

Especificación del anteproyecto

Nuestro director general nos informa que una empresa norteamericana se ha puesto en contacto con nosotros con el objeto de proponernos el desarrollo de una aplicación software. Nos proponen el desarrollo de una aplicación para la gestión de un casino virtual. La aplicación “CASINO VIRTUAL” nos es descrita en los siguientes términos.

En esencia la aplicación debería permitir a cualquier internauta ojear un amplio catálogo de juegos virtuales en los que el internauta tenga la sensación de obtener dinero fácil en poco tiempo. Cualquier internauta que visite nuestra Web podrá ojear el catálogo de juegos y tendrá de forma gratuita la posibilidad de jugar por un pequeño espacio de tiempo (con este fin la dirección IP del internauta ojeador es almacenada por el periodo de un día). Una vez finalizado el tiempo de prueba se permitirá al internauta la posibilidad de continuar jugando previo registro, que consiste en la introducción de su número de tarjeta de crédito, número de cuenta bancaria, pasaporte o DNI, correo electrónico y password. Una vez registrado de este modo y logeado el internauta podrá elegir del catálogo de juegos el juego que más le apetezca y previo cobro de una cantidad inicial mínima para cada partida (y distinta posiblemente para cada juego) el internauta registrado comenzará la partida. La cantidad inicial de cada partida se cobra de la tarjeta que introdujo en el registro. El internauta podrá simultanear diferentes partidas/juegos, abandonar algunas y comenzar otras en cualquier momento. En caso de obtener beneficios o no haber perdido el dinero de que disponía en la partida, se preguntará al internauta si prefiere que se le envíe por transferencia (que se realizará a la cuenta bancaria que especificó en el registro), o mantener un saldo positivo en la aplicación para futuras partidas. Por tanto, un internauta registrado puede en cualquier momento entrar de nuevo en la aplicación y continuar jugando con el saldo del que dispone. El internauta puede en cualquier momento decidir si quiere darse de baja en la aplicación y el saldo de que dispone se enviaría por transferencia. Para hacer más cómoda la aplicación al internauta ésta almacenará los juegos favoritos de cada internauta registrado, juegos que son elegidos por el internauta registrado de entre los disponibles del catálogo (podría ocurrir que un internauta no tuviese entre sus favoritos uno de los juegos con los que más dinero ha perdido, o tuviese entre sus favoritos un juego con el que nunca ha jugado).

Por otro lado, deseamos que la aplicación permita al personal de la empresa propietaria la administración de la misma. En esencia, el personal de administración de juegos debería tener acceso a la aplicación con el objeto de incorporar nuevos juegos al sistema. Los juegos disponibles para los internautas pueden incorporarse a lo largo del tiempo y no están fijados de principio. También el sistema debería permitir dar de baja a los juegos que se estimen convenientes o actualizar datos del juego o a una nueva versión del juego. Al introducir un juego, además del nombre del mismo y su localización, se debe introducir la cantidad inicial de la partida (que es requerida al internauta si desea jugar), y una imagen para mostrar. También la aplicación permitirá al personal de atención al internauta tener acceso a los datos de los internautas, consultar sus ganancias, cambiar los datos de los internautas, así como poder darlos de

baja. Cada internauta puede consultar/modificar sus propios datos (excepto su saldo) y consultar sus ganancias. Este mismo personal de atención al internauta puede consultar los datos de internautas que han ojeado el sistema.