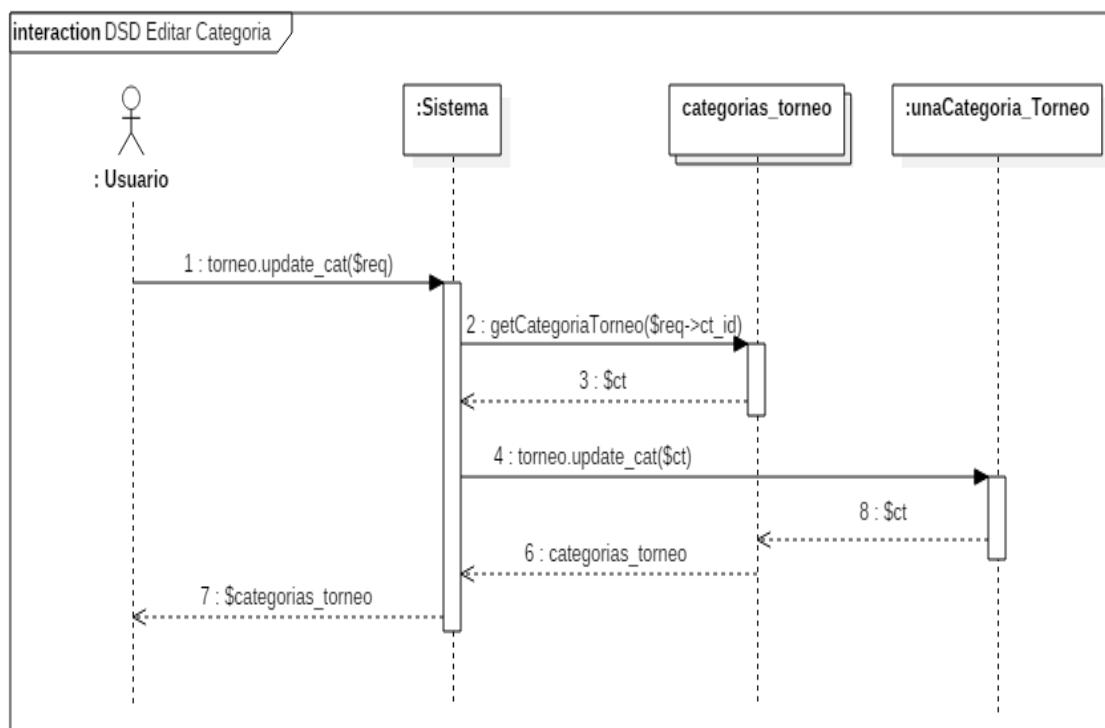
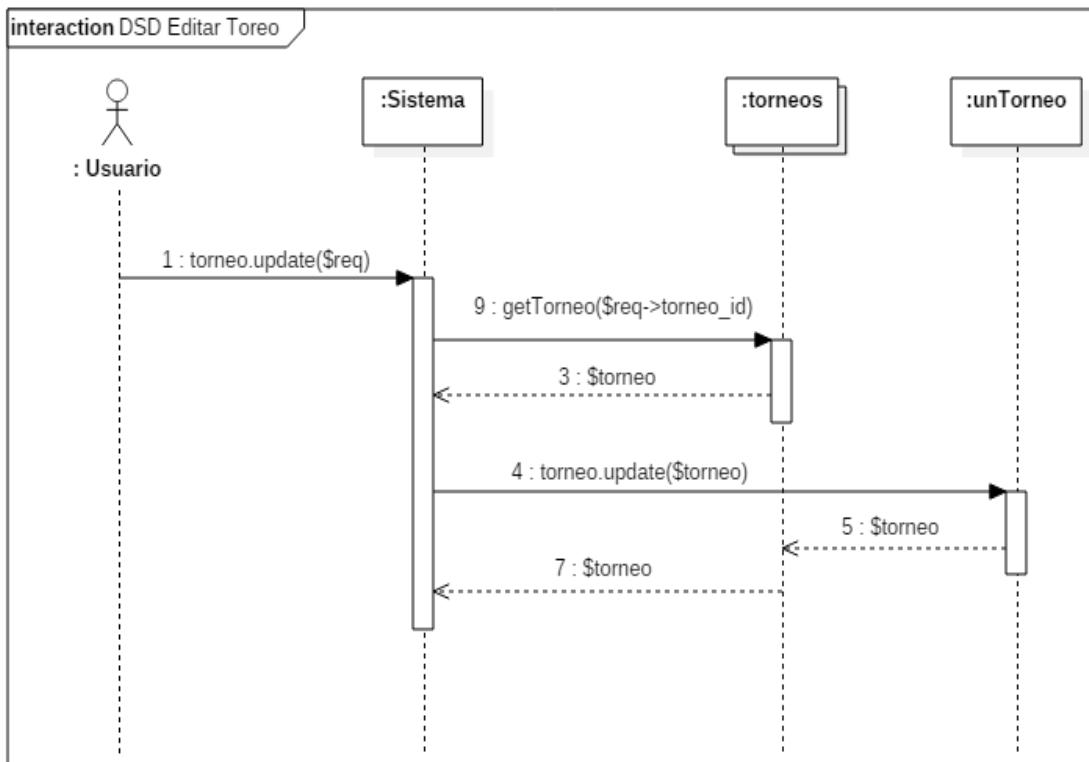
**Nota:** \$req es una variable que representa los siguientes atributos: Tipo\_torneo\_id, name, hr\_inicio, f\_desde, f\_hasta, ini\_ins, fin\_ins, user\_empresa\_id. (Para torneo.store).

Para categorias\_torneo: \$req representa los siguientes atributos: categoría\_id, valor, tipo\_equipo, cupo, campeón, sub campeón,femifinal,cuartos, octavos, torneo\_id.

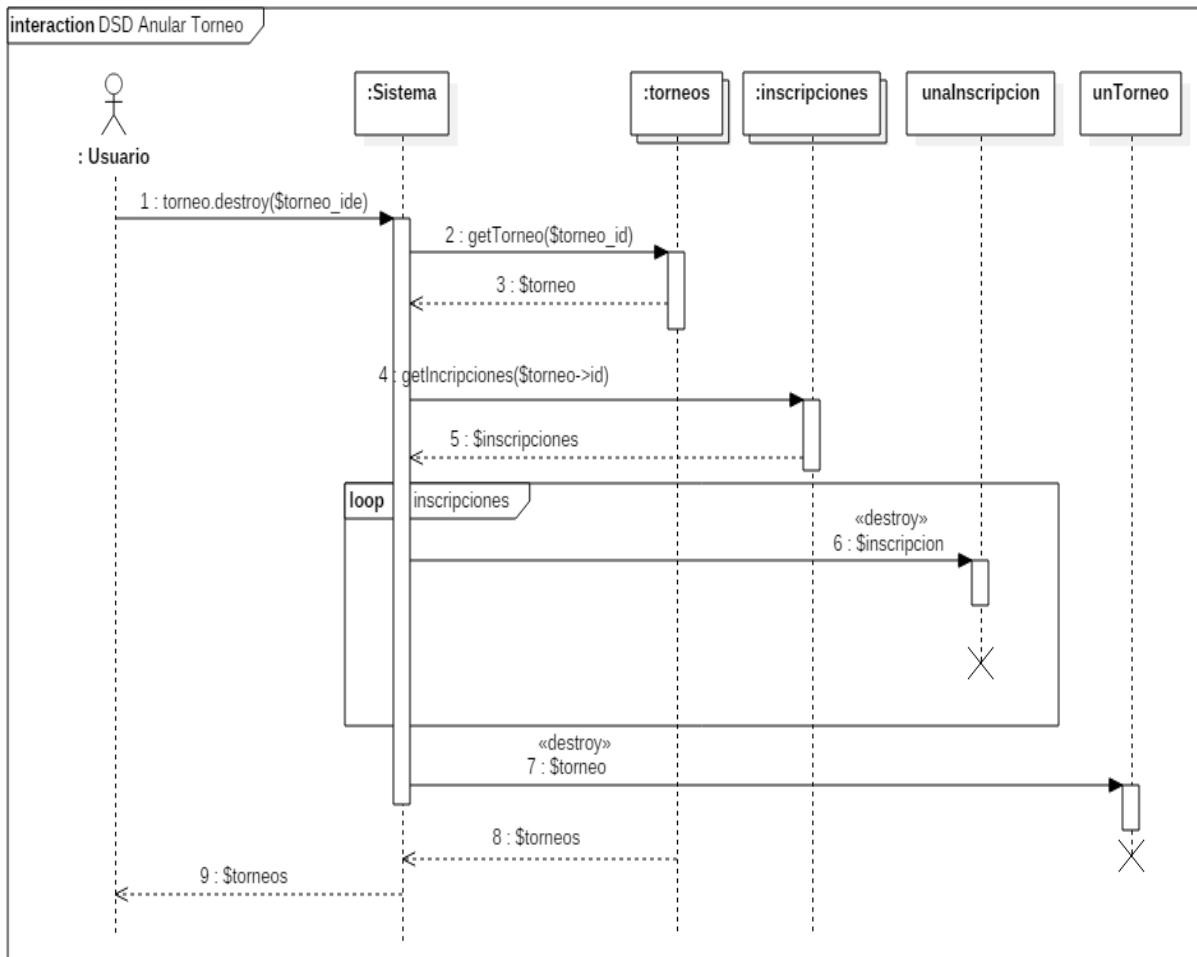
# Si.G.Re.T: Sistema de Gestión de Reservas y Torneos



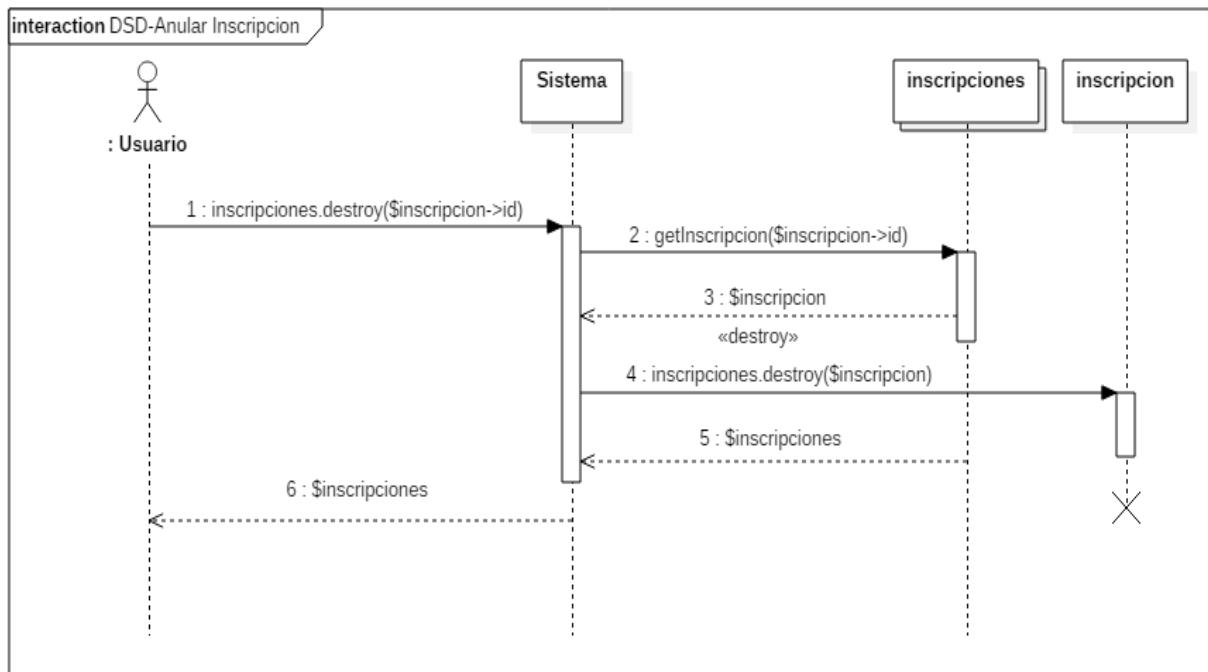
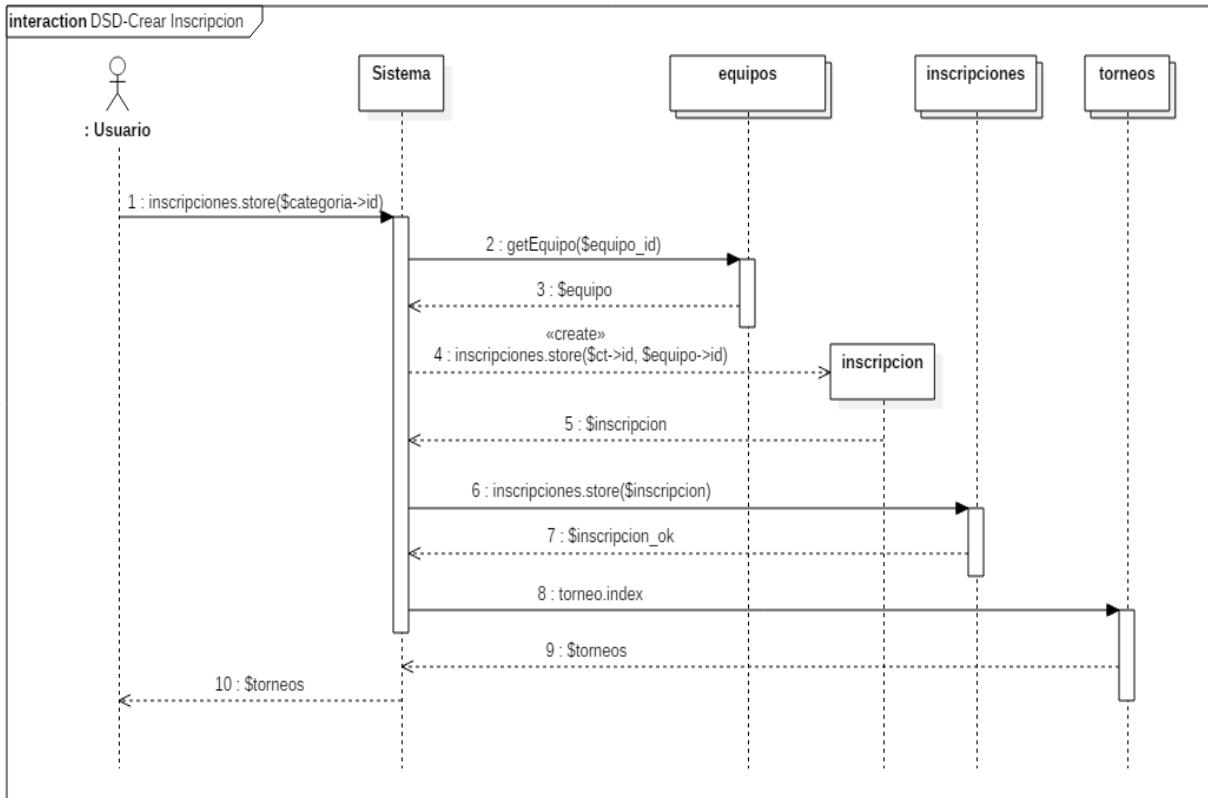
## Si.G.Re.T: Sistema de Gestión de Reservas y Torneos



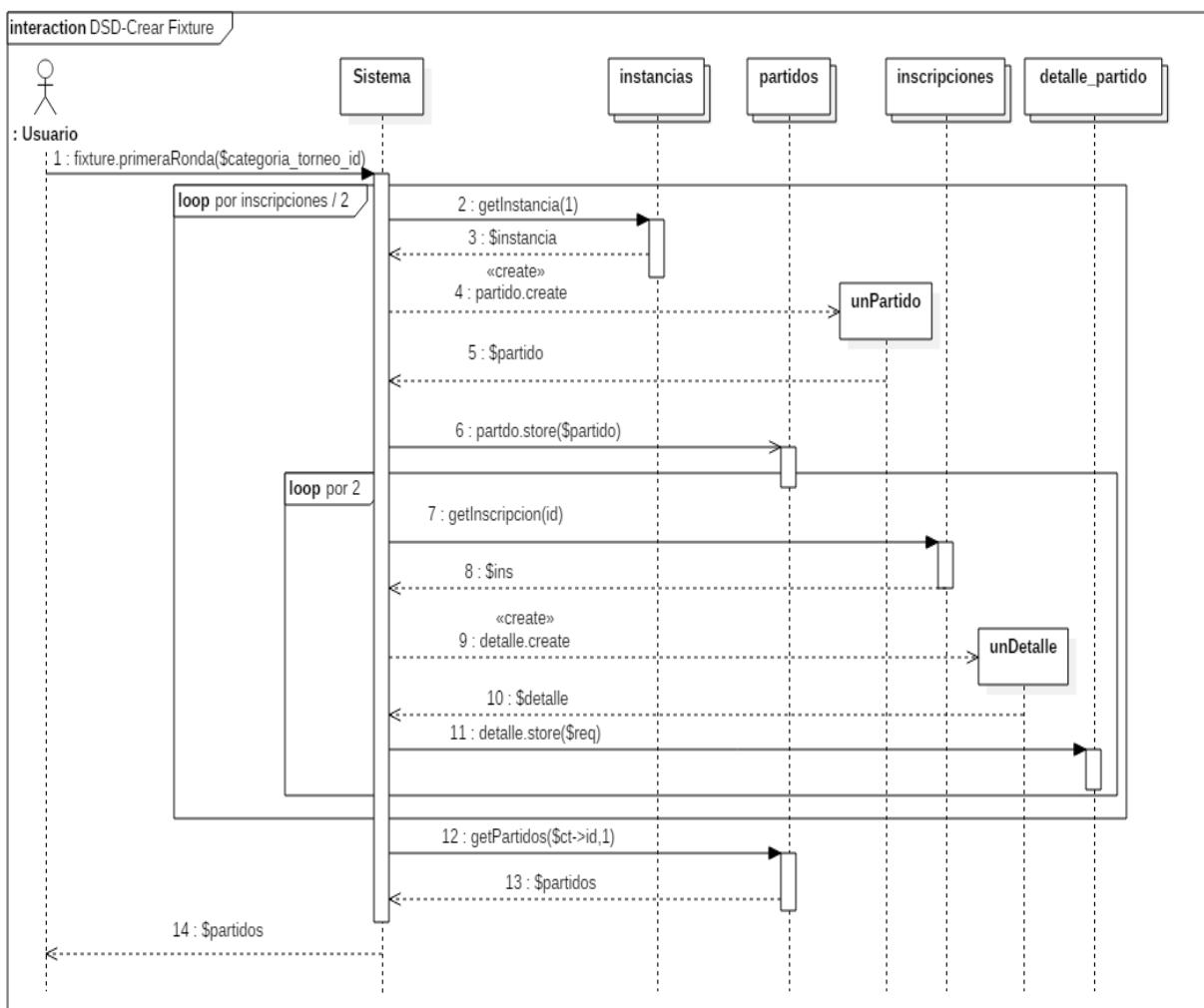
## Si.G.Re.T: Sistema de Gestión de Reservas y Torneos



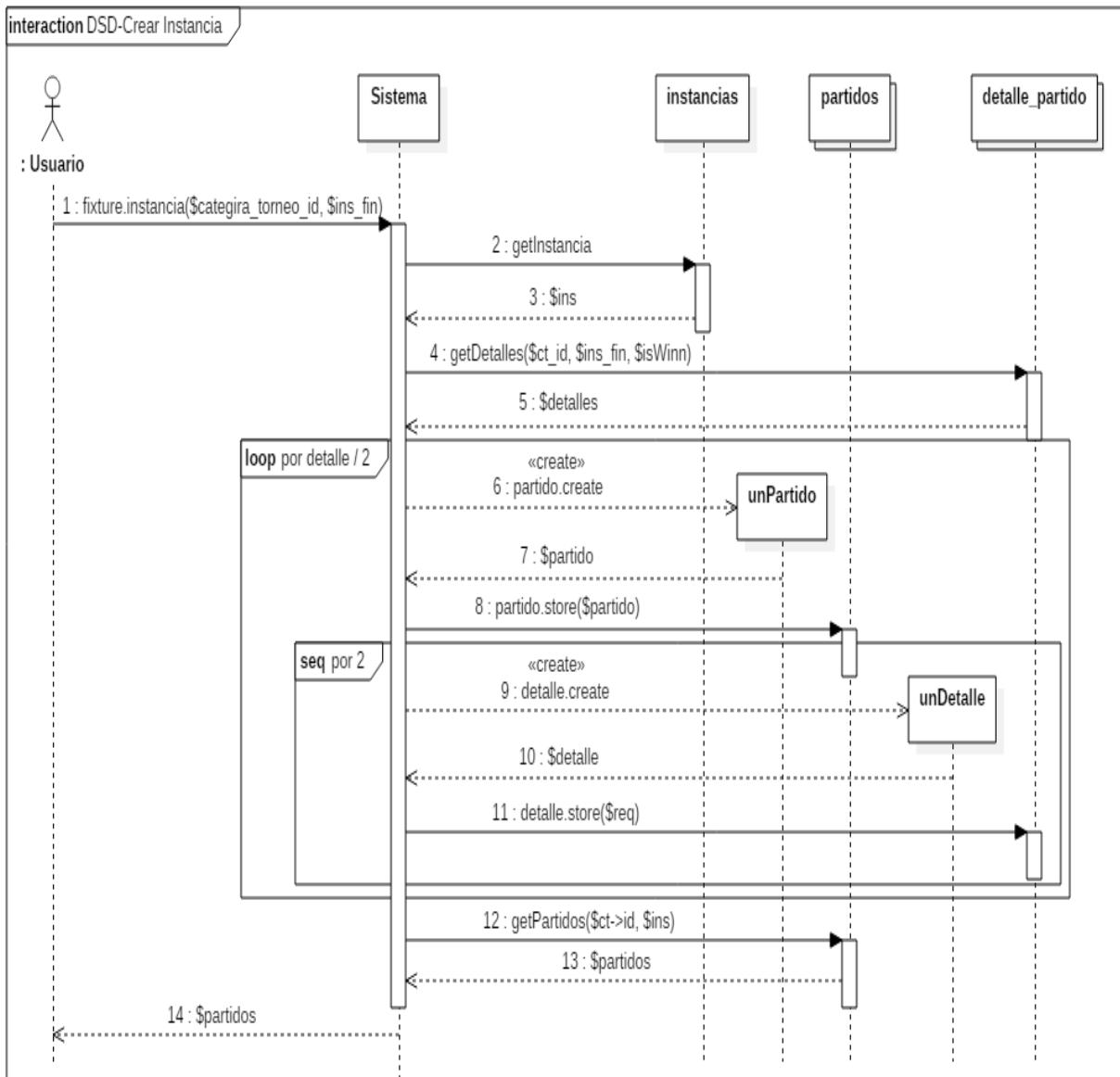
## Inscripción

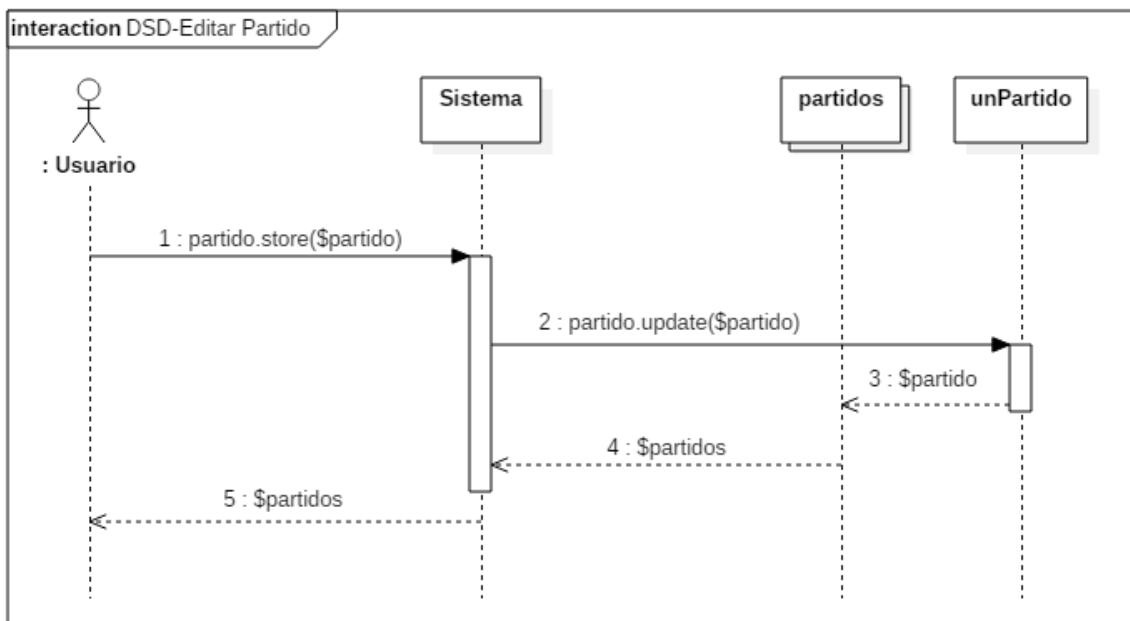


## Fixture

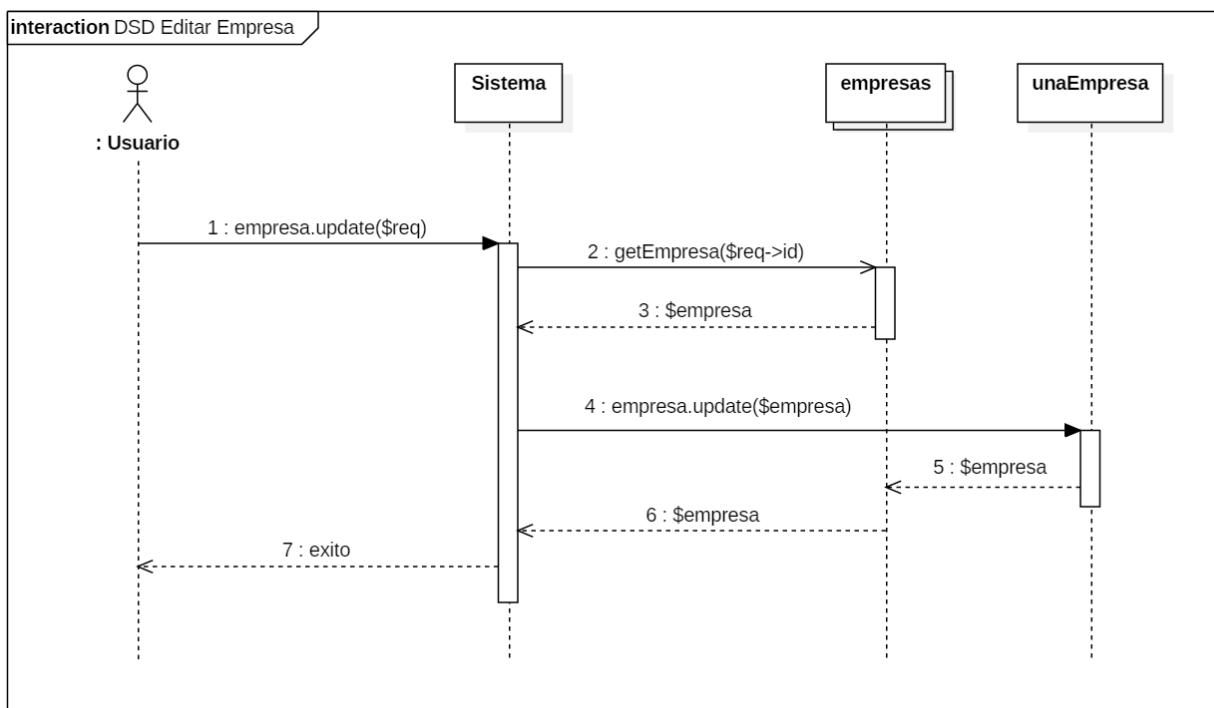


# Si.G.Re.T: Sistema de Gestión de Reservas y Torneos

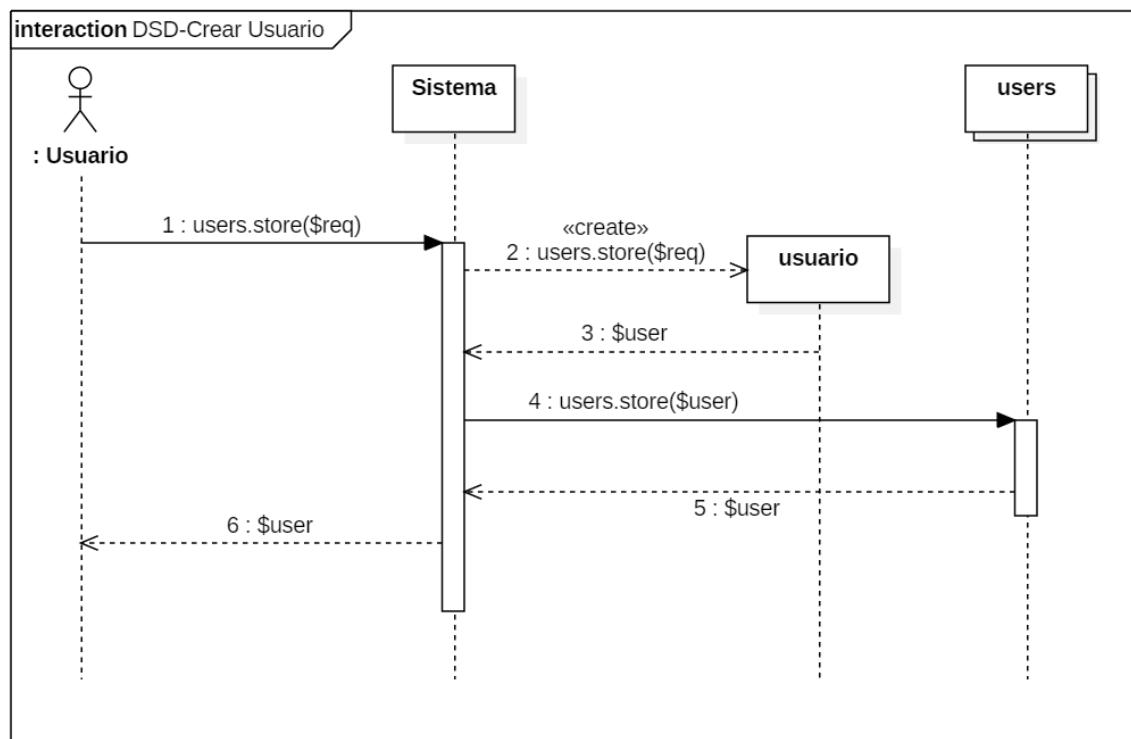
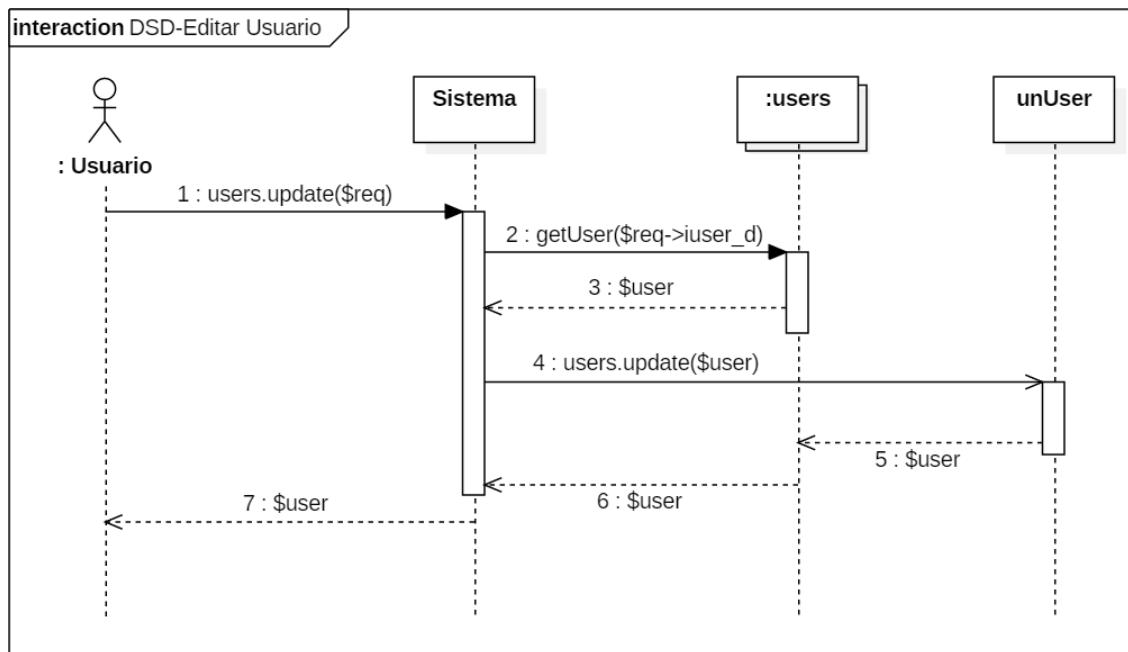




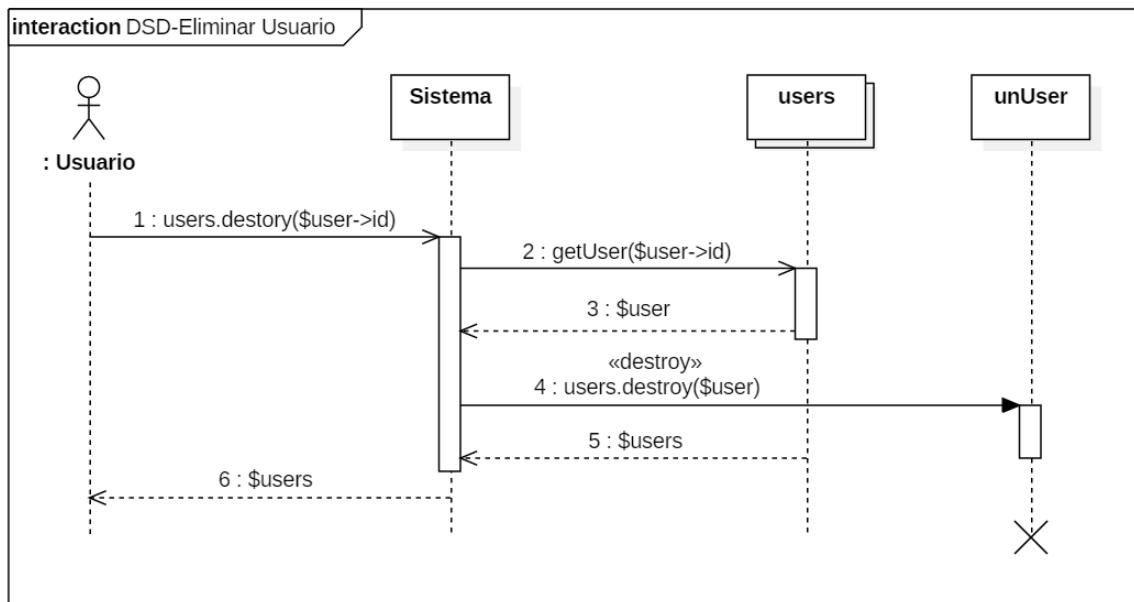
## Empresa



## Usuarios



## Si.G.Re.T: Sistema de Gestión de Reservas y Torneos



## MODELO DE PANTALLAS

[View Welcome](#)



[View Login](#)

The image shows the login screen of the Si.GRe.T-GO system. The title "Ingresar a Si.G.Re.T-GO" is displayed at the top. Below the title are two input fields: one for "eMail" and one for "Contraseña...". At the bottom of the screen are two buttons: a green one labeled "INGRESAR" and a light blue one labeled "REGISTRARME".

[View Register](#)

## Registrate en Si.G.Re.T

Ingrese sus datos

**Nombre de Usuario:**\*

**Email:**\*

**D.N.I:**\*

**Apellido:**\*

**Nombre:**\*

**Fecha de Nacimiento:**\*

**Direccion:**\*

**Celular:**\*

**Categorias**

**Sexo:**\*

**Ciudad:**

**Empresa:**

**Contraseña:**\*

**Repite Contraseña:**\*

**REGISTRARME**

**SALIR**

# Si.G.Re.T: Sistema de Gestión de Reservas y Torneos

[View Home](#)

Copyright © 2018 www.sigret-go.com.ar/home

SI.G.Re.T "Sistema de Gestión de Reservas y Torneos - GO"

Jose Ariel Perezlindo.

## Sección de Reservas

[Views de Reserva](#)

Cancha	Servicios Ofrecidos	Cobro por Hora	Obligatorio	Precio
PRINCIPAL	ALQUILER	✓	✓	\$ 350.00
	LUZ	✓	✓	\$ 50.00
	VESTUARIOS	✗	✗	\$ 100.00
	QUICHO/PARRILLA	✓	✗	\$ 60.00
SECUNDARIA	ALQUILER	✓	✓	\$ 250.00
	LUZ	✓	✗	\$ 50.00
	VESTUARIOS	✗	✗	\$ 100.00
	QUICHO/PARRILLA	✓	✗	\$ 60.00

Copyright © 2018 www.sigret-go.com.ar/home

SI.G.Re.T "Sistema de Gestión de Reservas y Torneos - GO"

Jose Ariel Perezlindo.

# Si.G.Re.T: Sistema de Gestión de Reservas y Torneos

**S.I.G.RE.T - GO**

Paso: 1/4

1- Configuremos su reserva, solo necesitará ingresar los datos que se le solicita.

Selección la fecha que desea reservar  
05/12/2018 **Consultar Fecha**

Selección la Cancha que desea Reservar:  
PRINCIPAL

Selección la Hora que desea Reservar  
22:00 hs.

Selección la Cantidad de Horas que desea reservar  
2

**SIGUIENTE** **CANCELAR**

Copyright © 2018 Si.G.Re.T "Sistema de Gestión de Reservas y Torneos - GO" José Ariel Perezlindo.

**S.I.G.RE.T - GO**

Paso: 2/4

2- Nuestros Servicios, aquí podrá agregar o quitar los servicios adicionales, disponibles para la cancha.

Fecha del partido:	Cancha a ocupar:	Inicia a las:	Finaliza a las:
05/12/2018	PRINCIPAL	22:00 hs	24:00 hs

Servicios disponibles

Servicio	Se cobra	Precio	Agregar
VESTUARIOS	por reserva	\$ 100.00	+
QUICHO/PARRILLA	por hora	\$ 60.00	+

**CANCELAR** **SIGUIENTE**

**Servicios contratados Actualmente**

Cancha	Servicio	Valor	Monto	Quitar
PRINCIPAL	ALQUILER	\$ 350.00	\$ 700.00	
	LUZ	\$ 50.00	\$ 100.00	
		<b>Sub TOTAL</b>	<b>\$ 800.00</b>	
		<b>TOTAL</b>	<b>\$ 800.00</b>	

Copyright © 2018 Si.G.Re.T "Sistema de Gestión de Reservas y Torneos - GO" José Ariel Perezlindo.

# Si.G.Re.T: Sistema de Gestión de Reservas y Torneos

**SI.G.RE.T - GO**

ADMIN ||

Paso: 3/4

3 - Agregar Jugadores, si lo desea aquí puede agregar los jugadores que participaran en el juego.

Ingrese el usuario que participaran en el juego

Posibles Participantes		Participantes del Juego	
Apellido	Nombre	Apellido	Nombre
PEREZLINDO	JOSE		
BELING	IGNACIO		
FERNANDEZ	MAURO		

**VOLVER** **SIGUIENTE**

Copyright © 2018 Si.G.Re.T "Sistema de Gestión de Reservas y Torneos - GO" Jose Ariel Perezlindo.

**SI.G.RE.T - GO**

ADMIN ||

Paso: 4/4

4 - Como desea continuar?.

**AGREGAR NUEVA CANCHA** **FINALIZAR**

**VOLVER** **SIGUIENTE**

Apellido	Nombre	Agregar	Apellido	Nombre	Quitar
PEREZLINDO	JOSE				
BELING	IGNACIO				
FERNANDEZ	MAURO				

Copyright © 2018 Si.G.Re.T "Sistema de Gestión de Reservas y Torneos - GO" Jose Ariel Perezlindo.

# Si.G.Re.T: Sistema de Gestión de Reservas y Torneos

**Detalles de su Reserva**

SU RESERVA SE REALIZO CON EXITO!

**Reserva numero:1**

fecha	Inicia	finaliza	Cancha	Servicios	Precio
05/12/2018	22:00 hs.	24:00 hs.	PRINCIPAL	ALQUILER	\$700.00
				LUZ	\$100.00
				SUB TOTAL	\$800.00
				TOTAL	\$800.00

**SALIR** **MIS RESERVAS** **PDF**

Copyright © 2018 SIG.RE.T "Sistema de Gestión de Reservas y Torneos - GO" f Jose Ariel Perezlindo.

## View Mis Reservas

**Listado de Mis Reservas**

Reservas Confirmadas					
Reserva Nro.	Fecha	Inicia	Finaliza	VALOR	Acciones
1	05/12/2018	22:00 hs.	24:00 hs.	\$ 800.00	
				TOTAL	\$ 800.00

Reservas No Confirmadas					
Reserva Nro.	Fecha	Inicia	Finaliza	VALOR	Acciones
2	30/11/2018	8:00 hs.	10:00 hs.	\$ 800.00	
				TOTAL	\$ 800.00

**SALIR** **NUEVA RESERVA**

Copyright © 2018 SIG.RE.T "Sistema de Gestión de Reservas y Torneos - GO" f Jose Ariel Perezlindo.

### *View Listado de Reservas*

Nro.	Usuario	Fecha	Inicia	Finaliza	Cancha	Precio	Acciones
1	ADMIN	30/11/2018	8:00 hs.	10:00 hs.	PRINCIPAL	\$ 800.00	NO CONFIRMADA
2	ADMIN	05/12/2018	22:00 hs.	24:00 hs.	PRINCIPAL	\$ 800.00	✓

### Sección Torneos

#### *Views Crear Torneo*

## Si.G.Re.T: Sistema de Gestión de Reservas y Torneos

**SI.G.RE.T - GO**

Panel 2/2

2- Agregar/Quitar Categorías, aquí puede agregar o quitar las categorías que podrán participar en el torneo.

Categorías	Valor de la Inscripción: <sup>*</sup>	Tipo de Equipo: <sup>*</sup>	Total de Equipo: <sup>*</sup>
Seleccione una categoría		Seleccione el tipo	

**Puntos a repartir por jugador**

Campeón	Sub Campeón	Semi Final	Cuartos de Final	Octavos de Final

**Descripción:<sup>\*</sup>**

**Categorías Agregadas**

Cupo	Categoría	Valor	Equipo	Campeón	Sub Campeón	Semi	Cuartos	Octavos	Quitar

**agregar**

**CANCELAR** **GUARDAR**

### View Torneos Abiertos

**SI.G.RE.T - GO**

**Torneos en SI.G.RE.T - GO**

Torneo	Desde	Hasta	Hora Inicio	Inicia Inscripción	Finaliza Inscripción	Acciones
GRAN FANTASMA	20/11/2018	23/11/2018	08:00:00 hs.	10/10/2018	19/11/2018	

**Salir**

Copyright © 2018 Si.G.Re.T "Sistema de Gestión de Reservas y Torneos - GO"

f Jose Ariel Perezlindo.

## Si.G.Re.T: Sistema de Gestión de Reservas y Torneos

### View Torneo.show

**INFORMACION del Torneo, aqui puede visualizar los datos del Torneo GRAN FANTASMA .**

Torneo:	Tipo de Torneo:	Inicia a las:
GRAN FANTASMA	TORNEO OPEN S/ CABEZA DE SERIE	08:00:00 hs.

Fecha Inicio:	Fecha Fin:	Abre Inscripciones:	Cierra Inscripciones:
20-11-2018	23-11-2018	10-10-2018	19-11-2018

**Categorías Participantes**

Inscriptos	Categoría	Valor	Equipo	Campeón	Sub Campeón	Semi	Cuartos	Octavos	Inscribirme
9/16	SENIOR-CABALLEROS-CUARTA	\$ 600.00	Single	120 pts.	75 pts.	50 pts.	25 pts.	10 pts.	<input checked="" type="checkbox"/>

**SALIR**

### View del Torneo

**Torneo: GRAN FANTASMA**

**Categorías Participantes**

Inscriptos	Categoría	Tipo de Equipo	Acciones
9/16	SENIOR-CABALLEROS-CUARTA	Single	

**SALIR**

# Si.G.Re.T: Sistema de Gestión de Reservas y Torneos

## View del Fixture

S.I.G.RE.T - GO

ADMIN || ☰



Utilidades

- Inicio
- Reportes
- Reservas
- Juegos
- Ranking
- Torneos
- Usuarios
- Canchas
- Servicios
- Localidades

### FIXTURE del Torneo: GRAN FANTASMA

categoria: SENIOR-CABALLEROS-CUARTA

INSTANCIA	PARTIDO	EQUIPO	SET_01	SET_02	SET_03	RESULTADO
RONDA 1	CINCO vs. OCHO	CINCO	0	0	0	<a href="#">Por Jugar</a>
		OCHO	0	0	0	<a href="#">Por Jugar</a>
	Siete vs. Uno	Siete	0	0	0	<a href="#">Por Jugar</a>
		Uno	0	0	0	<a href="#">Por Jugar</a>
	Tres vs. Dos	Tres	0	0	0	<a href="#">Por Jugar</a>
		Dos	0	0	0	<a href="#">Por Jugar</a>
	Seis vs. Nueve	Seis	0	0	0	<a href="#">Por Jugar</a>
		Nueve	0	0	0	<a href="#">Por Jugar</a>
	CUATRO LIBRE	Cuatro	7	7	7	Ganador

[SALIR](#) [NUEVA INSTANCIA](#)

## View del Partido

S.I.G.RE.T - GO

ADMIN || ☰



Utilidades

- Inicio
- Reportes
- Reservas
- Juegos
- Ranking
- Torneos
- Usuarios
- Canchas
- Servicios
- Localidades

### RONDA 1... Partido: CINCO vs. OCHO

Inicio a las  finalizo a las

Equipo: CINCO Jugadores: fychezen

SET\_01  SET\_02  SET\_03

Equipo: OCHO Jugadores: mcubilla

SET\_01  SET\_02  SET\_03

Comentario

[SALIR](#) [GUARDAR](#)

Copyright © 2018 Si.G.Re.T "Sistema de Gestión de Reservas y Torneos - GO"

f Jose Ariel Perezlindo.

## MODELO DE REPORTES

### Informe del Detalle de Reserva



**SI.G.RE.T - GO**

Telefono: 3743460892

CUIT: 20-34821622-9

Email: sigret.go.paddle@gmail.com

#### **DETALLE DE RESERVA**

<b>fecha</b>	<b>Inicia</b>	<b>finaliza</b>	<b>Cancha</b>	<b>Servicios</b>	<b>Precio</b>
05/12/2018	22:00 hs.	24:00 hs.	PRINCIPAL	ALQUILER	\$700.00
				LUZ	\$100.00
				<b>SUB TOTAL</b>	<b>\$800.00</b>
				<b>TOTAL</b>	<b>\$800.00</b>

Fecha:2018-11-23 17:27:47

Usuario: ADMIN

Pag 1

Informe Cantidad de reservas por cancha y hora



**SI.G.RE.T - GO**

Teléfono: 3743460892

CUIT: 20-34821622-9

Email: sigret.go.padel@gmail.com

**INFORME DE CANTIDAD DE RESERVAS POR CANCHA Y HORA**

Desde: 01-11-2018, Hasta: 30-11-2018  
Ordenado por: **Canchas**

Canchas	8 hs.	9 hs.	10 hs.	11 hs.	15 hs.	16 hs.	17 hs.	18 hs.	19 hs.	20 hs.	21 hs.	22 hs.	23 hs.
PRINCIPAL	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
SECUNDARIA	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>0</b>												

Fecha: 2018-11-23 17:31:38

Usuario: ADMIN

Pag 1

Informe de Cantidad de reservas por usuario



**SI.G.RE.T - GO**

Telefono: 3743460892

CUIT: 20-34821622-9

Email: sigret.go.padel@gmail.com

**INFORME DE CANTIDAD DE RESERVAS POR USUARIO**

Desde: 01-11-2018, Hasta: 30-11-2018

Ordenado por: Cantidad

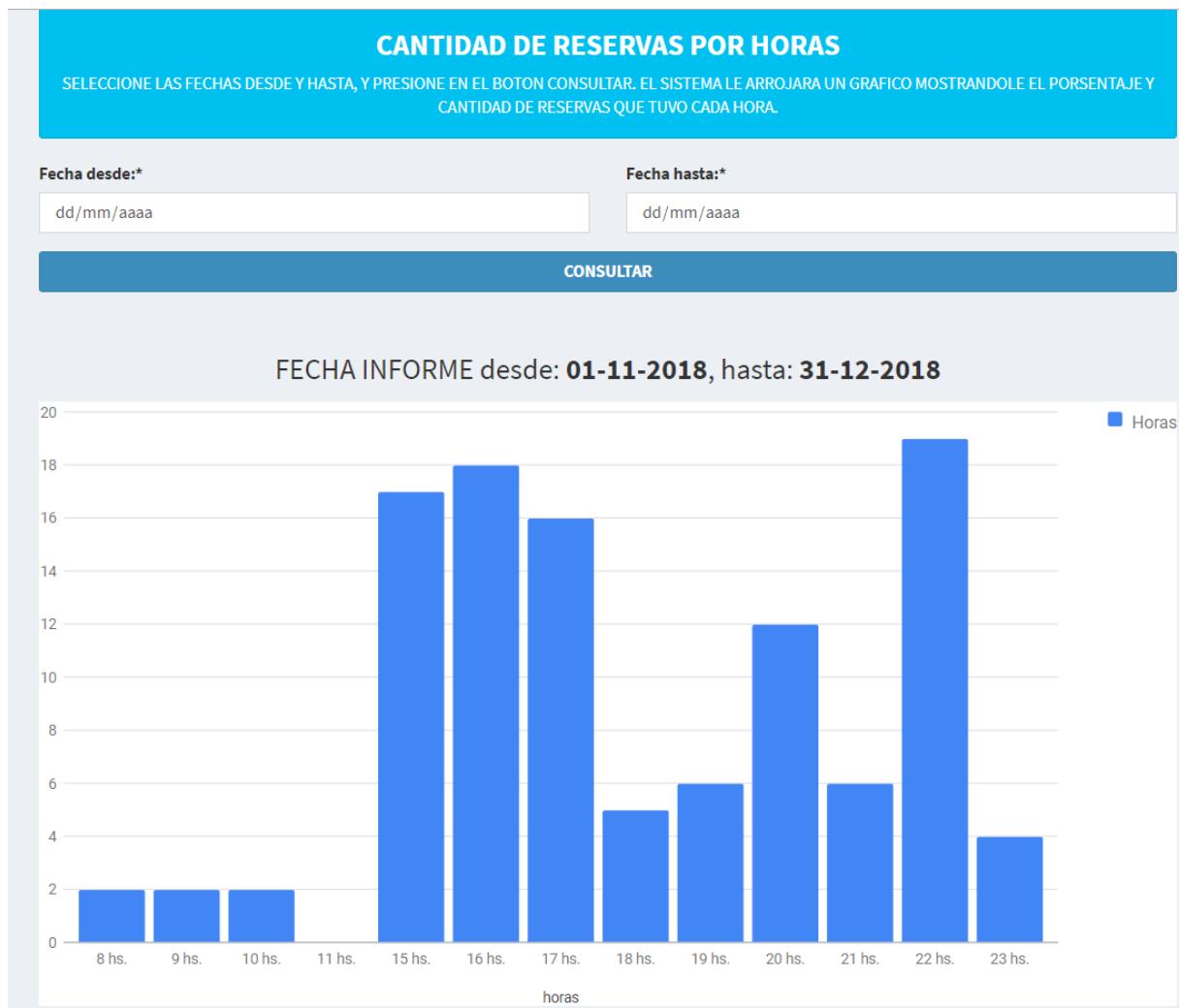
Nro.	Usuario	Apellido	Nombre	Cantidad
1	ADMIN	ADMINISTRADOR	ADMIN ADMIN	1
2	asewald	SEWALD	ANA	0
3	gvenialgo	VENIALGO	GUSTAVO	0
4	cfereira	FERREIRA	CESAR	0
5	jvenialgo	VENIALGO	JONATAN	0
6	dmendoza	MENDOZA	DARIO	0
7	cgalarza	GALARZA	CRISTIAN	0
8	pwagner	WAGNER	PABLO	0
9	adutra	DUTRA	ADRIAN	0
10	fcabrera	CABRERA	FACUNDO	0
11	cvillalba	VILLALBA	CARLOS	0
12	lopez	LOPEZ	ALEJANDRO	0
13	ENCARGADO	ENCARGADO	ENCAR GADO	0
14	mcubilla	CUBILLA	MAURO	0
15	nplujartor	PLUJATOR	NICOLAS	0
16	abergmeier	BERGMEIER	ADRIAN	0
17	fyachezen	YACHEZEN	FACUNDO	0
18	scaballero	CABALLERO	SERGIO	0
19	fmauro	FERNANDEZ	MAURO	0
20	bignacio	BELING	IGNACIO	0
21	jperezlindo	PEREZLINDO	JOSE	0
22	EMPLEDO	EMPLEADO	EMPLE ADO	0
23	tapiani	APIANI	TIAGO	0

Fecha: 2018-11-23 17:34:43

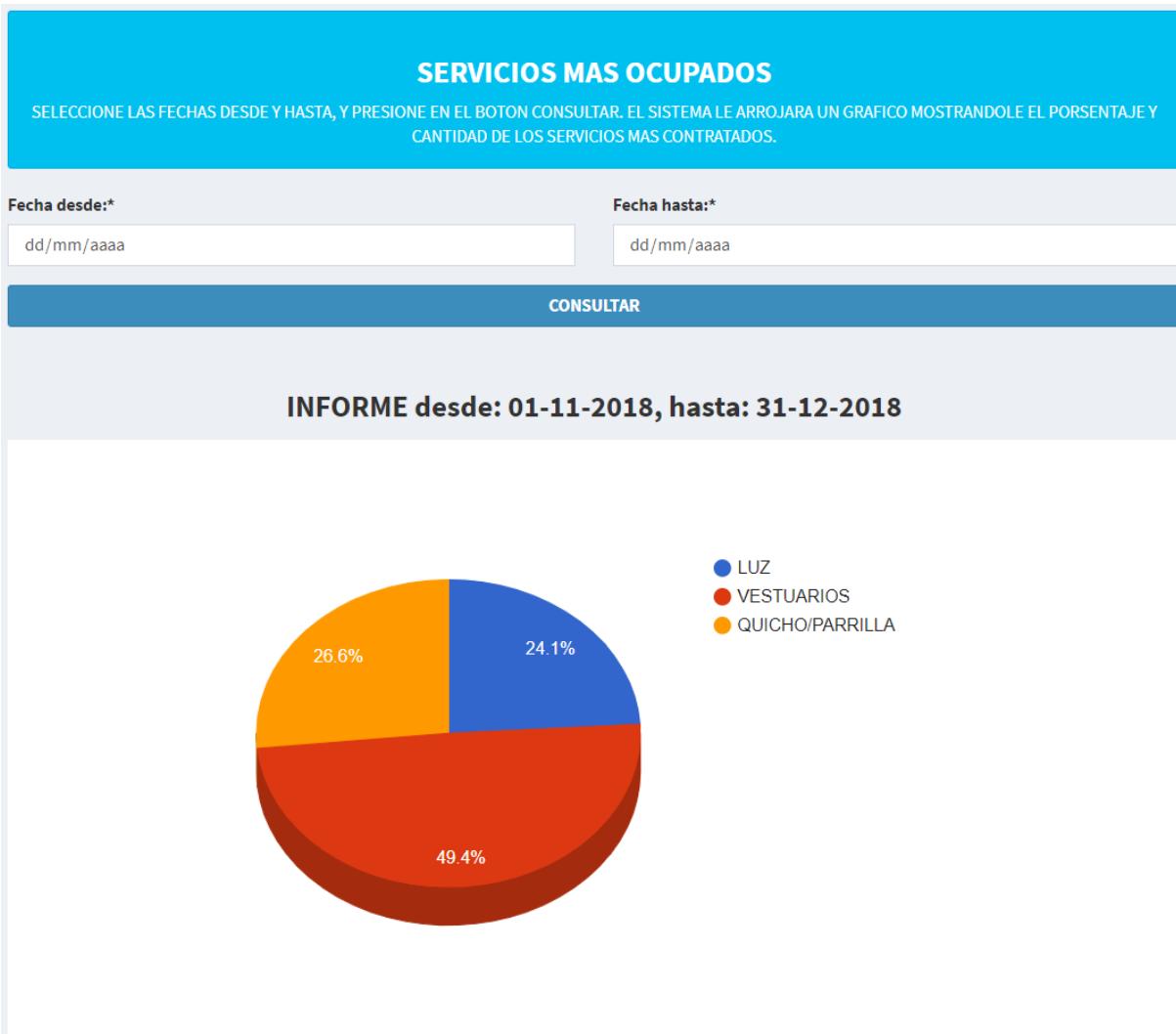
Usuario: ADMIN

Pag 1

Estadística de Cancha reservadas



Estadística de Servicios contratados



# PRUEBAS DE SISTEMA

Reserva

Formulario de Prueba					
<b>Sistema:</b> Sistema de Gestión de Reservas y Torneos	Nro. 1				
<b>Testador:</b> Perezlindo José Ariel	<b>Fecha/Hora:</b> 02-10-2018 23:00 hs.				
<b>Caso de Prueba:</b> Registrar Reserva					
<b>Entorno de prueba:</b> Windows 10, Chrome.					
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Entrada:</li> </ul>	<table border="1"> <tr> <td>Fecha: 03-10-2018</td> <td>Hora: 20:00 hs</td> </tr> <tr> <td>Cancha: Principal</td> <td>Cantidad de Horas: 2</td> </tr> </table>	Fecha: 03-10-2018	Hora: 20:00 hs	Cancha: Principal	Cantidad de Horas: 2
Fecha: 03-10-2018	Hora: 20:00 hs				
Cancha: Principal	Cantidad de Horas: 2				
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Salida:</li> </ul>	El horario ya no se encuentra disponible para la fecha y hora que quiso reservar.				
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Salida esperada:</li> </ul>	La reserva no se pueda efectuar en caso de que alguien confirme primero la misma fecha y hora.				

Formulario de Prueba			
<b>Sistema:</b> Sistema de Gestión de Reservas y Torneos	Nro. 2		
<b>Testador:</b> Perezlindo José Ariel	<b>Fecha/Hora:</b> 03-10-2018 19:00 hs.		
<b>Caso de Prueba:</b> Anular Reserva			
<b>Entorno de prueba:</b> Windows 10, Chrome.			
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Entrada:</li> </ul>	<table border="1"> <tr> <td>Reserva: \$reserva_id</td> </tr> <tr> <td>Fecha/Hora: tomada del sistema</td> </tr> </table>	Reserva: \$reserva_id	Fecha/Hora: tomada del sistema
Reserva: \$reserva_id			
Fecha/Hora: tomada del sistema			
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Salida:</li> </ul>	Las Reservas se pueden anular con mas de 5 horas de anterioridad.		
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Salida esperada:</li> </ul>	La reserva no se pueda anular debido a que la hora de anulación es una hora antes de la misma.		

Formulario de Prueba	
Sistema: Sistema de Gestión de Reservas y Torneos	Nro. 3
Testador: Perezlindo José Ariel	Fecha/Hora: 03-10-2018 19:05 hs.
<b>Caso de Prueba:</b> Anular Reserva	
<b>Entorno de prueba:</b> Windows 10, Chrome.	
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Entrada: Reserva: \$reserva_id Fecha/Hora: tomada del sistema</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Salida: Las Reservas solo se pueden Modificar con mas de 5 horas de anterioridad.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Salida esperada: La reserva no se puede Modificar debido a que la hora de anulación es una 55 minutos antes de la misma.</li> </ul>	

## Torneo

Formulario de Prueba																	
Sistema: Sistema de Gestión de Reservas y Torneos	Nro. 4																
Testador: Perezlindo José Ariel	Fecha/Hora: 22-10-2018 21:00 hs.																
<b>Caso de Prueba:</b> Crear Torneo																	
<b>Entorno de prueba:</b> Windows 10, Chrome.																	
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Entrada:</li> </ul>	<table border="1"> <tr> <td>name: Gran Torneo Go</td><td>n_ptes: 1</td></tr> <tr> <td>f_desde: 02/11/2018</td><td>valor: 500</td></tr> <tr> <td>f_hasta: 04/11/2018</td><td>cupo: 16</td></tr> <tr> <td>Hora: 08:00</td><td>campeón: 125</td></tr> <tr> <td>ini_ins: 23/10/2018</td><td>subcampeón: 100</td></tr> <tr> <td>fin_ins: 01-11-2018</td><td>semifinal: 75</td></tr> <tr> <td>descripción: S/D</td><td>cuartos: 50</td></tr> <tr> <td></td><td>octavos: 25</td></tr> </table>	name: Gran Torneo Go	n_ptes: 1	f_desde: 02/11/2018	valor: 500	f_hasta: 04/11/2018	cupo: 16	Hora: 08:00	campeón: 125	ini_ins: 23/10/2018	subcampeón: 100	fin_ins: 01-11-2018	semifinal: 75	descripción: S/D	cuartos: 50		octavos: 25
name: Gran Torneo Go	n_ptes: 1																
f_desde: 02/11/2018	valor: 500																
f_hasta: 04/11/2018	cupo: 16																
Hora: 08:00	campeón: 125																
ini_ins: 23/10/2018	subcampeón: 100																
fin_ins: 01-11-2018	semifinal: 75																
descripción: S/D	cuartos: 50																
	octavos: 25																
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Salida: El TORNEO Gran Torneo GO SE CREO CON EXITO!!!'</li> </ul>																	
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Salida esperada: EL TORNEO SE CREO CON ÉXITO.</li> </ul>																	

<b>Formulario de Prueba</b>																	
<b>Sistema:</b> Sistema de Gestión de Reservas y Torneos	Nro. 5																
<b>Testador:</b> Perezlindo José Ariel	<b>Fecha/Hora:</b> 22-10-2018 21:10 hs.																
<b>Caso de Prueba:</b> Crear Torneo																	
<b>Entorno de prueba:</b> Windows 10, Chrome.																	
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Entrada:</li> </ul>	<table border="1"> <tr><td>name: Gran Torneo Go 2</td><td>n_ptes: 1</td></tr> <tr><td>f_desde: 03/11/2018</td><td>valor: 500</td></tr> <tr><td>f_hasta: 05/11/2018</td><td>cupo: 16</td></tr> <tr><td>Hora: 08:00</td><td>campeón: 125</td></tr> <tr><td>ini_ins: 23/10/2018</td><td>subcampeón: 100</td></tr> <tr><td>fin_ins: 32-11-2018</td><td>semifinal: 75</td></tr> <tr><td>descripción: S/D</td><td>cuartos: 50</td></tr> <tr><td></td><td>octavos: 25</td></tr> </table>	name: Gran Torneo Go 2	n_ptes: 1	f_desde: 03/11/2018	valor: 500	f_hasta: 05/11/2018	cupo: 16	Hora: 08:00	campeón: 125	ini_ins: 23/10/2018	subcampeón: 100	fin_ins: 32-11-2018	semifinal: 75	descripción: S/D	cuartos: 50		octavos: 25
name: Gran Torneo Go 2	n_ptes: 1																
f_desde: 03/11/2018	valor: 500																
f_hasta: 05/11/2018	cupo: 16																
Hora: 08:00	campeón: 125																
ini_ins: 23/10/2018	subcampeón: 100																
fin_ins: 32-11-2018	semifinal: 75																
descripción: S/D	cuartos: 50																
	octavos: 25																
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Salida:</li> </ul>	'EL TORNEO NO SE PUEDE CREAR EN LA FECHA SOLICITADA. YA HAY UN TORNEO ACTIVO ENTRE LAS FECHAS.'																
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Salida esperada:</li> </ul>	EL TORNEO NO SE PUEDE CREAR.																

<b>Formulario de Prueba</b>																	
<b>Sistema:</b> Sistema de Gestión de Reservas y Torneos	Nro. 6																
<b>Testador:</b> Perezlindo José Ariel	<b>Fecha/Hora:</b> 22-10-2018 21:15 hs.																
<b>Caso de Prueba:</b> Crear Torneo																	
<b>Entorno de prueba:</b> Windows 10, Chrome.																	
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Entrada:</li> </ul>	<table border="1"> <tr><td>name: Gran Torneo Go 2</td><td>n_ptes: 1</td></tr> <tr><td>f_desde: 09/11/2018</td><td>valor: 500</td></tr> <tr><td>f_hasta: 11/11/2018</td><td>cupo: 16</td></tr> <tr><td>Hora: 08:00</td><td>campeón: 125</td></tr> <tr><td>ini_ins: 23/10/2018</td><td>subcampeón: 100</td></tr> <tr><td>fin_ins: 10-11-2018</td><td>semifinal: 75</td></tr> <tr><td>descripción: S/D</td><td>cuartos: 50</td></tr> <tr><td></td><td>octavos: 25</td></tr> </table>	name: Gran Torneo Go 2	n_ptes: 1	f_desde: 09/11/2018	valor: 500	f_hasta: 11/11/2018	cupo: 16	Hora: 08:00	campeón: 125	ini_ins: 23/10/2018	subcampeón: 100	fin_ins: 10-11-2018	semifinal: 75	descripción: S/D	cuartos: 50		octavos: 25
name: Gran Torneo Go 2	n_ptes: 1																
f_desde: 09/11/2018	valor: 500																
f_hasta: 11/11/2018	cupo: 16																
Hora: 08:00	campeón: 125																
ini_ins: 23/10/2018	subcampeón: 100																
fin_ins: 10-11-2018	semifinal: 75																
descripción: S/D	cuartos: 50																
	octavos: 25																
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Salida:</li> </ul>	LA FECHA DEL CIERRE DE LAS INSCRIPCIONES DEBE SER MENOR A LA FECHA INICIO.																
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Salida esperada:</li> </ul>	LA FECHA E CIERRE DE INSCRIPCION DEBE SER MENOR.																

Inscripción

<b>Formulario de Prueba</b>	
<b>Sistema:</b> Sistema de Gestión de Reservas y Torneos	Nro. 7
<b>Testador:</b> Perezlindo José Ariel	<b>Fecha/Hora:</b> 24-10-2018 16:30 hs.
<b>Caso de Prueba:</b> Inscripción a Torneo	
<b>Entorno de prueba:</b> Windows 10, Chrome.	
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Entrada: Se reproduce el proceso de inscripción sin estar asociado a un equipo.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Salida:</li> </ul>	<b>DEBE TENER UN EQUIPO PARA PODER INSCRIBIRSE AL TORNEO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Salida esperada:</li> </ul>	<b>DEBE PERTENECER A UN EQUIPO</b>

<b>Formulario de Prueba</b>	
<b>Sistema:</b> Sistema de Gestión de Reservas y Torneos	Nro. 8
<b>Testador:</b> Perezlindo José Ariel	<b>Fecha/Hora:</b> 24-10-2018 16:45 hs.
<b>Caso de Prueba:</b> Inscripción a Torneo	
<b>Entorno de prueba:</b> Windows 10, Chrome.	
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Entrada: Se reproduce el proceso de inscripción esta vez asociado a un equipo</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Salida:</li> </ul>	<b>SU INSCRIPCION SE REALIZO CON EXITO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Salida esperada:</li> </ul>	<b>YAESTAS INSCRIPTO AL TORNEO</b>

<b>Formulario de Prueba</b>	
<b>Sistema:</b> Sistema de Gestión de Reservas y Torneos	Nro. 9
<b>Testador:</b> Perezlindo José Ariel	<b>Fecha/Hora:</b> 24-10-2018 16:50 hs.
<b>Caso de Prueba:</b> Crear Torneo	
<b>Entorno de prueba:</b> Windows 10, Chrome.	
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Entrada: Se reproduce el proceso de inscripción, aunque el equipo ya se encuentra inscripto.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Salida:</li> </ul>	<b>EL EQUIPO YA TE ENCUENTRAS INSCRIPTO AL TORNEO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Salida esperada:</li> </ul>	<b>NO SE PUEDE REALIZA LA INSCRIPCION</b>

Fixture

Formulario de Prueba	
<b>Sistema:</b> Sistema de Gestión de Reservas y Torneos	Nro. 10
<b>Testador:</b> Perezlindo José Ariel	<b>Fecha/Hora:</b> 29-10-2018 10:45 hs.
<b>Caso de Prueba:</b> Crear Fixture	
<b>Entorno de prueba:</b> Windows 10, Chrome.	
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Entrada: Se reproduce el proceso de armado de Fixture sin contar con inscripciones a la categoría del torneo</li>   <li>○ Salida:</li> </ul>	EL TORNEO NO TIENE INSCRIPCIONES ACTIVAS!
	○ Salida esperada:
	NO HAY INSCRIPCIONES

Formulario de Prueba	
<b>Sistema:</b> Sistema de Gestión de Reservas y Torneos	Nro. 11
<b>Testador:</b> Perezlindo José Ariel	<b>Fecha/Hora:</b> 29-10-2018 10:50 hs.
<b>Caso de Prueba:</b> Crear Fixture	
<b>Entorno de prueba:</b> Windows 10, Chrome.	
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Entrada: Se reproduce el proceso de armado de Fixture con inscripciones activas a la categoría del torneo</li>   <li>○ Salida:</li> </ul>	YA CUENTAS CON LOS ENFRENTAMIENTOS DE LA PRIMERA RONDA
	○ Salida esperada:
	EL FIXTURE ARMADO

Formulario de Prueba	
<b>Sistema:</b> Sistema de Gestión de Reservas y Torneos	Nro. 12
<b>Testador:</b> Perezlindo José Ariel	<b>Fecha/Hora:</b> 29-10-2018 10:55 hs.
<b>Caso de Prueba:</b> Crear Torneo	
<b>Entorno de prueba:</b> Windows 10, Chrome.	
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Entrada: Se procede a crear una nueva instancia in tener todos los enfrentamientos finalizados</li>   <li>○ Salida:</li> </ul>	NO SE HAN FINALIZADOS TODOS LOS PARTIDOS DE LA INSTANCIA!
	○ Salida esperada:
	NO SE PUEDE CREAR LA NUEVA INSTANCIA.

Empresa

<b>Sistema:</b> Sistema de Gestión de Reservas y Torneos	Nro. 13
<b>Testador:</b> Perezlindo José Ariel	<b>Fecha/Hora:</b> 30-10-2018 13:25 hs.
<b>Caso de Prueba:</b> Editar Empresa	
<b>Entorno de prueba:</b> Windows 10, Chrome.	
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ <u>Entrada:</u> Se procede a guardar los datos con el campo nombre vacío</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ <u>Salida:</u> EL CAMPO NOMBRE ES OBLIGATORIO</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ <u>Salida esperada:</u> EL NOMBRE NO PUEDE ESTAR VACIO</li> </ul>	

**Formulario de Prueba**

<b>Sistema:</b> Sistema de Gestión de Reservas y Torneos	Nro. 14
<b>Testador:</b> Perezlindo José Ariel	<b>Fecha/Hora:</b> 30-10-2018 13:30 hs.
<b>Caso de Prueba:</b> Editar Empresa	
<b>Entorno de prueba:</b> Windows 10, Chrome.	
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ <u>Entrada:</u> Se procede a guardar los datos con el campo completos.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ <u>Salida:</u> LOS DATOS DE LA EMPRESA SE MODIFICARON CON ÉXITO.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ <u>Salida esperada:</u> GUARDADO EXITOSO.</li> </ul>	

Usuarios

<b>Formulario de Prueba</b>													
<b>Sistema:</b> Sistema de Gestión de Reservas y Torneos	Nro. 15												
<b>Testador:</b> Perezlindo José Ariel	<b>Fecha/Hora:</b> 01-11-2018 18:05 hs.												
<b>Caso de Prueba:</b> Crear Usuario													
<b>Entorno de prueba:</b> Windows 10, Chrome.													
<input type="radio"/> <u>Entrada:</u> <table border="1"> <tr> <td>Usuario: jperezlindo</td><td>DNI: ""</td></tr> <tr> <td>Apellido: Perezlindo</td><td>Nombre: José Ariel</td></tr> <tr> <td>Email: <a href="mailto:perzlindo@gmail.com">perzlindo@gmail.com</a></td><td>Fecha de Nacimiento: 13/09/1989</td></tr> <tr> <td>Dirección: Av. Perón 543</td><td>Celular: ""</td></tr> <tr> <td>Sexo: Masculino</td><td>Ciudad: Jardín América</td></tr> <tr> <td>Contraseña: *****</td><td>Rol. Cliente</td></tr> </table>	Usuario: jperezlindo	DNI: ""	Apellido: Perezlindo	Nombre: José Ariel	Email: <a href="mailto:perzlindo@gmail.com">perzlindo@gmail.com</a>	Fecha de Nacimiento: 13/09/1989	Dirección: Av. Perón 543	Celular: ""	Sexo: Masculino	Ciudad: Jardín América	Contraseña: *****	Rol. Cliente	
Usuario: jperezlindo	DNI: ""												
Apellido: Perezlindo	Nombre: José Ariel												
Email: <a href="mailto:perzlindo@gmail.com">perzlindo@gmail.com</a>	Fecha de Nacimiento: 13/09/1989												
Dirección: Av. Perón 543	Celular: ""												
Sexo: Masculino	Ciudad: Jardín América												
Contraseña: *****	Rol. Cliente												
<input type="radio"/>													
<input type="radio"/> <u>Salida:</u> <table border="1"> <tr> <td>EL CAMPO DNI ES OBLIGATORIO</td></tr> </table>	EL CAMPO DNI ES OBLIGATORIO												
EL CAMPO DNI ES OBLIGATORIO													
<input type="radio"/> <u>Salida esperada:</u> <table border="1"> <tr> <td>El DNI NO PUEDE ESTAR VACIO</td></tr> </table>	El DNI NO PUEDE ESTAR VACIO												
El DNI NO PUEDE ESTAR VACIO													

<b>Formulario de Prueba</b>													
<b>Sistema:</b> Sistema de Gestión de Reservas y Torneos	Nro. 16												
<b>Testador:</b> Perezlindo José Ariel	<b>Fecha/Hora:</b> 01-11-2018 18:010 hs.												
<b>Caso de Prueba:</b> Crear Usuario													
<b>Entorno de prueba:</b> Windows 10, Chrome.													
<input type="radio"/> <u>Entrada:</u> <table border="1"> <tr> <td>Usuario: jperezlindo</td><td>DNI: 34821622</td></tr> <tr> <td>Apellido: Perezlindo</td><td>Nombre: José Ariel</td></tr> <tr> <td>Email: <a href="mailto:perzlindo@gmail.com">perzlindo@gmail.com</a></td><td>Fecha de Nacimiento: 13/09/1989</td></tr> <tr> <td>Dirección: Av. Perón 543</td><td>Celular: ""</td></tr> <tr> <td>Sexo: Masculino</td><td>Ciudad: Jardín América</td></tr> <tr> <td>Contraseña: *****</td><td>Rol. Cliente</td></tr> </table>	Usuario: jperezlindo	DNI: 34821622	Apellido: Perezlindo	Nombre: José Ariel	Email: <a href="mailto:perzlindo@gmail.com">perzlindo@gmail.com</a>	Fecha de Nacimiento: 13/09/1989	Dirección: Av. Perón 543	Celular: ""	Sexo: Masculino	Ciudad: Jardín América	Contraseña: *****	Rol. Cliente	
Usuario: jperezlindo	DNI: 34821622												
Apellido: Perezlindo	Nombre: José Ariel												
Email: <a href="mailto:perzlindo@gmail.com">perzlindo@gmail.com</a>	Fecha de Nacimiento: 13/09/1989												
Dirección: Av. Perón 543	Celular: ""												
Sexo: Masculino	Ciudad: Jardín América												
Contraseña: *****	Rol. Cliente												
<input type="radio"/>													
<input type="radio"/> <u>Salida:</u> <table border="1"> <tr> <td>EL USUARIO jperezlindo SE CREO CORRECTAMENTE.</td></tr> </table>	EL USUARIO jperezlindo SE CREO CORRECTAMENTE.												
EL USUARIO jperezlindo SE CREO CORRECTAMENTE.													
<input type="radio"/> <u>Salida esperada:</u> <table border="1"> <tr> <td>EL USUARIO SE CREO CON EXITO</td></tr> </table>	EL USUARIO SE CREO CON EXITO												
EL USUARIO SE CREO CON EXITO													