

# PROYECTO CASINO MDS1

GRUPO RS-MEANS



Universidad de Almería  
MODELADO Y DISEÑO DE SOFTWARE 1

# ÍNDICE

<b>Fase de Análisis .....</b>	<b>5</b>
Lectura detallada .....	5
Información obtenida .....	5
Puntos erróneos y oscuros .....	6
Elementos que faltan.....	7
Catalogación .....	8
Casino virtual .....	8
Usuarios anónimos .....	8
Usuarios registrados .....	8
Administrador .....	8
Juegos .....	9
<b>Búsqueda de la información .....</b>	<b>9</b>
Fuentes de la información .....	9
Plan de búsqueda .....	9
Preguntas.....	10
Listado de preguntas-v1 .....	10
Listado de preguntas-v2 .....	12
Listados de preguntas-Final.....	16
Especificaciones.....	18
Políticas de acceso y restricciones asociadas: .....	19
Usuarios del Sistema .....	19
Sistemas Informáticos Externos al Sistema .....	21
Funciones del Sistema .....	22
Diagrama de casos de uso .....	37
<b>Fase de Diseño .....</b>	<b>38</b>
Esbozo del Sistema GUI: Nivel de contexto.....	38
Esbozo del Sistema GUI: Nivel de detalle .....	39
Esbozo de la Base de Datos .....	40
Esbozo de la conexión del Sistema GUI con la Base de Datos .....	41
Ventanas del sistema.....	42

Restricciones OCL .....	43
<b>Listado de capturas de pantalla .....</b>	<b>45</b>
General - Usuario no Identificado .....	45
Pantalla Principal .....	45
Reactivar perfil.....	47
Recordar contraseña .....	48
Recordar contraseña – Confirmación.....	49
Registro.....	50
Registro – Confirmación .....	52
Listado juegos públicos.....	53
Tiempo de prueba agotado .....	54
Partidas ficticias.....	55
Simultanear Partidas .....	56
Abandonar Partida ficticia .....	57
Número mínimo de usuarios.....	58
Apuesta inicial.....	59
Apostar cantidad ficticia .....	59
General – Usuario Registrado.....	60
Principal .....	60
Listado de juegos .....	62
Listado de favoritos .....	63
Listado Ranking.....	64
Partidas.....	65
Simultanear Partidas .....	67
Abandonar Partida.....	68
Número mínimo de usuarios .....	69
Apuesta inicial.....	69
Apostar cantidad .....	70
Gestionar Perfil .....	71
Modificar Perfil .....	73
Darse de Baja .....	75
Enviar sugerencia.....	76

Chat.....	77
Escribir mensaje.....	79
Administración - Gestor de Juegos.....	79
Principal .....	79
Añadir juego nuevo .....	81
Juego añadido – Confirmación .....	83
Listado de juegos .....	84
Eliminar juego .....	86
Inhabilitar juego.....	87
Editar/ actualizar juego .....	88
Actualizar juego – Confirmación.....	90
Administración - Gestor de Usuarios.....	91
Principal .....	91
Administrar usuarios registrados .....	93
Consultar Histórico usuario registrado.....	94
Modificar usuario registrado .....	95
Eliminar usuario registrado .....	97
Administrar Usuarios No Identificados .....	98
Consultar (no identificado).....	99
Administrar sugerencias .....	100
Ver sugerencia .....	101
Administración – Administrador (tareas comunes) .....	102
Configuración.....	102
Moderar chat.....	103
Inhabilitar usuario.....	105
<b>Anexos .....</b>	<b>106</b>
Anexo 1: Especificación del anteproyecto.....	106
Anexo 2: Especificación V2 .....	107
Anexo 3: Especificación definitiva .....	108
Anexo 4: Esbozo de la interfaz .....	109



## FASE DE ANÁLISIS

### Lectura detallada

En este apartado, dejamos constancia de lo ocurrido a partir de la entrevista realizada por Don Luís Iribarne (jefe de proyecto) con el director de la empresa de Casino Virtual, hasta la facilitación de la especificación del anteproyecto.

Pasamos a detallar cronológicamente los pasos realizados por el jefe de proyecto:

El 28 de octubre de 2013 a las 09:00 se mantuvo una charla breve e introductoria con el equipo de trabajo, indicándose en la cual se expuso de manera general los puntos fundamentales del proyecto a realizar.

A continuación, tras la comunicación del proyecto, el jefe de proyecto nos entregó el documento pertinente (primer borrador) sobre la entrevista anteriormente indicada.

Posteriormente, el equipo RSMeans realizó un análisis del documento anteriormente mencionado para extraer los datos necesarios y para aclarar las posibles dudas surgidas, que podrán aclararse en posteriores reuniones con el personal de la empresa.

### Información obtenida

En este apartado, después de haber leído y analizado la especificación del anteproyecto, vamos a indicar los datos y acciones que el equipo cree fundamentales para el desarrollo del proyecto. Los datos y acciones son los siguientes:

- Desarrollar una aplicación para la gestión de Casino Virtual.
- Crear dos zona de juegos, uno para los internautas anónimos y otro para los internautas registrados.
- Permitir a los internautas anónimos probar un catálogo limitado de juegos de forma gratuita por un periodo de tiempo (24 horas).
- A la hora de registrar pedir los siguientes datos: número de tarjeta de crédito, número de cuenta bancaria, pasaporte o DNI, correo electrónico y contraseña.
- Acceso a un determinado juego por un usuario registrado previo cobro de una cantidad inicial mínima para cada partida.
- La cantidad inicial de cada partida se cobra de la tarjeta que introdujo el internauta en el registro.
- El internauta podrá simultanear diferentes juegos abandonar algunas y comenzar otras en cualquier momento.
- El dinero ganado (en caso de haberlo) seguirá el siguiente proceso: se preguntará al internauta si prefiere que se le envíe por transferencia, o mantener un saldo positivo en la aplicación para futuras partidas.
- Un internauta registrado puede en cualquier momento entrar de nuevo en la aplicación y continuar jugando con el saldo del que dispone.

- El internauta se puede dar de baja en la aplicación en cualquier momento y el saldo de que se dispone se enviara por transferencia.
- Un internauta puede guardar los juegos favoritos.
- El personal de la empresa propietaria puede administrar la aplicación web e incorporar nuevos juegos al sistema.
- El sistema deberá permitir al administrador, dar de baja los juegos que se estimen convenientes, actualizar datos del juego o la versión del mismo.
- La aplicación permitirá al personal de atención tener acceso a los datos de los internautas, consultar sus ganancias, cambiar los datos de los internautas, así como poder dar de baja.
- Cada internauta puede consultar/modificar sus propios datos (excepto su saldo) y consultar sus ganancias.
- El personal de atención puede consultar los datos de internautas que han ojeado el sistema.

### Puntos erróneos y oscuros

En este apartado exponemos los puntos de la especificación del anteproyecto, los cuales consideramos que tienen algún error o que no están lo suficientemente claros. Estos puntos erróneos/oscuros son los siguientes:

- “Un usuario no registrado tendrá la posibilidad de jugar de forma gratuita durante un pequeño periodo”.  
No nos dice claramente que cuanto es un pequeño espacio de tiempo.
- “Cualquier internauta que visite nuestra Web podrá ojear el catálogo de juegos y tendrá de forma gratuita la posibilidad de jugar”.  
No se explica si los internautas anónimos tendrán el mismo catálogo de juegos o diferente que los internautas registrados, ni las restricciones.
- “El internauta podrá simultanear diferentes partidas/juegos, abandonar algunas y comenzar otras en cualquier momento”.  
No sabemos si al abandonar un juego, el internauta pierde el dinero con lo que está jugando o se guarda para la siguiente partida.
- “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”.  
No queda claro si queda constancia de algún dato de dicho usuario dentro de la aplicación.
- “Un usuario no registrado tendrá la posibilidad de jugar de forma gratuita durante un periodo de 24 horas”.  
No sabemos si un internauta no registrado puede ganar dinero jugando, interactuar con los usuarios registrados, etc.

- “Una vez registrado de este modo y logeado el internauta podrá elegir del catálogo de juegos”.  
No tenemos suficiente información sobre el sistema de login, es decir, la información solicitada en dicho instante.
- “El internauta podrá simultanear diferentes partidas/juegos, abandonar algunas y comenzar otras en cualquier momento”.  
No nos aclara cuál es el número máximo de juegos a la vez por jugador.
- “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”.  
No sabemos de qué manera se realiza el pago.

## Elementos que faltan

En este apartado, indicamos los datos que consideramos que podría ser importantes que se incluyeran en la especificación del anteproyecto, para una mejor comprensión del problema.

- Un dato relevante para la comprensión del proyecto a realizar, sería el conocimiento del idioma en que funcionará la aplicación y que moneda se usará para los pagos (concepto de localización).
- Es necesario saber cuál es el “pequeño periodo de prueba”.
- Necesitaríamos para el registro de usuario guardar datos como: nombre, apellidos, Nick.
- Es importante que sepamos si los usuarios pueden comunicar entre ellos.
- Es necesario saber con qué datos un usuario registrado puede logearse en la aplicación para jugar.
- Hay que saber también el máximo y el mínimo número de usuarios para un juego.
- Hay que saber cómo se confirma el registro de un usuario.
- Es necesario saber la cantidad de juegos que puede jugar un usuario a la vez.
- También es importante saber si un usuario puede reactivar su cuenta, tanto después de borrarla, como después de ser inhabilitado.
- Necesitaríamos saber que si en el momento que un administrador actualiza juegos, y hay usuarios jugando, se parará el juego para seguir con la actualización, o la forma de bloqueo para un dato concurrente como este.



## Catalogación

En este apartado, hacemos una clasificación de la información obtenida a partir de la especificación del anteproyecto, dividiendo los datos y acciones según las siguientes categorías:

### Casino virtual

- Gestionar acceso virtual a juegos por parte de los usuarios
- Gestionar la comunicación entre usuarios (chat)
- Permitir la administración por parte del personal
- Ingresar dinero en la cuenta de un usuario
- Retirar dinero (cobrar) de la cuenta del usuario
- Mostrar catálogos de juegos a los usuarios
- Ofrecer un buzón de sugerencias al usuario

### Usuarios anónimos

- Ver catálogo reducido
- Probar juegos
- Registrarse en el sistema

### Usuarios registrados

- Jugar partida
- Retirar dinero
- Pagar tasa/precio de partida
- Abandonar partida
- Regresar a partida abandonada
- Simultanear partidas
- Ver catálogo
- Escribir en el chat
- Modificar su perfil
- Escribir sugerencia de mejora
- Ver favoritos
- Añadir juego a favoritos
- Quitar juego de favoritos

### Administrador

- Consultar/modificar datos de usuarios registrados
- Consultar/modificar datos de usuarios no registrados
- Acceder a estadísticas
- Inhabilitar usuarios conflictivos
- Dar de alta juego nuevo
- Definir ubicación del juego (dentro del sistema)
- Dar de baja juego

- Actualizar juego

## Juegos

- Crear partida
- Formar salas de usuarios
- Contabilizar el número de usuarios con fines estadísticos.

## BÚSQUEDA DE LA INFORMACIÓN

### Fuentes de la información

En este apartado, damos constancia de cuales han sido las principales fuentes de información que hemos utilizado para documentarnos sobre la especificación del anteproyecto.

La fuente principal de información del proyecto fue un documento (especificación preliminar) entregado por el profesor a cada uno de sus alumnos. En este documento se detallaban los diferentes aspectos del proyecto a elaborar. Con vistas de ofrecer otra fuente de información distinta a la escrita, el profesor realizó durante la clase una breve introducción al contexto del proyecto, así como una descripción del mismo.

Por último, pero no menos importante, los detalles que completan la información faltante se obtuvo de la posterior reunión con el cliente, el cual se mostró abierto y dispuesto a aclarar las dudas, lo que facilitó la obtención de los datos aquí presentes. Por tanto, habiendo realizado el plan TFEA y completado la imagen de las necesidades, características y requisitos del sistema software a desarrollar, se aborda la siguiente etapa en la elaboración de la aplicación.

### Plan de búsqueda

En primer lugar, la primera toma de contacto con el anteproyecto ha sido con la documentación que nos entregó el jefe de proyecto, el cual ofreció una charla al grupo de trabajo. Esta documentación fue examinada por todos los miembros del grupo de trabajo con el fin de comprender todo lo que se expone en el mismo.

Una vez hecho esto, cada miembro planteó individualmente una serie de cuestiones para la entrevista con el cliente, para comprender mejor el funcionamiento del Casino Virtual, así como ciertos tecnicismos que surgieron en esas búsquedas. Se realizó a continuación una breve reunión entre los miembros del grupo, para llegar a un acuerdo sobre las preguntas a elaborar.

Siguiendo con la técnica, se realizó una entrevista entre todos los ingenieros con el jefe de proyecto y el cliente para realizar una segunda entrevista con vistas de aclarar las dudas y puntos oscuros. A continuación mediante grupos de cuatro participantes se realizó un informe de la información obtenida, y se fijó un líder por cada grupo (cinco en total) para que realizaran una especificación más refinada con vistas de pulir todos los posibles puntos inciertos dentro del documento.

## Preguntas

En este apartado, se expone un borrador de preguntas (informales), que se realizó con anterioridad a la entrevista hecha al cliente.

### Listado de preguntas-v1

1. Cuando se habla de “Sensación de obtener dinero fácil en poco tiempo”, da la sensación de ser más próximo al departamento de Marketing que al de Informática, es decir, ¿Puede ser más específico a cerca del aspecto y la forma de dicho catálogo?  
Para dar sentido al concepto de dinero fácil, las primeras partidas de interacción son fáciles.
2. ¿El usuario anónimo puede jugar a todos los juegos?  
Usuario anónimo solo puede jugar a ciertos juegos
3. ¿Cuál será la duración del “pequeño periodo de prueba”?  
Durante unas 24 horas se puede jugar gratis y sin registro.
4. ¿Se puede ganar dinero un usuario no registrador?  
No puede tener ganancia en modo prueba.
5. Durante el registro, se habla de introducir datos (incompleto). ¿Puede realizar una descripción específica? Edad, nombre... ¿Nick name o apodo?  
El usuario registrado va a tener un Nick name.
6. Concepto de Simultanear. ¿Puede jugar varios juegos a la vez, minimizar ventanas, etc.?  
Si
7. ¿El internauta puede tener el saldo negativo?  
Nunca podrá ser negativo el saldo de un usuario.
8. ¿Hay comunicación entre los usuarios?  
Chat (general) sólo para usuarios registrados. Si se hace un mal uso el administrador puede expulsar a un usuario de la aplicación (de forma permanente).
9. ¿Hay comunicación entre usuario registrado y no-registrado?  
Los jugadores registrados nunca interaccionan con usuarios no registrados.
10. ¿Cuáles son los datos con los que el login valida al usuario? (nombre de usuario, correo, etc.)

Email y clave de acceso: letra mayúscula un número y 8 caracteres.

11. Si el internauta olvida su contraseña para acceder a la aplicación ¿Cómo puede recuperarla?

Recordatorio mediante una pregunta secreta, y una confirmación por correo.

12. Después de gestionar la baja: ¿Se guarda información sobre el usuario (favoritos, etc.)? (similar a la baja de Facebook)

Si se guardan los datos y se queda recordatorio (borrado lógico de los datos, es decir se marcan pero se guardan para estadísticas) Una confirmación por correo electrónico.

13. ¿Cómo se gestiona la simultaneidad de un administrador actualizando un juego con instancias en funcionamiento?, ¿Debería incluir el sistema un mecanismo de bloqueo?

Se incluirá un sistema de bloqueo para mantenimiento (actividad y secuencias). Es decir, no los echo, pero no dejo entrar a más.

14. ¿Disponemos de la certeza (personal especializado) para afirmar que el modo de almacenar los datos, y el acceso a los mismos por el personal respetan la LOPD? ¿Y con respecto a apuestas y juego?

Si, ambas restricciones han sido estudiadas.

15. ¿Cuáles son los diferentes perfiles del apartado de administración que pueden acceder a la aplicación, y cuales sus funciones?

Usuario, usuario registrado, administrador, persona de atención.

16. ¿Se permite acceso a usuarios como espectadores?

Por cuestiones de privacidad no se permite el acceso como espectador.

17. ¿Cuál es el número máximo de juegos a la vez por jugador?

El número de juegos simultáneos será configurable por el administrador, aunque se respeta a los usuarios que están dentro de una partida.

18. ¿Cuál es el método de pago?

Método de pago: tarjeta de crédito.

19. ¿Cómo es la gestión de favoritos por parte del usuario?

Favoritos: CRUD por el usuario.

20. ¿Existe un ranking de juegos?

Sí, una ranking que lo componen los juegos más jugados.

21. ¿Cuántos idiomas disponibles tendrá la aplicación?

El castellano será el único idioma de la aplicación.

22. ¿Existe algún tipo de restricción de edad para navegar y/o jugar en el sitio web?

18 años.

23. ¿A cuánto se refiere exactamente con amplio catálogo?

En principio habrá 11 juegos, pero se podrán ampliar.

24. ¿Cómo se contabiliza el tiempo: desde que empieza a navegar en la web o cuando se llegue a una cantidad de tiempo jugando se bloquean todos los juegos?

Desde que entra la primera vez en la web.

### Listado de preguntas-v2

1. Cuando se habla de “Sensación de obtener dinero fácil en poco tiempo”, da la sensación de ser más próximo al departamento de Marketing que al de Informática, es decir, ¿Puede ser más específico a cerca del aspecto y la forma de dicho catálogo?

Dinero fácil: las primeras partidas de interacción son fáciles.

2. ¿El usuario anónimo puede jugar a todos los juegos?

Usuario anónimo solo puede jugar a ciertos juegos.

3. ¿Cuál será la duración del “pequeño periodo de prueba”?

Durante unas 24 horas se puede jugar gratis y sin registro.

4. ¿Se puede ganar dinero un usuario no registrador?

No puede tener ganancia en modo prueba.

5. Durante el registro, se habla de introducir datos (incompleto). ¿Puede realizar una descripción específica? Edad, nombre... ¿Nickname o apodo?

El usuario registrado va a tener un Nickname.

6. Concepto de Simultanear. ¿Puede jugar varios juegos a la vez, minimizar ventanas, etc.?

Si, y en caso de abandonar la partida se podrá retomar en próximos accesos respetando el estado de la misma.

7. ¿El internauta puede tener el saldo negativo?  
Nunca podrá ser negativo el saldo de un usuario.
8. ¿Hay comunicación entre los usuarios?  
Chat (único) solo para usuarios registrados. S se hace un mal uso el administrador puede expulsar a un usuario de la aplicación (de forma permanente).
9. ¿Hay comunicación entre usuario registrado y no-registrado?  
Jugadores registrados nunca interaccionan con usuarios no registrados.
10. ¿Cuáles son los datos con los que el login valida al usuario? (nombre de usuario, correo, etc.)  
Email y clave de acceso, la cual contendrá mínimo una letra mayúscula y un número, y una longitud mínima de 8 caracteres.
11. Si el internauta olvida su contraseña para acceder a la aplicación ¿Cómo puede recuperarla?  
Recordatorio mediante una pregunta secreta, y una confirmación por correo.
12. Después de gestionar la baja: ¿Se guarda información sobre el usuario (favoritos, etc.)? (similar a la baja de Facebook).  
Si se guardan los datos y se queda recordatorio (borrado lógico de los datos, es decir se marcan pero se guardan para estadísticas) Una confirmación por correo electrónico.
13. ¿Cómo se gestiona la simultaneidad de un administrador actualizando un juego con instancias en funcionamiento?, ¿Debería incluir el sistema un mecanismo de bloqueo?  
Bloqueo para mantenimiento (actividad y secuencias). Es decir, no los echo, pero no dejo entrar a más.
14. ¿Disponemos de la certeza (personal especializado) para afirmar que el modo de almacenar los datos, y el acceso a los mismos por el personal respetan la LOPD? ¿Y con respecto a apuestas y juego?  
Si, se da por hecho que cumple con todas las normativas vigentes.
15. ¿Cuáles son los diferentes perfiles del apartado de administración que pueden acceder a la aplicación, y cuales sus funciones?  
Usuario, usuario registrado, administrador, personal de atención.

16. ¿Se permite acceso a usuarios como espectadores?  
Por cuestiones de privacidad no se permite el acceso como espectador.
17. ¿Cuál es el número máximo de juegos a la vez por jugador?  
El número de juegos simultáneos será configurable por el administrador, aunque se respeta a los usuarios que están dentro de una partida.
18. ¿Cuál es el método de pago?  
Método de pago: tarjeta de crédito.
19. ¿Cómo es la gestión de favoritos por parte del usuario?  
Favoritos: CRUD por el usuario.
20. ¿Existe un ranking de juegos?  
Sí, una ranking que lo componen los juegos más jugados.
21. ¿Cuántos idiomas disponibles tendrá la aplicación?  
El castellano será el único idioma de la aplicación.
22. ¿Existe algún tipo de restricción de edad para navegar y/o jugar en el sitio web?  
18 años.
23. ¿A cuánto se refiere exactamente con amplio catálogo?  
En principio habrá 11 juegos, pero se podrán ampliar.
24. ¿Cómo se contabiliza el tiempo: desde que empieza a navegar en la web o cuando se llegue a una cantidad de tiempo jugando se bloquean todos los juegos?  
Desde que entra la primera vez en la web.
25. ¿Qué divisa se utiliza: dólares, euros,...?  
Euros, porque en principio la aplicación será solo para España.
26. ¿Se sanciona al jugador por abandonar partidas?  
No se sanciona. Se guarda el dinero por si quiere volver a entrar durante el tiempo de la partida, sino pierde el dinero.
27. ¿La encriptación de los datos en los formularios y las bases de datos?  
Se supone que se va a cumplir la normativa vigente.
28. ¿Formato de los juegos, para insertarlos en el sitio web?  
Japplet.

29. ¿Contra quién juega el jugador: con otro jugador, un grupo de ellos, máquinas virtuales?

Dependiendo del juego podrá ser el sistema, u otros jugadores.

30. ¿Qué modalidades existe para jugar, uno contra otro, por equipos, por grupos, salas?

Por salas.

31. ¿Frente a una caída en el juego, el usuario pierde el dinero?

No se pierde mientras la partida esté en juego, una vez concluida sí.

32. ¿Solo se podrá tener saldo positivo en caso de ganar una partida o podrás ir recargando para futuras partidas?

Se puede cargar en cualquier momento y el saldo siempre será positivo.

33. ¿El personal lo administra todo en local o vía web?

Es una aplicación de escritorio.

34. ¿Diferencia entre actualizar datos del juego o una nueva versión del juego?

Para una nueva versión se establecerá un periodo de mantenimiento.

35. ¿Información requerida para modificar o dar de baja cualquier dato del usuario?

Se pedirá la clave de registro.

36. ¿Se informaría a los internautas del uso de las cookies?

Si

37. ¿De qué usuario se obtiene información?

El administrador obtiene información tanto de usuario registrado como de usuarios anónimos.

38. ¿Cuánto tiempo se guarda la IP?

La IP se guarda para siempre.

39. ¿Cómo gestionamos las IP dinámicas?

El usuario juega siempre que tenga una IP diferente.

40. ¿Crédito inicial en fase de prueba?

No

41. ¿Se puede expulsar a un jugador?

La expulsión puede ser durante un tiempo y se puede aceptar la inclusión al sistema por el administrador.



42. ¿Qué sucede si no hay usuarios suficientes para jugar a un juego?  
Se configura el número de juegos paralelos el administrador. Si se cambie de 5 a 4 y hay usuarios con 5, se deja, pero a otros no.
43. ¿Puede observarse una partida?  
No hay observadores.
44. ¿Existe una opción para dar quejas y sugerencias?  
Si, disponible solo para usuarios registrados.

### Listados de preguntas-Final

1. ¿Habrá un sistema de comunicación?  
Tendrá un chat común para toda la aplicación en general y solamente para registrados.
2. ¿Si no hay suficientes jugadores para un determinado juego que ocurre?  
Si no hay suficientes jugadores el juego no se activa pero puedes ponerte en cola (modo de espera) hasta que el juego tenga suficientes jugadores.
3. ¿Cuándo se hacen actualizaciones en el sistema?  
El sistema tendrá un periodo de mantenimiento, lo usuarios terminan las partidas, pero no se pueden iniciar partidas nuevas.
4. ¿Se pueden tener más de una tarjeta de crédito asociada a la cuenta?  
No, la tarjeta es unitaria al hacer el registro.
5. ¿Cómo se va a dar la sensación de ganar dinero en poco tiempo si solo se inserta una foto y cantidad inicial?  
Haciendo que las primeras partidas sean más fáciles e incrementando el nivel de dificultad poco a poco.
6. ¿Cuándo se abandona la partida se pierde el dinero?  
Si se conecta antes de que termine la partida no puede seguir jugando.
7. ¿Puedes retirar cualquier cantidad de dinero que se tenga en el saldo?  
Si y por transferencia.
8. ¿Es necesario preguntar al usuario al final de cada partida si desea retirar el dinero?  
Si, aunque sea repetitivo.
9. ¿Hay restricción de edad para la mayoría de edad de los diferentes países?

No, es la misma para todos (18 años) en cualquier país desde el que se acceda.

10. ¿A qué se refiere con la localización del juego?

Al repositorio en el que se encuentra. (No está a la vista del usuario).

11. ¿Hay límite de tiempo o ganancias para un usuario registrado?

Se le podría dar un límite(es un dato interno).

12. ¿Se admiten pausas en las partidas?

No.

13. ¿En qué dispositivos se puede jugar?

Es una aplicación de escritorio.

14. Durante el registro, se habla de introducir datos (incompleto). ¿Puede realizar una descripción específica? Edad, nombre... ¿Nickname o apodo?

El usuario registrado va a tener un Nickname.

15. Concepto de Simultaneidad: ¿Puede los usuarios jugar a varios juegos a la vez, minimizar ventanas, etc.?

Sí es posible y el máximo de ventanas se establece por configuración.

16. ¿Hay comunicación entre usuario registrado y no-registrado?

Jugadores registrados nunca interaccionan con usuarios no registrados.

17. ¿Disponemos de la certeza (personal especializado) para afirmar que el modo de almacenar los datos, y el acceso a los mismos por el personal respetan la LOPD? ¿Y con respecto a apuestas y juego?

Suponemos que está todo en regla.

18. ¿A cuánto se refiere exactamente con amplio catálogo?

En principio habrá 11 juegos, pero se podrán ampliar.

19. ¿Habría encriptación de los datos en los formularios y las bases de datos?

Se supone que se va a cumplir la normativa vigente.

20. ¿Cuál será el formato a seguir de los juegos, para insertarlos en el sitio web?

Japplet.

21. ¿Qué modalidades existe para jugar, uno contra otro, por equipos, por grupos, salas?

En salas.

22. ¿Frente a una caída en el juego, el usuario pierde el dinero?

No se pierde, mientras la partida esté en juego, sino sí.

23. ¿Solo se podrá tener saldo positivo en caso de ganar una partida o podrás ir recargando para futuras partidas?

Se puede cargar en cualquier momento y el saldo siempre será positivo.

24. ¿El personal lo administra todo en local o vía web?

Es una aplicación de escritorio.

25. ¿Diferencia entre actualizar datos del juego o una nueva versión del juego?

Para una nueva versión se establecerá un periodo de mantenimiento.

26. ¿Se informaría a los internautas del uso de las cookies?

Sí.

27. ¿Qué datos del juego son actualizables o lo son todos?

Todos menos el saldo.

28. ¿Pueden jugar todo tipo de jugadores? ¿Incluidos en el programa de ludopatía?

No, el administrador tiene derecho de excluir a jugadores que incumplan alguna norma o no cumplan con el reglamento del juego.

## Especificaciones

Desde el anexo 1 al 3 se pueden encontrar las diferentes versiones de la especificación detallada. El **anexo 1** se corresponde con la especificación inicial dada por el cliente;

A continuación se realizó el primer refinamiento de la misma llevado a cabo por el grupo RS-Means junto con el grupo ScrumGroup, reflejada en el **anexo 2**.

Por último, y después de una entrevista realizada al cliente por parte de todos los grupos, se seleccionaron representantes para cada par de grupos, los cuales desarrollaron la especificación presente en el **anexo 3**, y seleccionada como definitiva.

### Políticas de acceso y restricciones asociadas:

- 3 primeros caracteres del correo electrónico.
- Pregunta de seguridad para recordar contraseña.
- Se guardan los datos al borrar la cuenta y se marcan como borrados, no eliminándose de la base de datos.
- Para confirmar la baja se pide la clave.
- Confirmación por correo electrónico (mediante enlace en el correo) para activarla y en caso de ser borrada para volver a activar la cuenta.

### Usuarios del Sistema

ACT-01	Usuario no registrado
Versión	01
Autores	Mustansar Shafiq, Juan Pablo Rodríguez Valentín
Descripción	El usuario no registrado puede jugar ciertos juegos con un periodo de 24 horas.
Comentarios	Ninguno

ACT-02	Usuario registrado
Versión	02
Autores	Mustansar Shafiq, Juan Pablo Rodríguez Valentín
Descripción	El usuario registrado tendrá acceso a todos los juegos y al chat también.
Comentarios	Ninguno

ACT-03	Administrador (general)
Versión	03
Autores	Mustansar Shafiq, Juan Pablo Rodríguez Valentín
Descripción	El actor tiene control total sobre la aplicación, con el objeto de acceder a la aplicación, moderar chat y configuración.
Comentarios	Ninguno

ACT-04	Gestor de juegos
Versión	04
Autores	Mustansar Shafiq, Juan Pablo Rodríguez Valentín
Descripción	El actor tiene control sobre la aplicación, con el objeto de incorporar nuevos juegos al sistema, modificar, dar de baja, y actualizar juegos.
Comentarios	Ninguno

ACT-05	Gestor de usuarios
Versión	05
Autores	Mustansar Shafiq, Juan Pablo Rodríguez Valentín
Descripción	El actor tiene control sobre la aplicación, con el objeto de administrar usuarios registrados y usuarios no registrados.
Comentarios	Ninguno

## Sistemas Informáticos Externos al Sistema

Sistemas informáticos que interactúan con el sistema:

ACT-EX-01	Sistema de pagos
descripción	El sistema tiene objetivo de gestionar cobros y pagos.
Comentarios	Ninguno

ACT-EX-02	Sistema de correos
descripción	El sistema tiene objetivo de enviar correo en caso de registrarse, reactivar cuenta, recordar contraseña y dar de baja al usuario.
Comentarios	Ninguno

## Funciones del Sistema

A continuación se ofrece un listado de las principales funciones del sistema, según nos ha sugerido el cliente. Para cada función hemos descrito qué usuarios la realizan, qué sistemas externos utilizan y en qué consiste básicamente esta función.

RF-01	Registrarse
Actores	ACT-01
Descripción	La aplicación deberá permitir al usuario registrarse en la aplicación.
Precondición	El usuario deberá ser mayor de 18 años, y tener una cuenta bancaria, así como DNI.
Post condición	El usuario tendrá acceso a la zona de usuarios registrados de la aplicación, así como a todas sus funciones.
Excepciones	Si el usuario no facilita los datos requeridos, se mostrará un mensaje informativo.
Comentarios	Ninguno

RF-02	Hacer login
Actores	ACT-01
Descripción	La aplicación deberá ofrecer un botón que permitirá al usuario no registrado, registrarse en la aplicación.
Precondición	El usuario deberá tener correo electrónico y la contraseña para acceder a la aplicación.
Post condición	El usuario tendrá acceso a la zona de usuarios registrados de la aplicación, así como a todas sus funciones.
Excepciones	Si el usuario no facilita los datos requeridos, se mostrará un mensaje informativo.
Comentarios	Ninguno

RF-03	Recordar contraseña
Actores asociados	ACT-01
Descripción	La aplicación permitirá al usuario no registrado recuperar su contraseña facilitando su correo electrónico y una pregunta secreta con la respuesta.
Precondición	El usuario deberá estar como usuario no registrado para acceder esa opción.
Post condición	El sistema restablece la contraseña y envía la contraseña al correo electrónico.
Excepciones	Se mostrará un mensaje afirmativo en caso de que el usuario no haya facilitado los campos obligatorios.
Comentarios	Ninguno

RF-04	Menú no registrado
Actores asociados	ACT-01
Descripción	La aplicación permitirá al usuario acceder al menú que estará disponible para los usuarios no registrados
Precondición	El usuario deberá de estar como usuario no registrado para acceder esa opción.
Post condición	El usuario tendrá acceso la funcionalidad de ese menú.
Excepciones	Ninguno
Comentarios	Ninguno



RF-05	Listar juegos públicos
Actores asociados	ACT-01
Descripción	La aplicación permitirá al usuario listar juegos públicos.
Precondición	El usuario no debe estar logeado en la aplicación.
Post condición	El usuario accederá a la lista de juegos públicos.
Excepciones	Ninguno
Comentarios	Ninguno

RF-06	Simultanear partidas activas ficticias
Actores asociados	ACT-01
Descripción	La aplicación permitirá al usuario acceder a las partidas activas, así como navegar entre ellas.
Precondición	El usuario accederá esa lista que aparecerá en el menú.
Post condición	El usuario podrá jugar los juegos de las partidas activas.
Excepciones	Ninguno
Comentarios	Ninguno

RF-07	Reactivar cuenta
Actores asociados	ACT-01
Descripción	La aplicación permitirá al usuario reactivar su cuenta facilitando su contraseña de acceso a la aplicación.
Precondición	El usuario deberá de estar dado de baja para reactivar su cuenta.
Post condición	La aplicación reactivará la cuenta y permitirá al usuario acceder a sus datos y juegos favoritos, siempre y cuando el usuario confirme el correo electrónico.
Excepciones	Se mostrará un mensaje afirmativo en caso de que el usuario no haya facilitado la contraseña.
Comentarios	ninguno

RF-08	Cerrar Sesión
Actores	ACT-02, ACT-03, ACT-04, ACT-05
Descripción	La aplicación deberá permitir que un usuario podrá cerrar sesión.
Precondición	El usuario debe de estar registrado para usar esta función.
Post condición	El usuario habrá cerrado sesión y se convierte en un usuario no registrado.
Excepciones	Ninguno
Comentarios	Ninguno

RF-09	Eliminar usuario registrado
Actores	ACT-02, ACT-05
Descripción	La aplicación deberá permitir que un usuario registrado pueda darse de baja.
Precondición	El usuario debe de estar registrado para esta acción.
Post condición	El usuario estará dado de baja y su cuenta es marcada como desactivada.
Excepciones	Si el usuario no facilita la clave, se mostrará un mensaje informativo.
Comentarios	Para confirmar la baja se pide la clave.

RF-10	Modificar usuario registrado
Actores	ACT-02, ACT-05
Descripción	La aplicación deberá permitir que un usuario registrado modifique y actualice los datos del perfil.
Precondición	El usuario deberá de estar registrado y tener un perfil para modificar.
Post condición	La aplicación mostrará los datos actualizados.
Excepciones	Se mostrará un mensaje informativo en caso de que no se cumplen ciertas condiciones: por ejemplo campos vacíos, la contraseña no valida.
Comentarios	Ninguno

RF-11	Ver perfil
Actores	ACT-02 ACT-05
Descripción	La aplicación deberá permitir que un usuario pueda consultar sus datos.
Precondición	El usuario deberá de estar registrado y tener un perfil para consultar.
Post condición	La aplicación mostrará los datos consultado del usuario.
Excepciones	Ninguno
Comentarios	Ninguno

RF-12	Enviar Sugerencia
Actores	ACT-02
Descripción	La aplicación permitirá que un usuario envíe sugerencias y quejas al administrador.
Precondición	El usuario deberá de estar registrado y logeado en el sistema para escribir y enviar una sugerencia.
Post condición	El sistema envía la sugerencia y confirma que la sugerencia ha sido enviada correctamente.
Excepciones	Ninguno
Comentarios	Ninguno

RF-13	Añadir juegos favoritos
Actores asociados	ACT-02
Descripción	La aplicación deberá permitir a los usuarios registrados añadir juegos a su lista de favoritos.
Precondición	El usuario debe de estar registrado para hacer esta acción.
Post condición	El sistema mostrará una lista de los juegos favoritos.
Excepciones	Ninguno
Comentarios	Ninguno

RF-14	Eliminar juegos favoritos
Actores asociados	ACT-02
Descripción	La aplicación permitirá a los usuarios registrados eliminar juegos de su lista de favoritos.
Precondición	Debe de tener por lo menos un juego favorito añadido.
Post condición	El sistema mostrará una lista de los juegos favoritos actualizada.
Excepciones	Ninguno
Comentarios	Ninguno

RF-15	Listar juegos favoritos
Actores asociados	ACT-02
Descripción	La aplicación deberá permitir a los usuarios registrados listar sus juegos favoritos.
Precondición	
Post condición	El sistema mostrará una lista de los juegos favoritos.
Excepciones	Ninguno
Comentarios	Ninguno

RF-16	Escribir Chat
Actores asociados	ACT-02, ACT-03
Descripción	La aplicación deberá permitir a los usuarios escribir mensajes en el chat común.
Precondición	El usuario debe de estar registrado para tener esta funcionalidad.
Post condición	La aplicación mostrará el mensaje en el chat común.
Excepciones	Ninguno
Comentarios	Ninguno

RF-17	Listar juegos
Actores asociados	ACT-01, ACT-02, ACT-04.
Descripción	La aplicación deberá permitir listar juegos al gestor de juegos, usuario registrado y no registrado.
Precondición	El usuario debe de acceder a la aplicación.
Post condición	El sistema mostrará una lista de juegos.
Excepciones	Ninguno
Comentarios	Ninguno

RF-18	Pagar apuesta
Actores asociados	ACT-02, ACT-EX-01
Descripción	La aplicación permitirá al usuario registrado pagar su apuesta.
Precondición	El usuario deberá de facilitar el número de cuenta bancaria a la hora de registrarse.
Post condición	El sistema cobrará dinero desde la tarjeta bancaria.
Excepciones	El sistema avisará si el número de cuenta esta caducado o no es válido.
Comentarios	Ninguno

RF-19	Añadir ganancias al saldo
Actores asociados	ACT-02
Descripción	La aplicación permitirá al usuario tener el saldo para jugar en la aplicación.
Precondición	El usuario deberá haber ganado dinero en un juego.
Post condición	El usuario tendrá el saldo disponible para seguir jugando.
Excepciones	Ninguno

RF-20	Consultar ganancias
Actores asociados	ACT-02, ACT-05
Descripción	La aplicación deberá de permitir al usuario registrado consultar sus ganancias que ha ganado jugando.
Precondición	El usuario deberá de estar registrado y logeado.
Post condición	El sistema mostrará una la cantidad actual acumulada.
Excepciones	Ninguno
Comentarios	Ninguno



RF-21	Retirar dinero
Actores asociados	ACT-02, ACT-EXT-01
Descripción	La aplicación deberá de permitir al usuario retirar su dinero ganado, ya sea al ganar en una partida, o de su saldo.
Precondición	El usuario deberá de haber ganado dinero para retirar.
Post condición	La aplicación mostrará una pantalla para retirar dinero.
Excepciones	ninguno
Comentarios	ninguno

RF-22	Añadir juego nuevo
Actores asociados	ACT-04
Descripción	La aplicación permitirá al administrador incorporar nuevos juegos.
Precondición	El usuario debe de estar identificado como un gestor de juegos.
Post condición	La aplicación mostrará los nuevos juegos instalados y los usuarios registrados podrán acceder a los mismos.
Excepciones	Ninguno
Comentarios	Ninguno

RF-23	Eliminar juego
Actores asociados	ACT-04
Descripción	La aplicación permitirá al gestor de juegos dar de baja juegos.
Precondición	El usuario debe de estar identificado como un gestor de juegos.
Post condición	La aplicación eliminará el juego y mostrará el catálogo de juegos actualizado.
Excepciones	Ninguno
Comentarios	Ninguno

RF-24	Actualizar juego
Actores asociados	ACT-04
Descripción	La aplicación permitirá al gestor de juegos actualizar juegos.
Precondición	El usuario debe de estar identificado como un gestor de juegos.
Post condición	La aplicación actualizará la información, y mostrará el catálogo de juegos actualizado.
Excepciones	
Comentarios	Ninguno

RF-25	Inhabilitar juego
Actores asociados	ACT-04
Descripción	La aplicación deberá permitir al gestor de juegos inhabilitar juegos.
Precondición	El usuario debe de estar identificado como un administrador.
Post condición	La aplicación inhabilitará el juego y mostrará el catálogo de los juegos sin el inhabilitado.
Excepciones	Ninguno
Comentarios	Ninguno

RF-26	Marcar Juego como publico
Actores asociados	ACT-04
Descripción	La aplicación permitirá al gestor de juegos la opción de marcar juegos públicos que estarán disponible para los usuarios no registrados.
Precondición	El usuario debe de estar identificado como un gestor de juegos.
Post condición	La aplicación mostrará el juego en la lista de los usuarios no registrados.
Excepciones	Ninguno
Comentarios	Ninguno

RF-27	Consultar usuario no registrado
Actores asociados	ACT-05
Descripción	La aplicación permitirá al gestor de usuarios consultar datos de los usuarios no registrados que han interactuado con el sistema.
Precondición	
Post condición	La aplicación mostrará una lista con datos de los usuarios no registrados y los juegos a los que han jugado.
Excepciones	ninguno
Comentarios	ninguno

RF-28	Inhabilitar usuario del chat
Actores asociados	ACT-05
Descripción	La aplicación deberá permitir al administrador inhabilitar a un usuario.
Precondición	El usuario debe de estar identificado como administrador.
Post condición	El sistema inhabilitará al usuario y ese usuario no podrá acceder al chat, ni a los juegos.
Excepciones	Ninguno
Comentarios	Ninguno

RF-30	Ver histórico de un usuario registrado
Actores asociados	ACT-03, ACT-05
Descripción	La aplicación deberá permitir al administrador ver un histórico de los usuarios registrados, de las partidas a las que ha jugado, su duración y sus ganancias.
Precondición	El usuario debe de estar identificado como administrador.
Post condición	La aplicación facilitará un listado histórico de los usuarios registrados con la información anteriormente descrita.
Excepciones	Ninguno
Comentarios	Ninguno

RF-31	Ver Sugerencia
Actores	ACT-05
Descripción	La aplicación permitirá que un gestor de usuarios vea las sugerencias que han enviado los usuarios.
Precondición	El usuario deberá de estar identificado como gestor de usuarios.
Post condición	El sistema mostrará la sugerencia enviada al gestor de usuarios.
Excepciones	Ninguno
Comentarios	Ninguno

## Diagrama de casos de uso

## FASE DE DISEÑO

### Esbozo del Sistema GUI: Nivel de contexto

## Esbozo del Sistema GUI: Nivel de detalle



## Esbozo de la Base de Datos

## Esbozo de la conexión del Sistema GUI con la Base de Datos

## Ventanas del sistema

Tal y como se puede ver en el **anexo 4**, las ventanas han sido modeladas con la herramienta incluida en Visual Paradigm for UML Enterprise Edition.

## Restricciones OCL

### El DNI ha de ser único

*context u:Usuario\_Registrado inv*  
*u.forAll(u1, u2: Usuario\_Registrado | u1<>u2 implies u1.dni <> u2.dni)*

---

### El número de cuenta debe tener una longitud de 20 dígitos

*context u:Usuario\_Registrado inv*  
*u.cuenta.size = 20*

---

### El email de un usuario debe ser único

*context u:Usuario\_Registrado inv.forAll(u1, u2: Usuario\_Registrado | u1<>u2 implies*  
*u1.email <> u2.Email)*

---

### El saldo debe ser siempre positivo

*context u:Usuario\_Registrado inv*  
*u.saldo >= 0*

---

### La longitud del DNI debe ser de 9 caracteres

*Context u: Usuario\_Registrado inv*  
*u.dni.size = 9*

---

### El tiempo máximo de prueba de los juegos por un usuario no registrado es de 24 horas

*context unr:Usuario\_no\_identificado inv*  
*unr.tiempo <= 24.00*

---

### Existe un número máximo de partidas simultáneas, configurable por el administrador, que el usuario no puede superar.

*context u:Usuario\_Registrado inv*  
*u.forAll(u.juega\_registrado->sum())<= Configuracion.numero\_máximo\_partidas)*

---

### Para que una partida comience debe tener un número mínimo de usuarios configurado dentro del juego.

*context j:Juego inv*

---

---

```
j.forAll(j.jugado_por.size() >= j.numero_minimo_usuarios)
```

---

**La apuesta de un usuario en una partida debe superar siempre la cantidad mínima**

```
context ur: Usuario_Registrado inv
ur.forAll(ur.Partida_Registrado.cantidad >= ur.juega_registrado.cantidad_minima)
```

---

**No se puede jugar a un juego desactivado**

```
context j:Juego inv
j.desactivados.count(usuario_registrado.juega_registrado.id).isEmpty()
```

---

**Un juego no puede ser jugado por un usuario inhabilitado.**

```
context j:Juego inv
j.selectAll(j.jugado_por.dni =
j.jugado_por.usuario_registrado.usuario_desactivado.dni).isEmpty()
```

---

**Una sugerencia no puede estar vacía**

```
Context s:sugerencia inv
Sugerencia.texto.size >0
```

---

**El chat no puede ser comentado por un usuario inhabilitado.**

```
context j:Juego inv
j.selectAll(j.jugado_por.dni =
j.jugado_por.usuario_registrado.usuario_desactivado.dni).isEmpty()
```

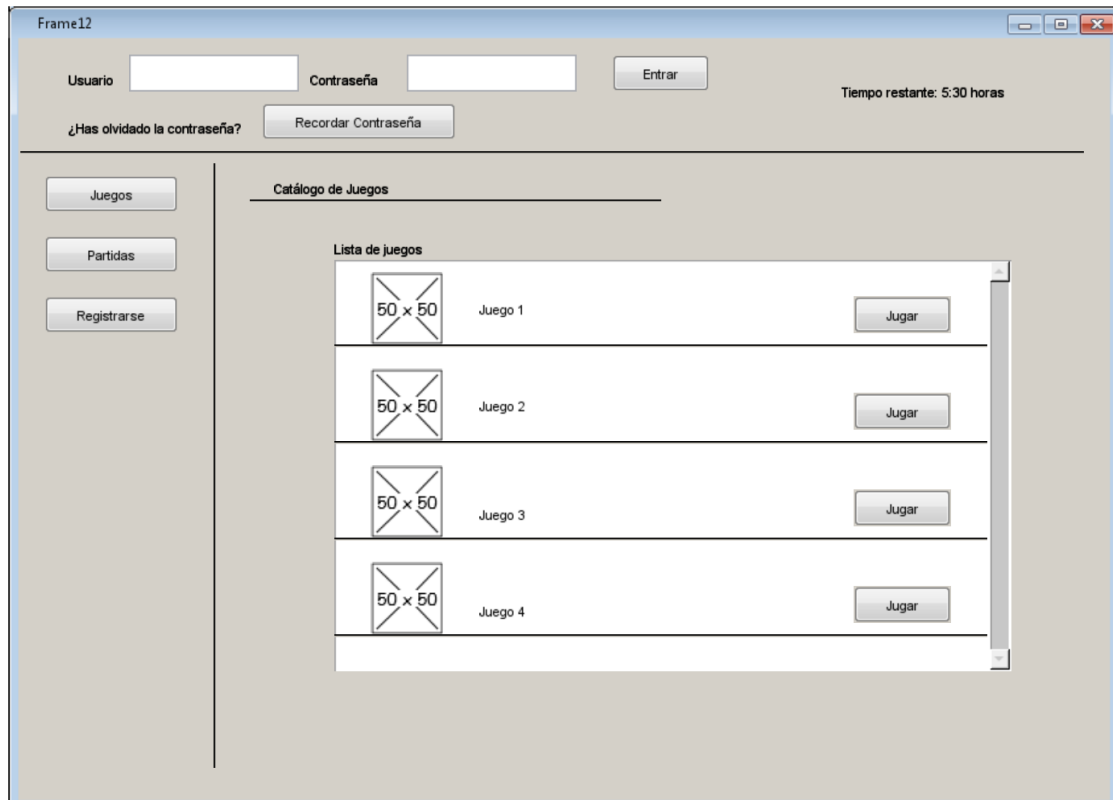
---

## LISTADO DE CAPTURAS DE PANTALLA

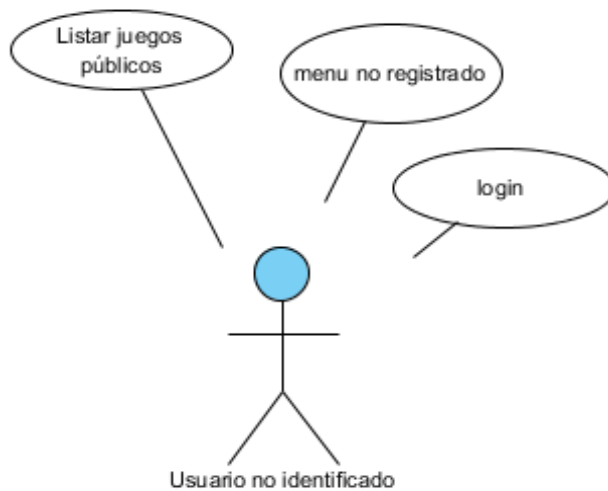
### General - Usuario no Identificado

#### Pantalla Principal

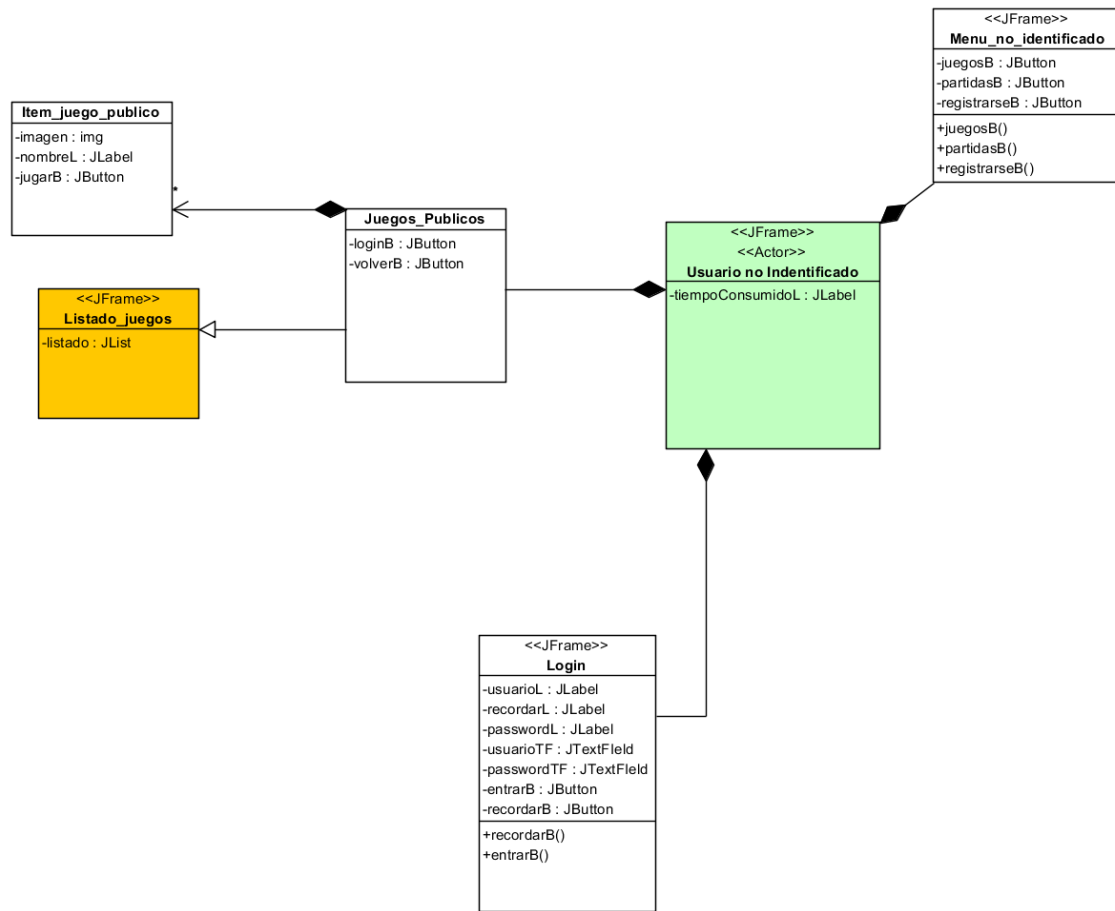
##### Ventana



##### Diagrama de casos de uso

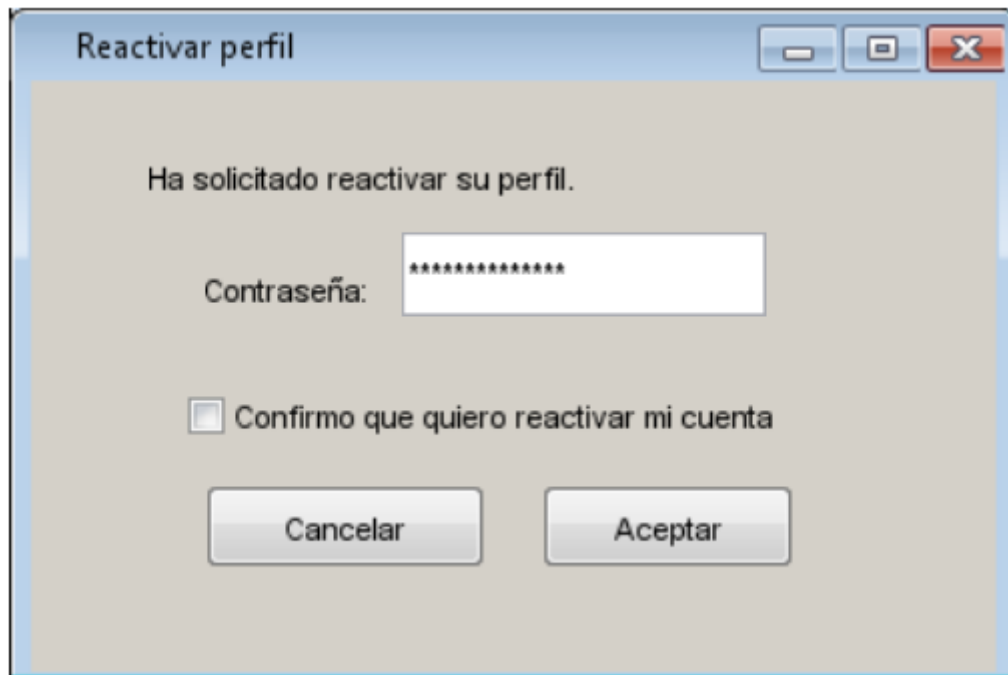


## Diagrama de clases

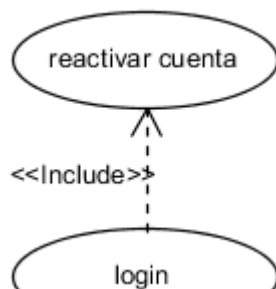


## Reactivar perfil

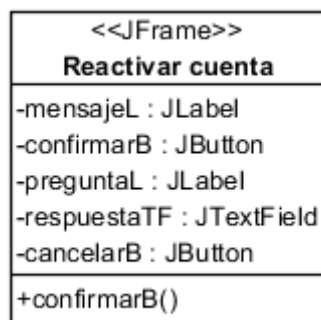
### Ventana



### Diagrama de casos de uso



### Diagrama de clases

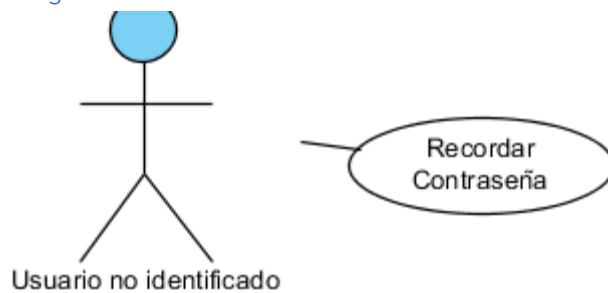




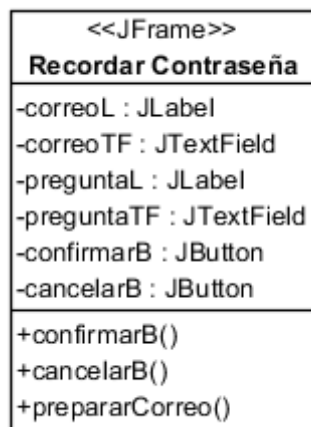
## Recordar contraseña

### Ventana

### Diagrama de casos de uso

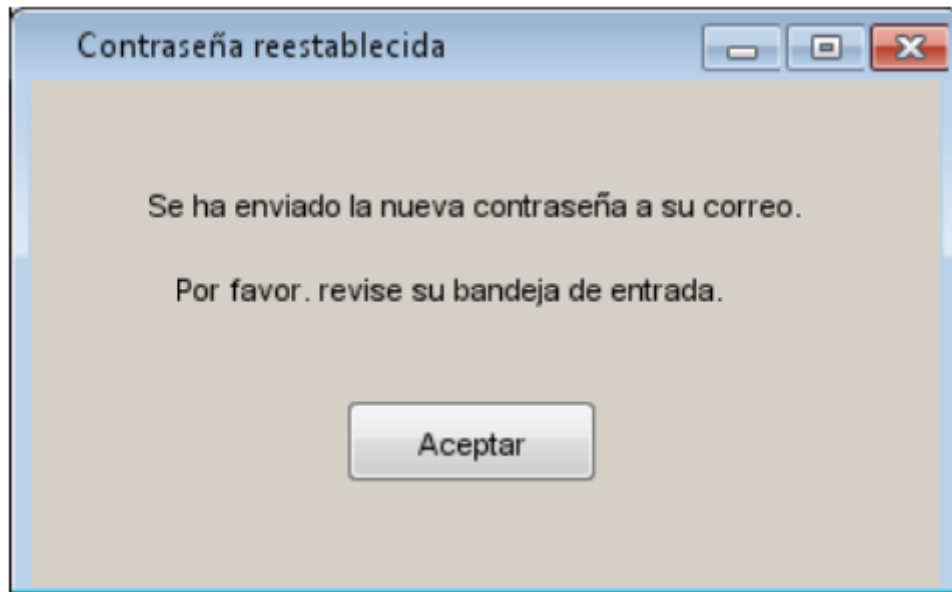


### Diagrama de clases

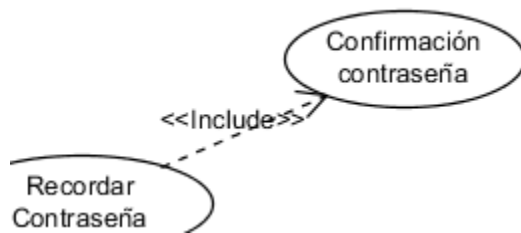


## Recordar contraseña – Confirmación

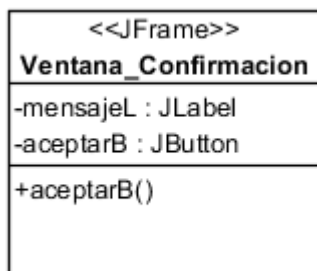
### Ventana



### Diagrama de casos de uso



### Diagrama de clases



## Registro

### Ventana

**Registrarse**

Nombre

Usuario

Contraseña

Email

Cuenta corriente:

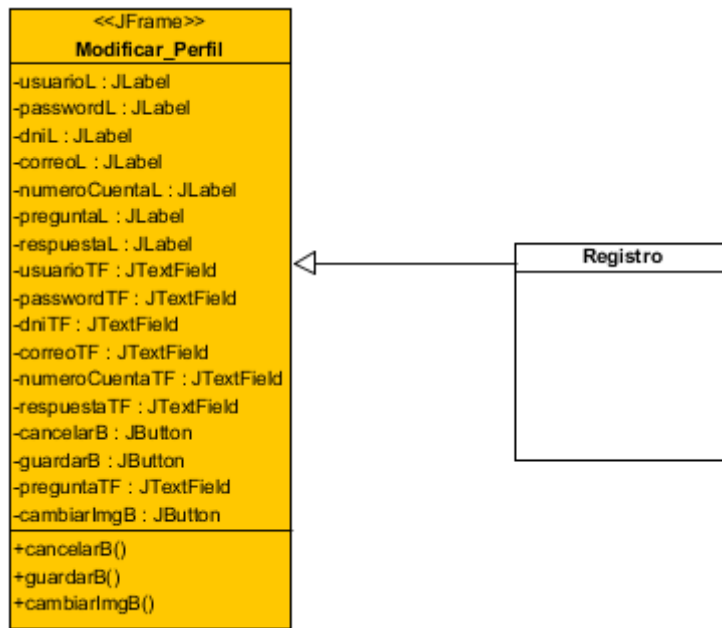
Pregunta

Respuesta

### Diagrama de casos de uso

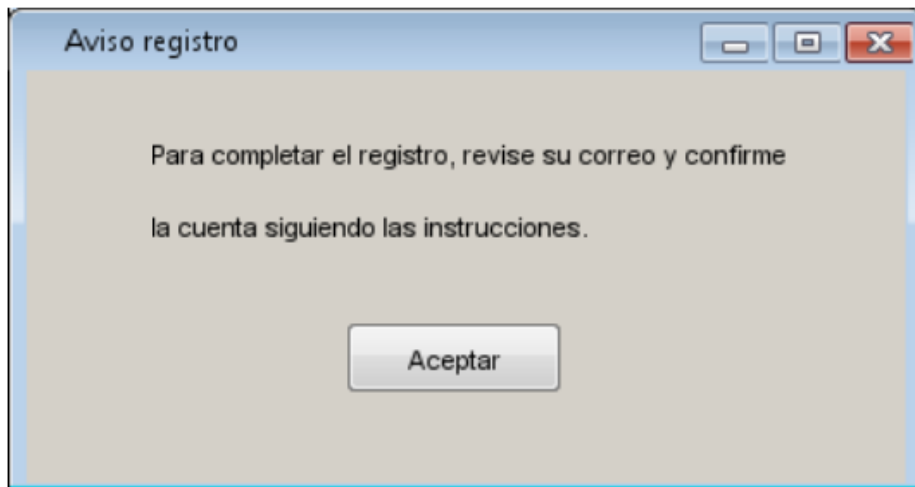


### Diagrama de clases

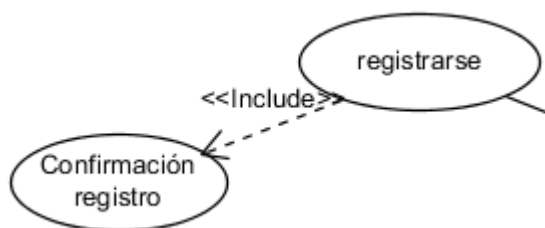


## Registro – Confirmación

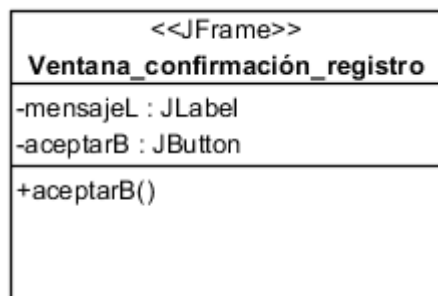
### Ventana



### Diagrama de casos de uso

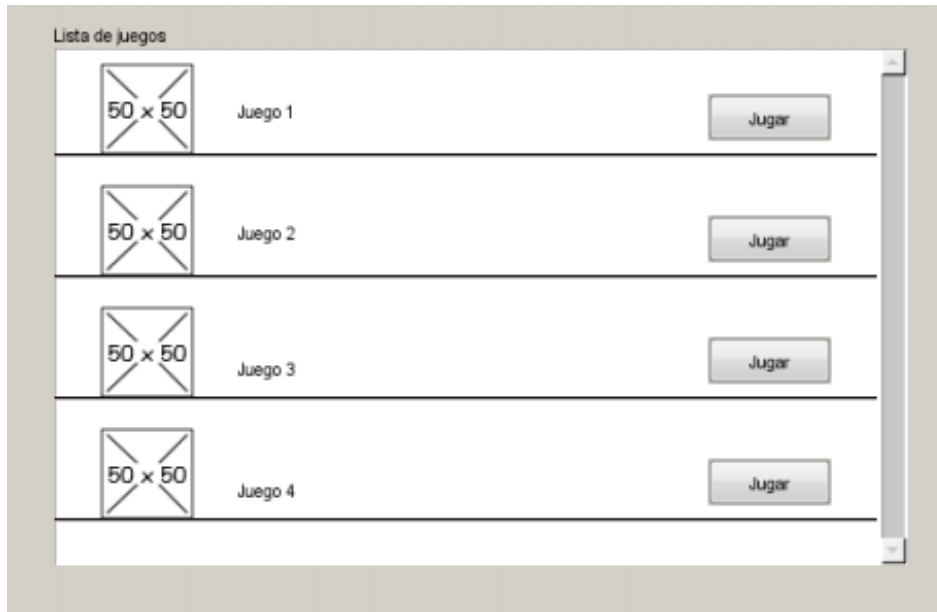


### Diagrama de clases

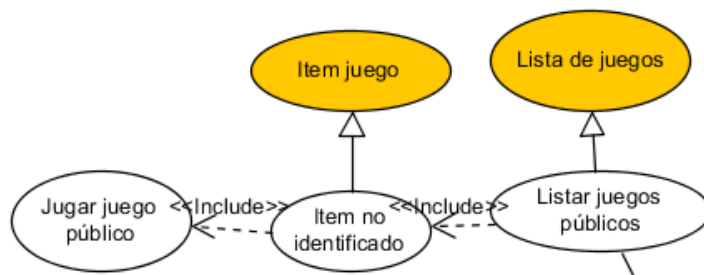


## Listado juegos públicos

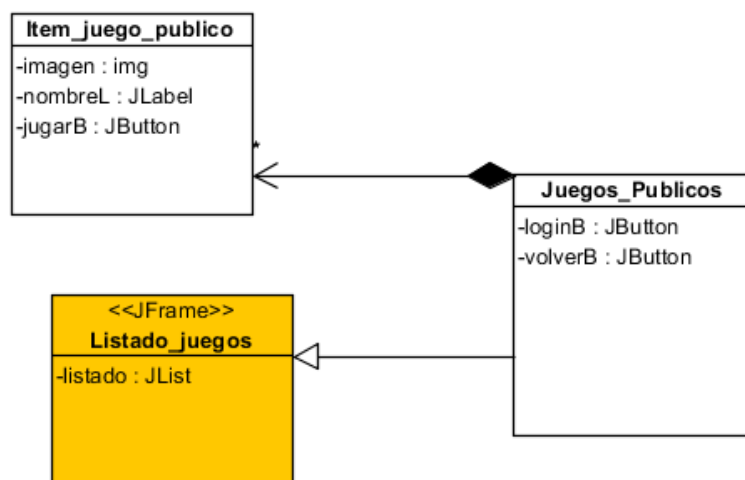
### Ventana



### Diagrama de casos de uso

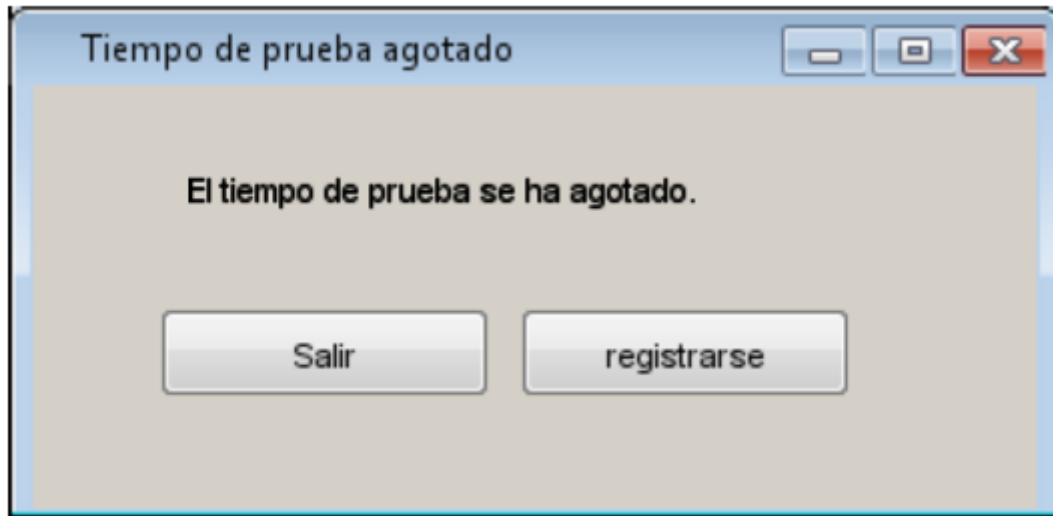


### Diagrama de clases

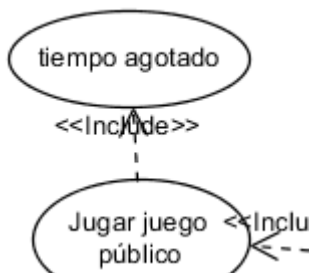


## Tiempo de prueba agotado

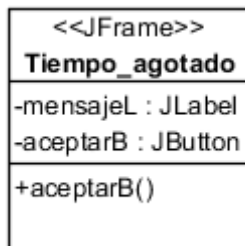
### Ventana



### Diagrama de casos de uso

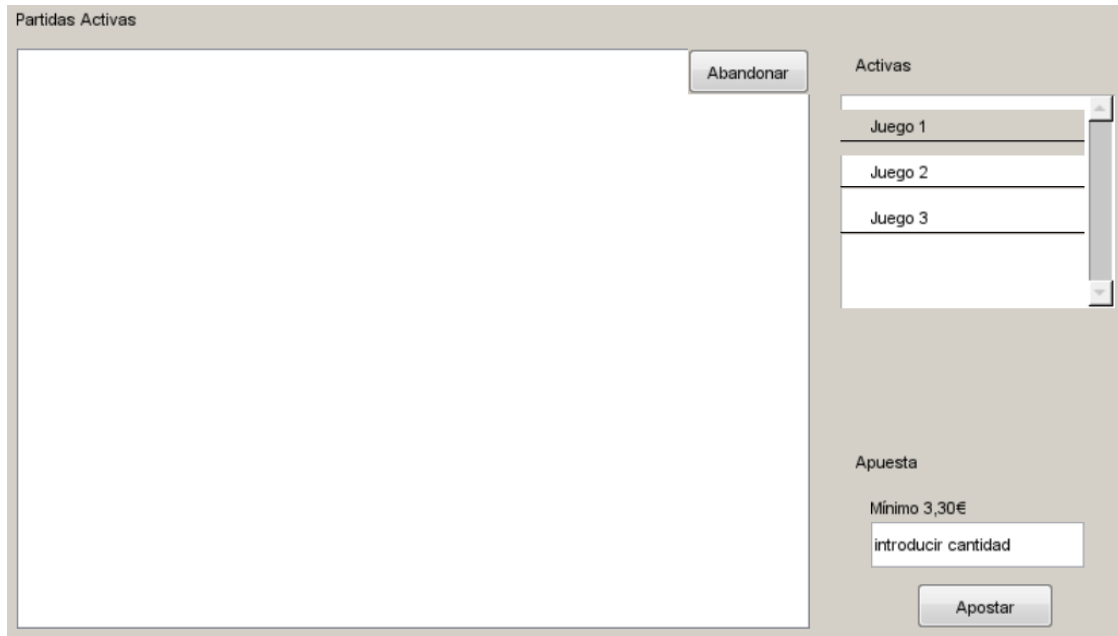


### Diagrama de clases

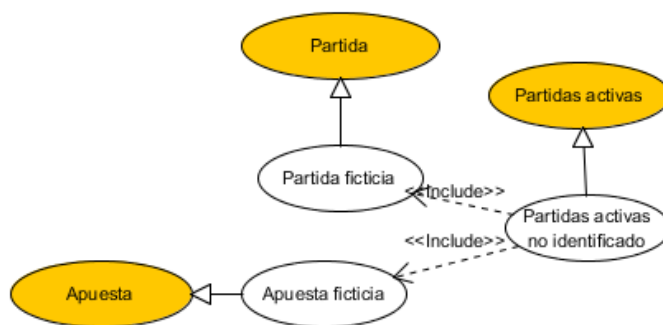


## Partidas ficticias

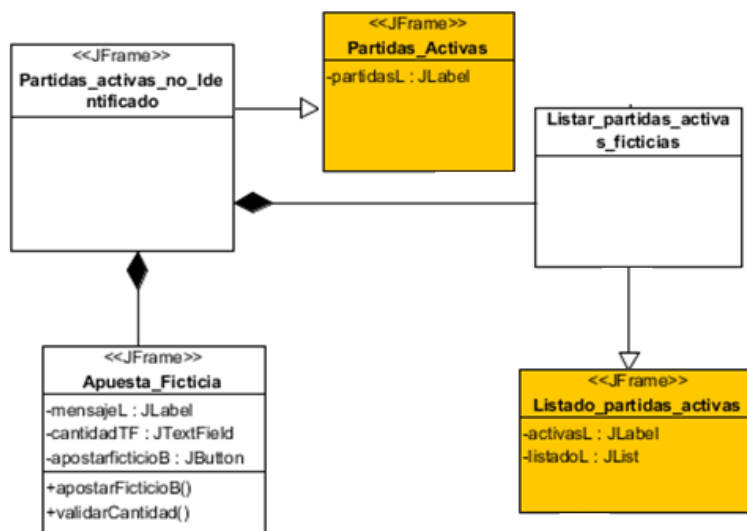
### Ventana



### Diagrama de casos de uso



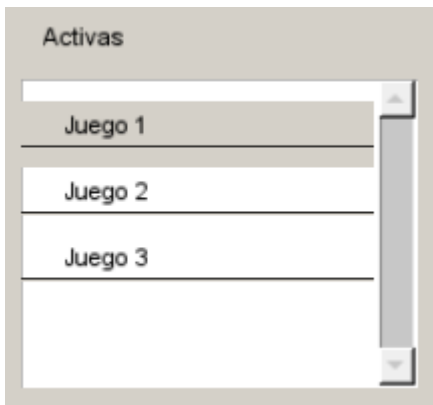
### Diagrama de clases



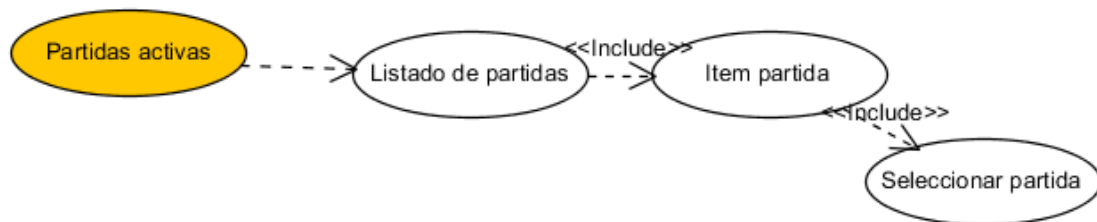


## Simultanear Partidas

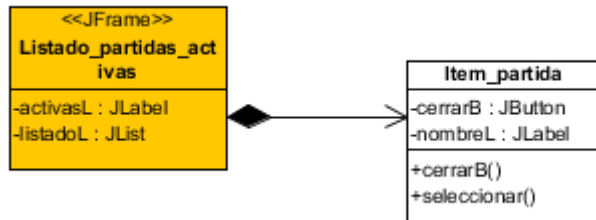
### Ventana



### Diagrama de casos de uso

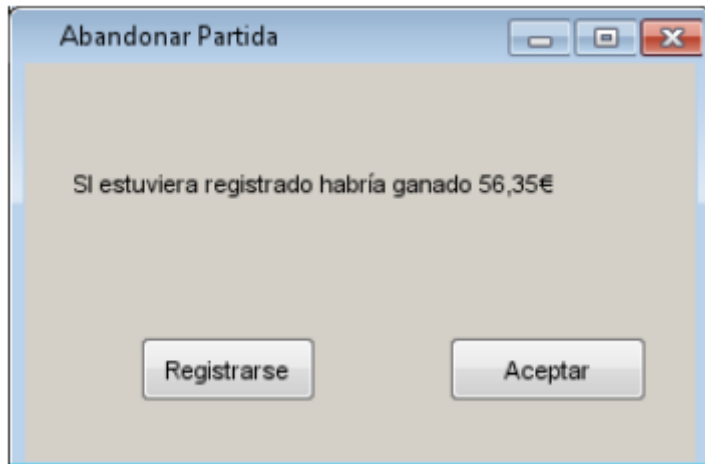


### Diagrama de clases

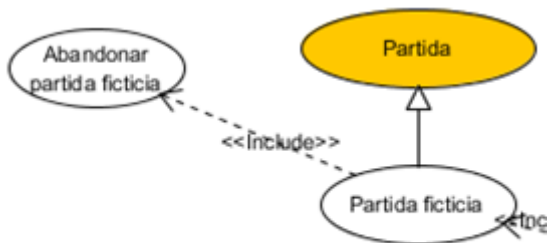


## Abandonar Partida ficticia

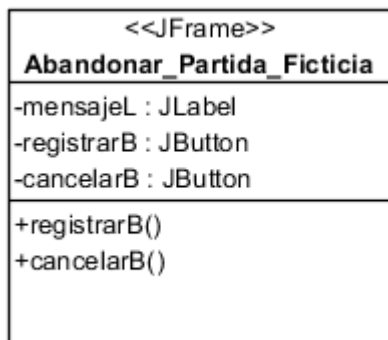
### Ventana



### Diagrama de casos de uso



### Diagrama de clases

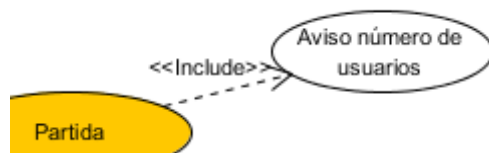


## Número mínimo de usuarios

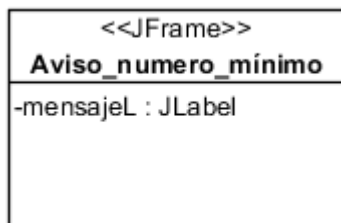
### Ventana

El numero mínimo de usuarios para este juego es 7, Por favor, espere...

### Diagrama de casos de uso

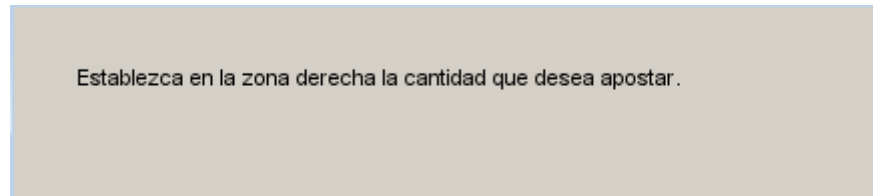


### Diagrama de clases



## Apuesta inicial

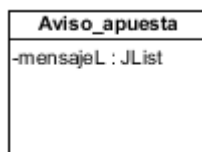
### Ventana



### Diagrama de casos de uso

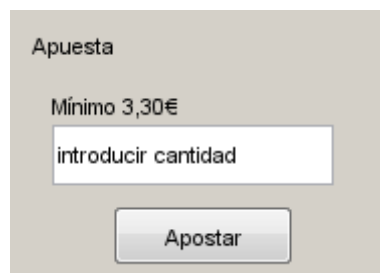


### Diagrama de clases

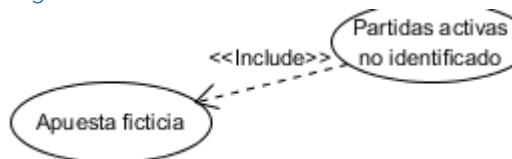


## Apostar cantidad ficticia

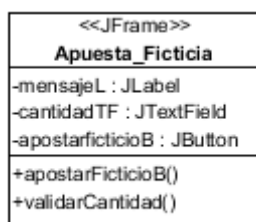
### Ventana



### Diagrama de casos de uso



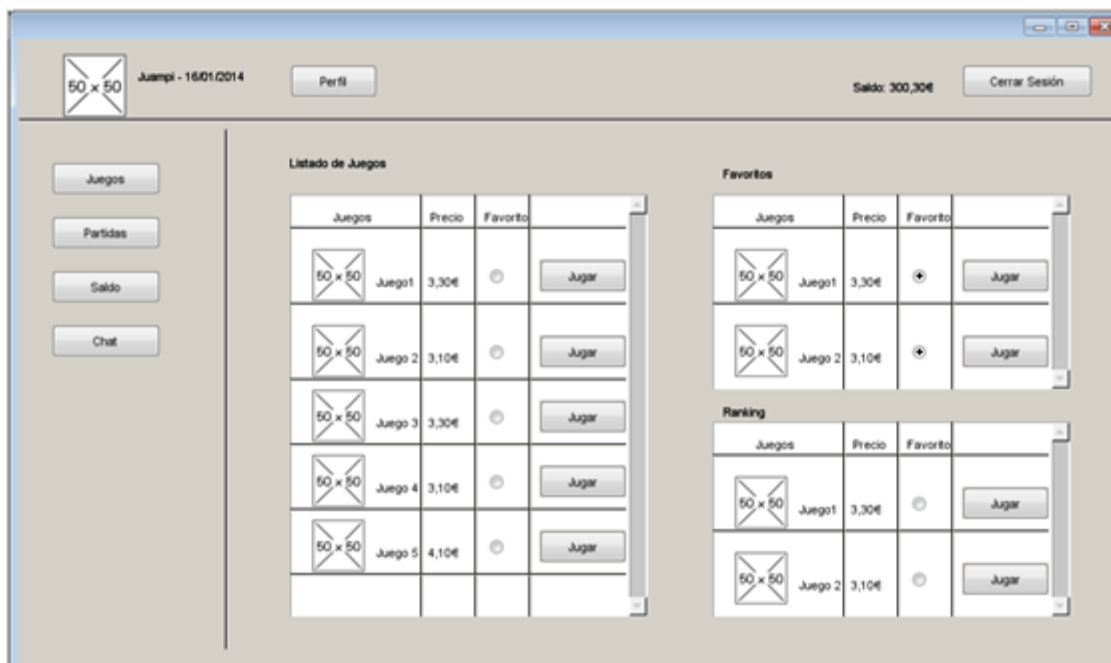
### Diagrama de clases



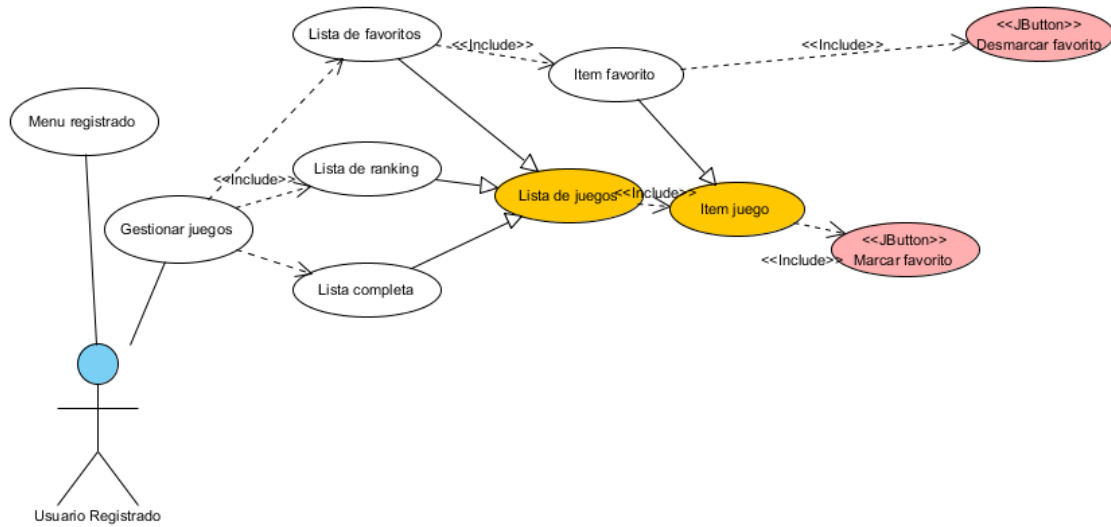
## General – Usuario Registrado

### Principal

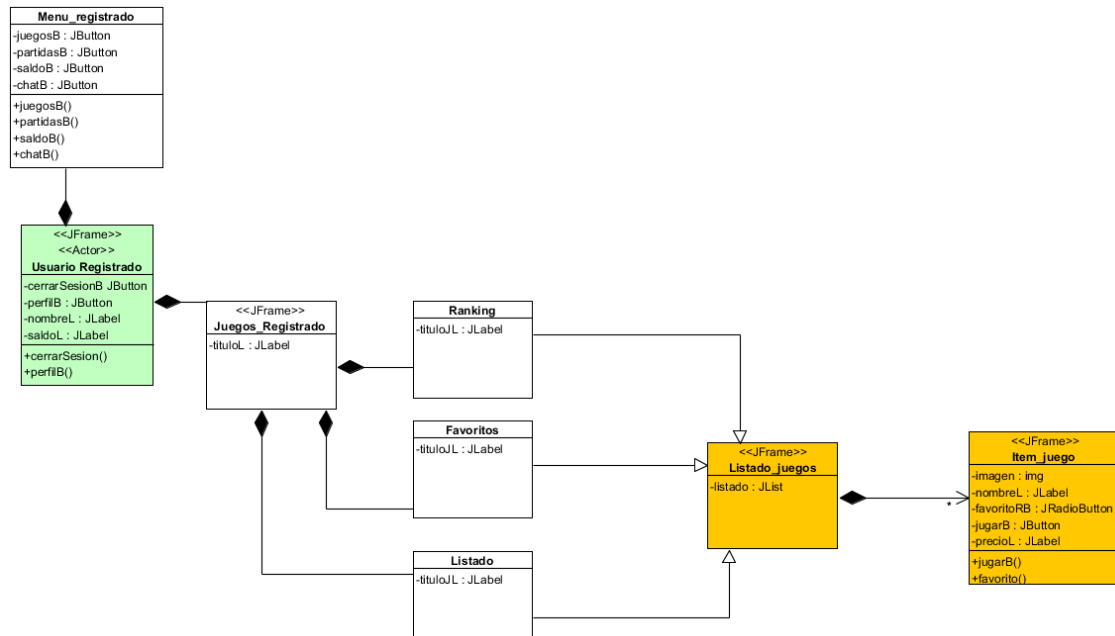
#### Ventana



### Diagrama de casos de uso








### Diagrama de clases

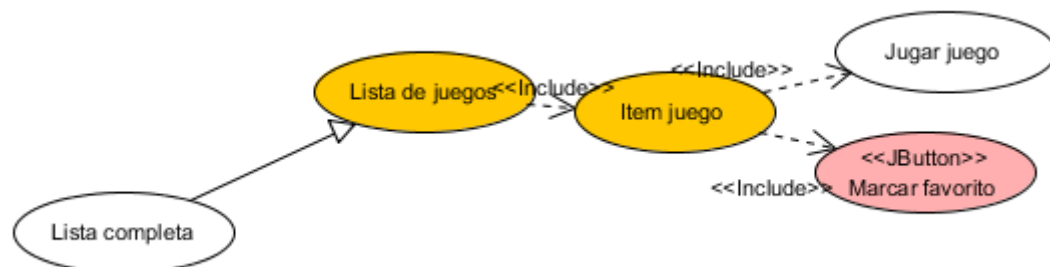


## Listado de juegos

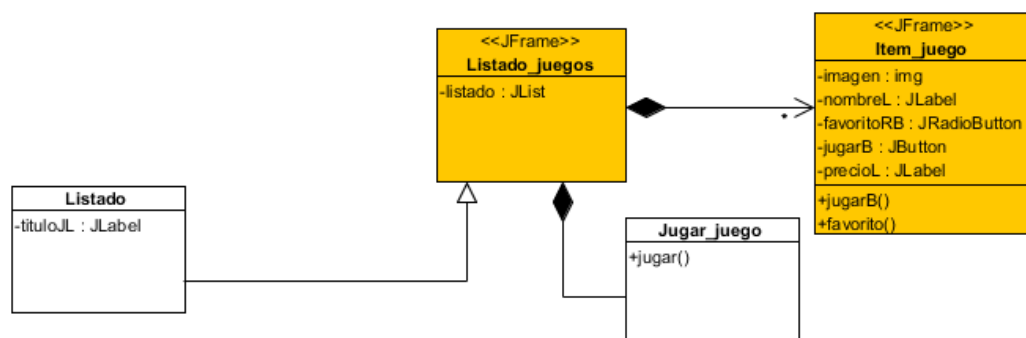
### Ventana

Listado de Juegos			
Juegos	Precio	Favorito	
 Juego1	3,30€	<input type="radio"/>	Jugar
 Juego 2	3,10€	<input type="radio"/>	Jugar
 Juego 3	3,30€	<input type="radio"/>	Jugar
 Juego 4	3,10€	<input type="radio"/>	Jugar
 Juego 5	4,10€	<input type="radio"/>	Jugar

### Diagrama de casos de uso



### Diagrama de clases

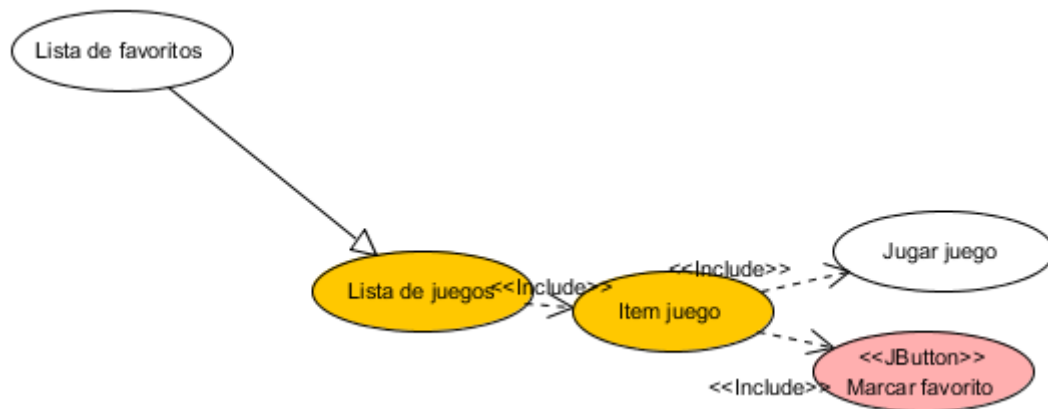


## Listado de favoritos

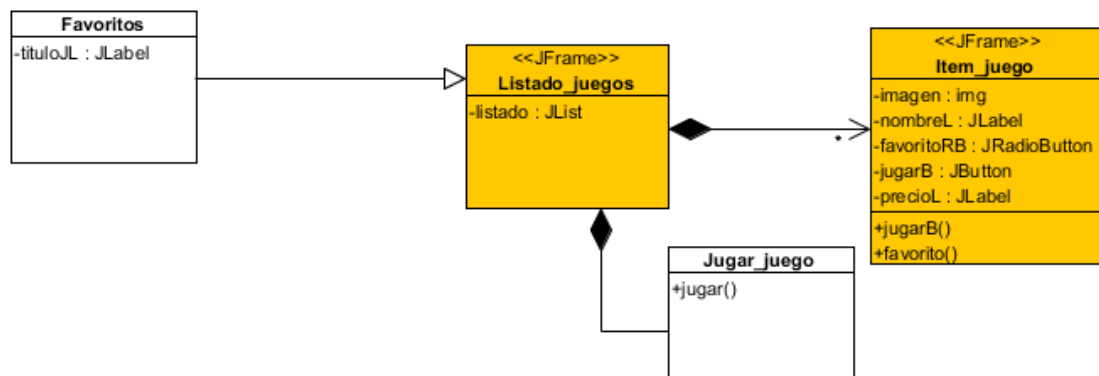
### Ventana

Favoritos			
Juegos	Precio	Favorito	
<div>50 x 50</div> <div>Juego1</div>	3,30€	<input type="radio"/>	Jugar
<div>50 x 50</div> <div>Juego 2</div>	3,10€	<input type="radio"/>	Jugar

### Diagrama de casos de uso





### Diagrama de clases



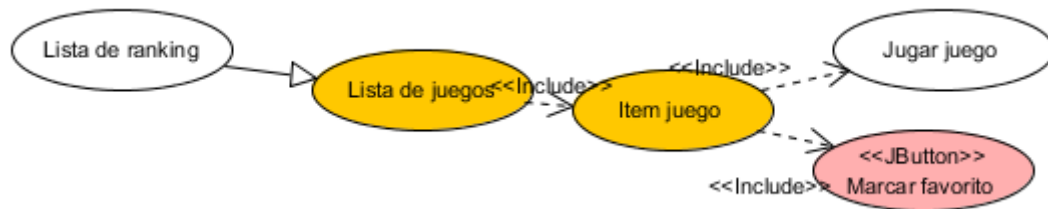


## Listado Ranking

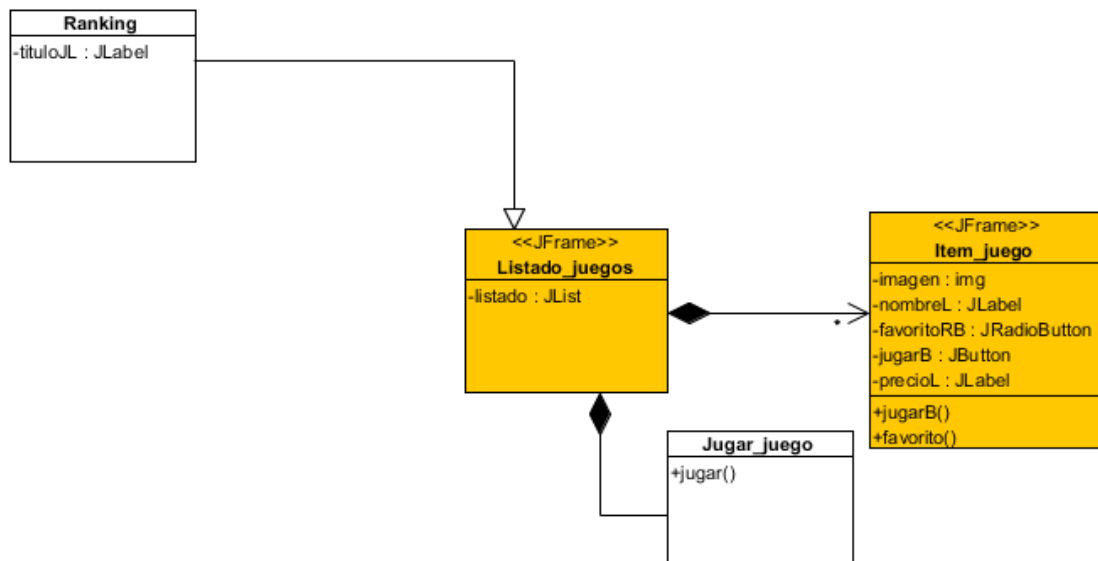
### Ventana

Ranking			
Juegos	Precio	Favorito	
 Juego1	3,30€	<input type="radio"/>	Jugar
 Juego 2	3,10€	<input type="radio"/>	Jugar

### Diagrama de casos de uso



### Diagrama de clases



## Partidas

### Ventana

Partidas Activas

Abandonar

Activas

Juego 1

Juego 2

Juego 3

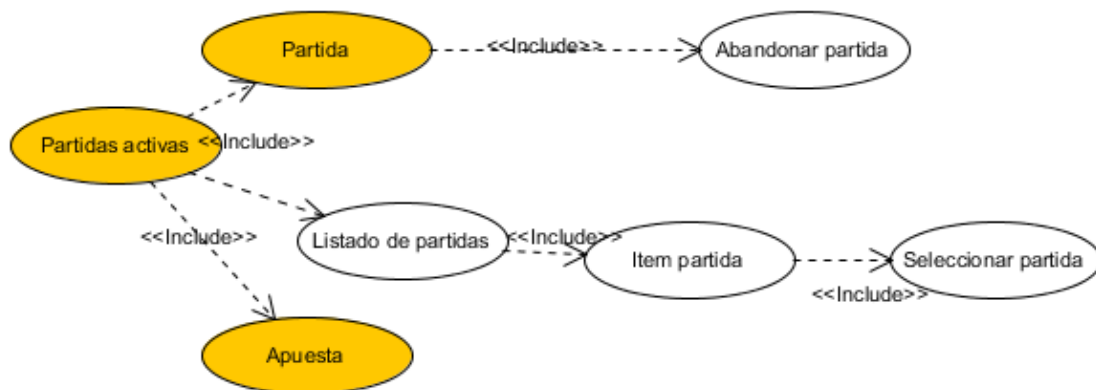
Apuesta

Mínimo 3,30€

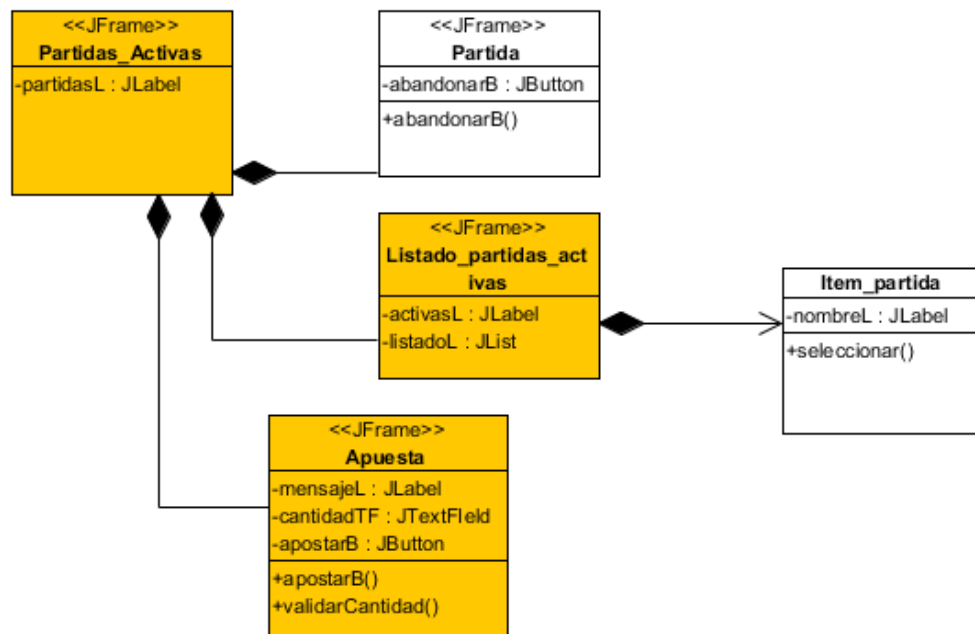
introducir cantidad

Apostar

Diagrama de casos de uso

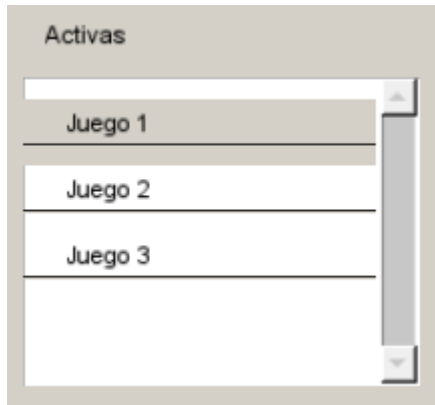


### Diagrama de clases



## Simultaneas Partidas

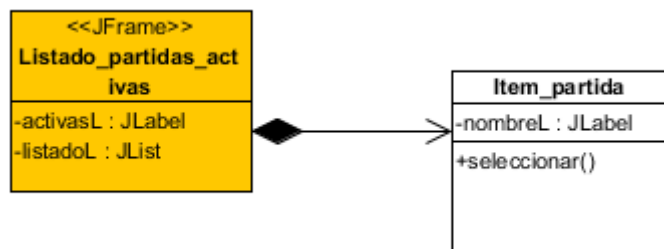
### Ventana



### Diagrama de casos de uso

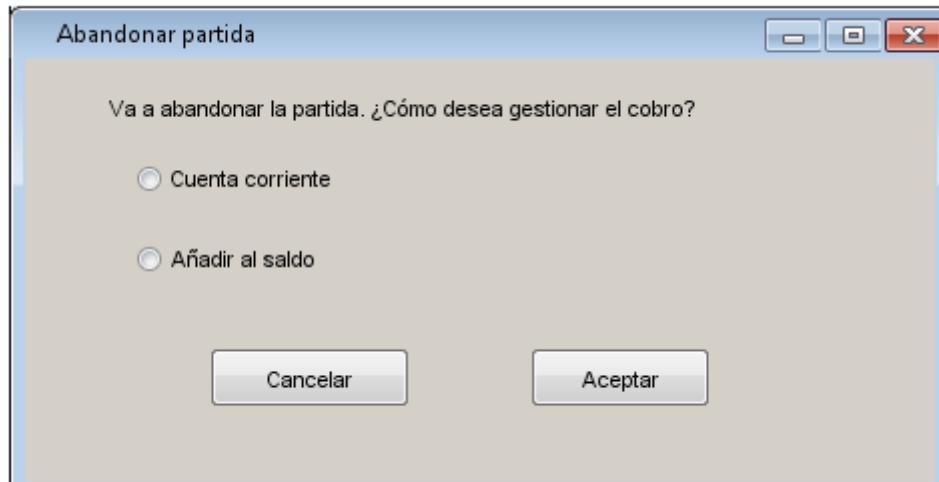


### Diagrama de clases

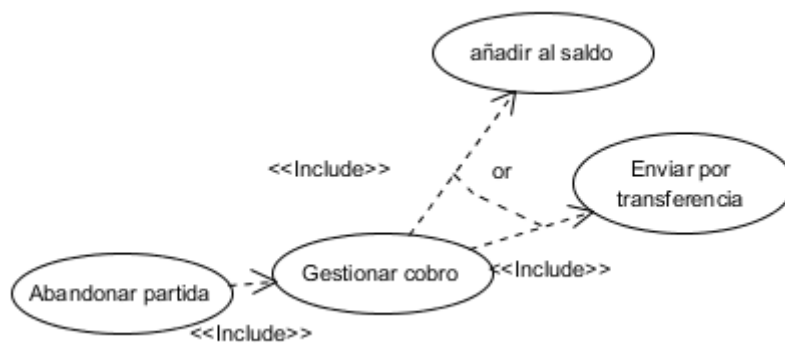


## Abandonar Partida

### Ventana



### Diagrama de casos de uso

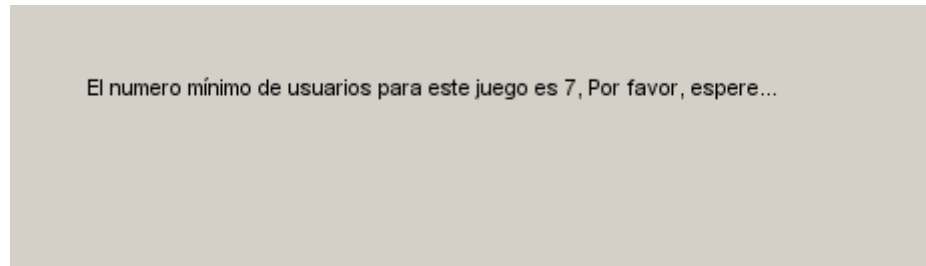


### Diagrama de clases



## Número mínimo de usuarios

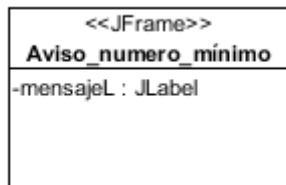
### Ventana



### Diagrama de casos de uso

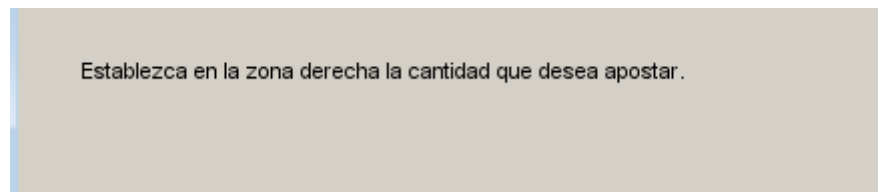


### Diagrama de clases



## Apuesta inicial

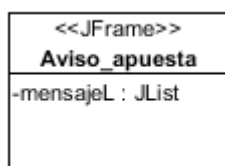
### Ventana



### Diagrama de casos de uso

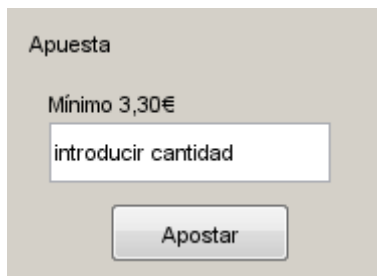


### Diagrama de clases

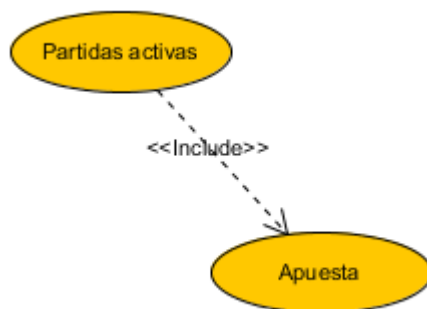


## Apostar cantidad

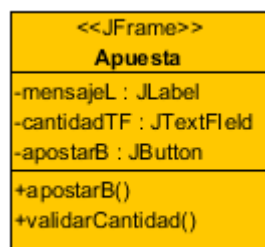
### Ventana



### Diagrama de casos de uso



### Diagrama de clases



## Gestionar Perfil

### Ventana

Ver Perfil



Nombre

Juan Pablo Rodriguez

Usuario

Juampi25

Contraseña

Email

irv846@ual.es

Cuenta corriente:

0011 1100 11 1122334455

¿Dónde nacieron tus padres?

Granada

Editar Perfil

Darse de baja

Sugerencias:

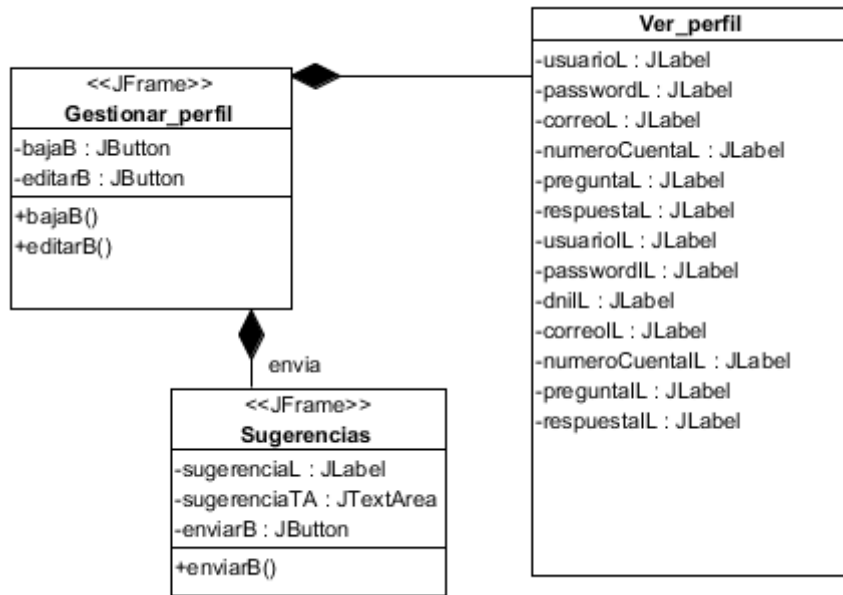
Enviar

### Diagrama de casos de uso



### Diagrama de clases





## Modificar Perfil

### Ventana

**Modificar perfil**

Modificar perfil

50 x 50

**Cambiar**

Nombre: Mustansar

Usuario: Mustan

Contraseña: \*\*\*\*\*

Email: ms068@ual.es

**Forma de pago**

	Banco	Oficina	D.C	Número Cuenta
cuenta Bancaria	0011	1100	21	9876654322

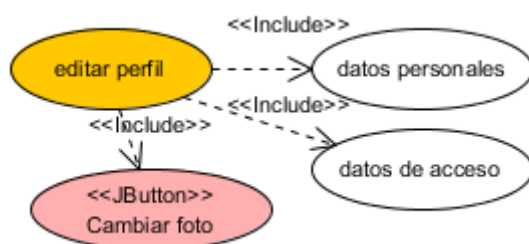
**Pregunta secreta**

Pregunta: [dropdown menu]

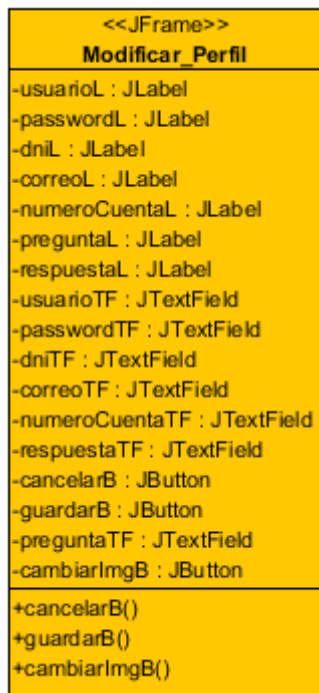
Respuesta: Granada

**Cancelar** **Guardar**

### Diagrama de casos de uso



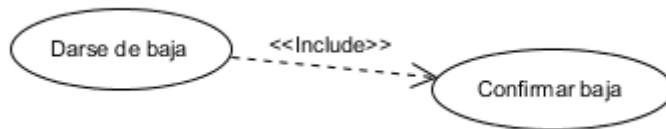
### Diagrama de clases



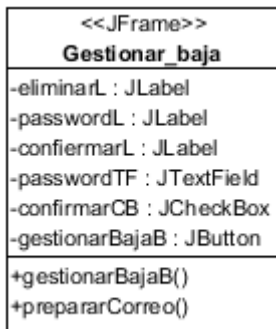
## Darse de Baja

### Ventana

### Diagrama de casos de uso

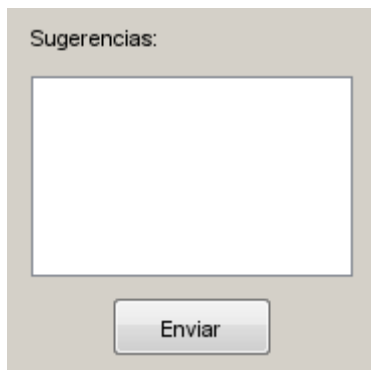


### Diagrama de clases

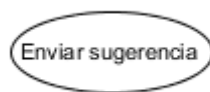


## Enviar sugerencia

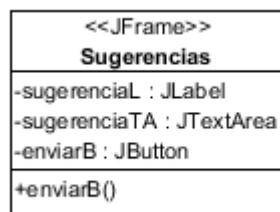
### Ventana



### Diagrama de casos de uso



### Diagrama de clases



## Chat

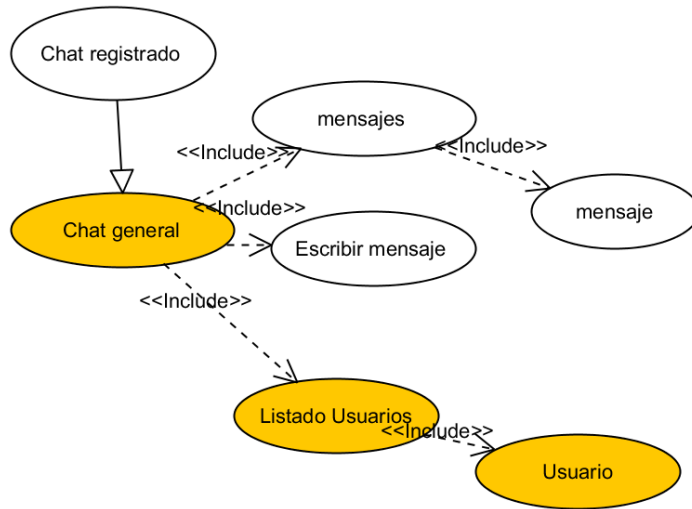
### Ventana

The image shows a chat application window with a light beige background. It is divided into two main vertical sections. The left section, titled 'Conversación', contains a scrollable text area with three messages: 'Juan: Hola Chicos!', 'Marcos: Poker II rules', and 'Juan: Estas enganchado'. Below this is a text input field labeled 'Tu mensaje' and a button labeled 'Enviar'. The right section, titled 'Usuarios', contains a scrollable list of three names: 'Juan', 'Marcos', and 'Anita'.

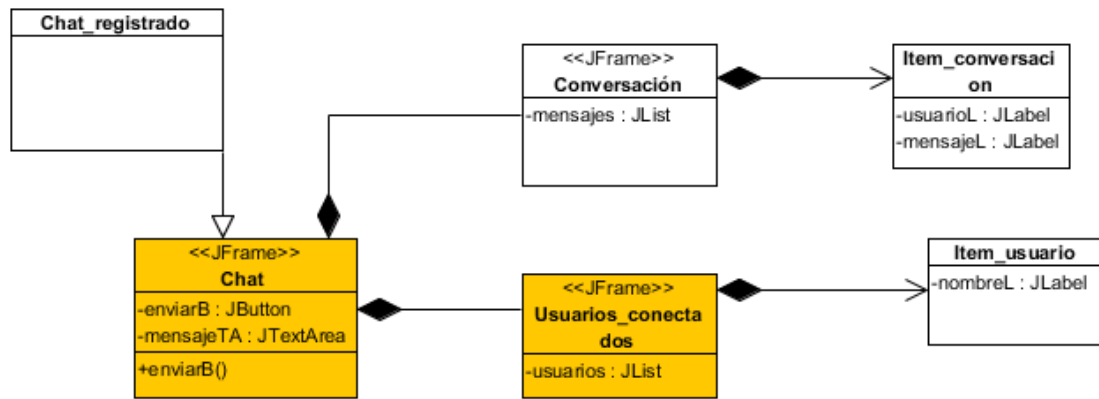
Conversación	Usuarios
Juan: Hola Chicos!	Juan
Marcos: Poker II rules	Marcos
Juan: Estas enganchado	Anita

Tu mensaje

### Diagrama de casos de uso

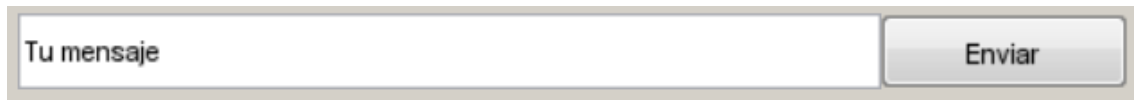


### Diagrama de clases



## Escribir mensaje

### Ventana

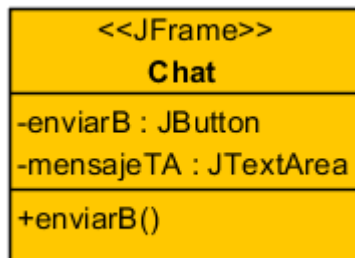


The image shows a graphical user interface for a chat application. It consists of a rectangular window with a light gray border. Inside the window, there is a text input field on the left with the placeholder text 'Tu mensaje'. To the right of the input field is a button with the text 'Enviar'.

### Diagrama de casos de uso



### Diagrama de clases

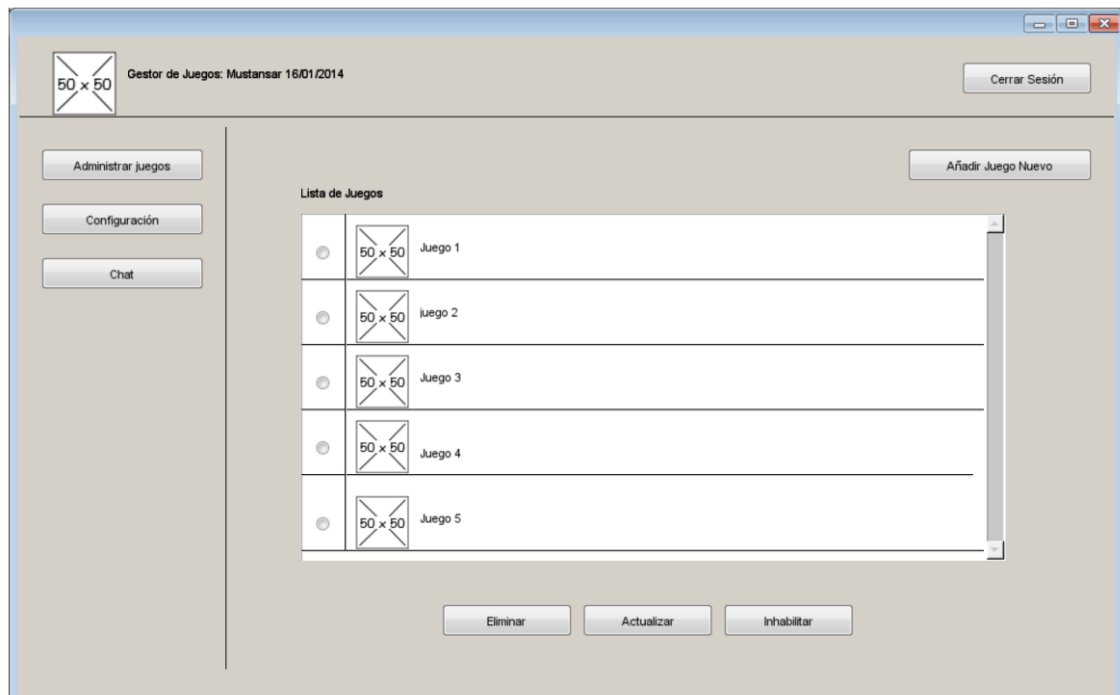


## Administración - Gestor de Juegos

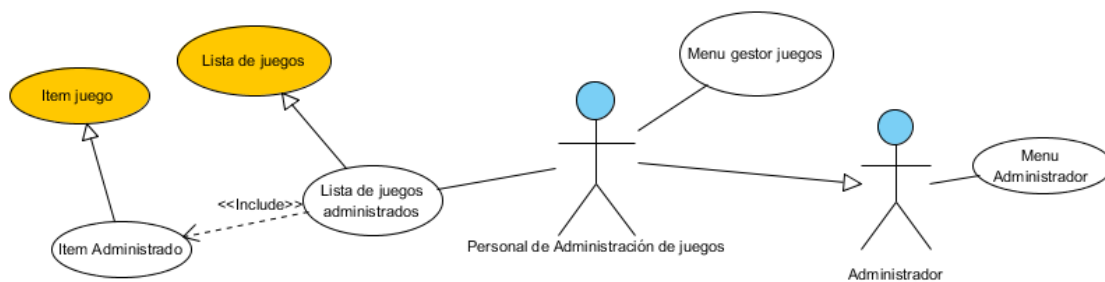
### Principal

### Ventana

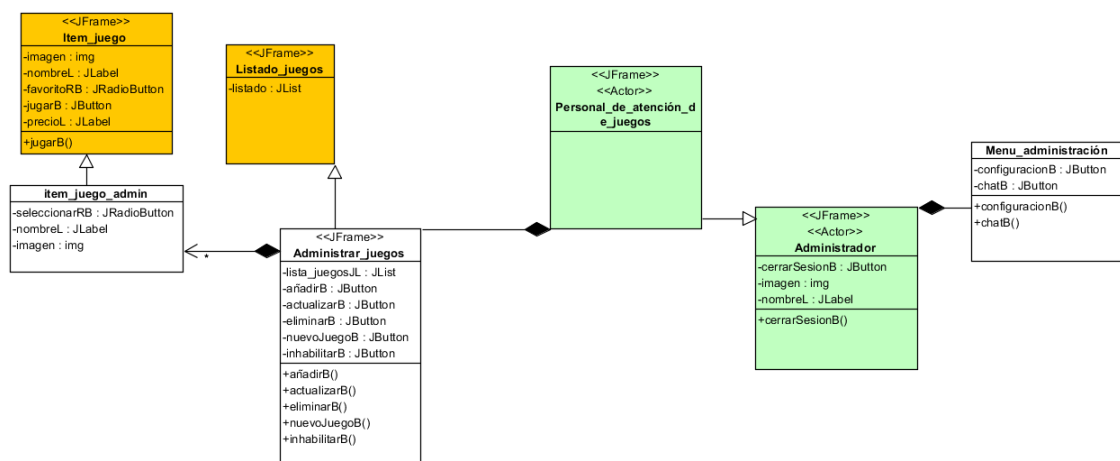




### Diagrama de casos de uso



### Diagrama de clases



## Añadir juego nuevo

### Ventana

**Añadir nuevo juego**

**Añadir Juego Nuevo**

Nombre

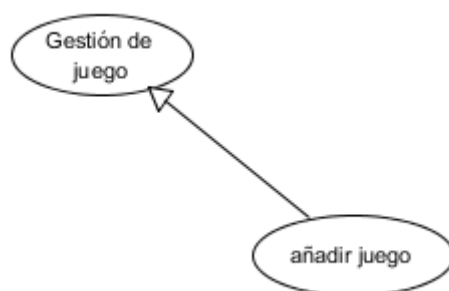
Juego

Imagen

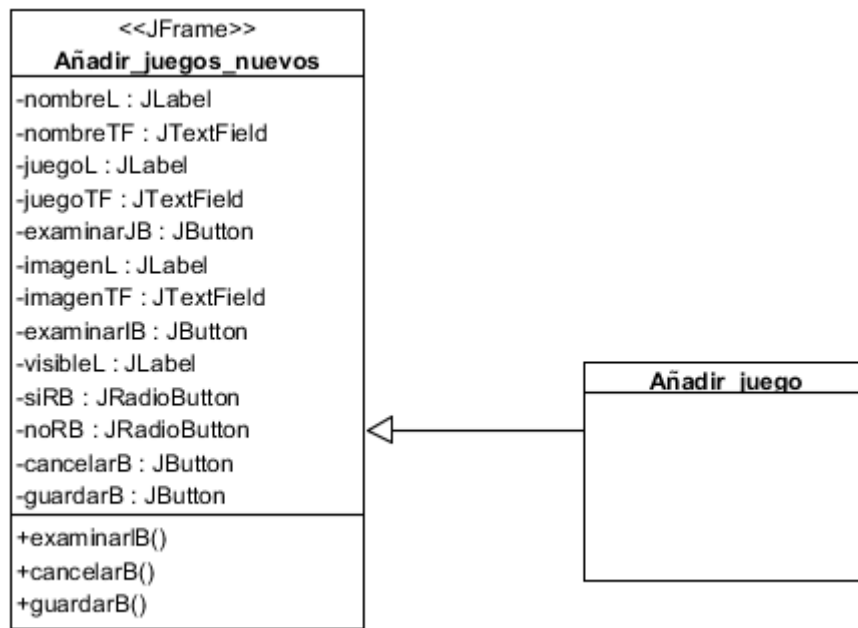
Numero mínimo de jugadores

Visible para usuario no registrado ☐ Si ☐ No

### Diagrama de casos de uso

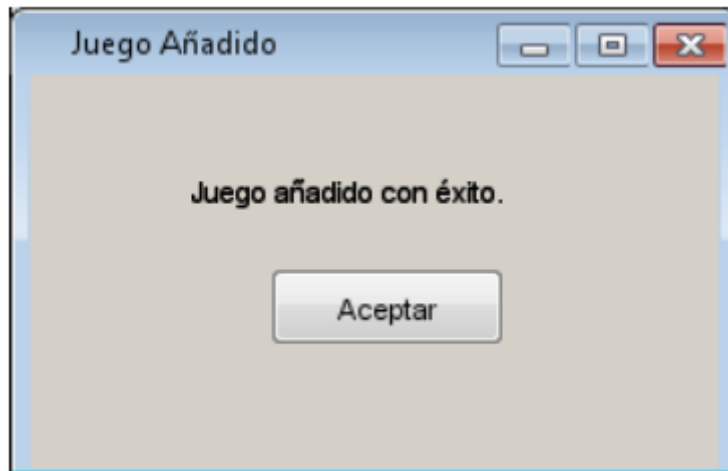


### Diagrama de clases



## Juego añadido – Confirmación

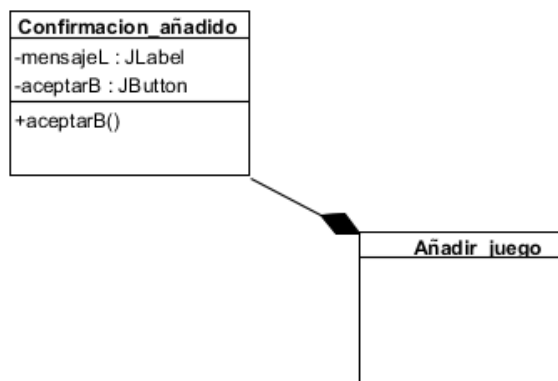
### Ventana



### Diagrama de casos de uso

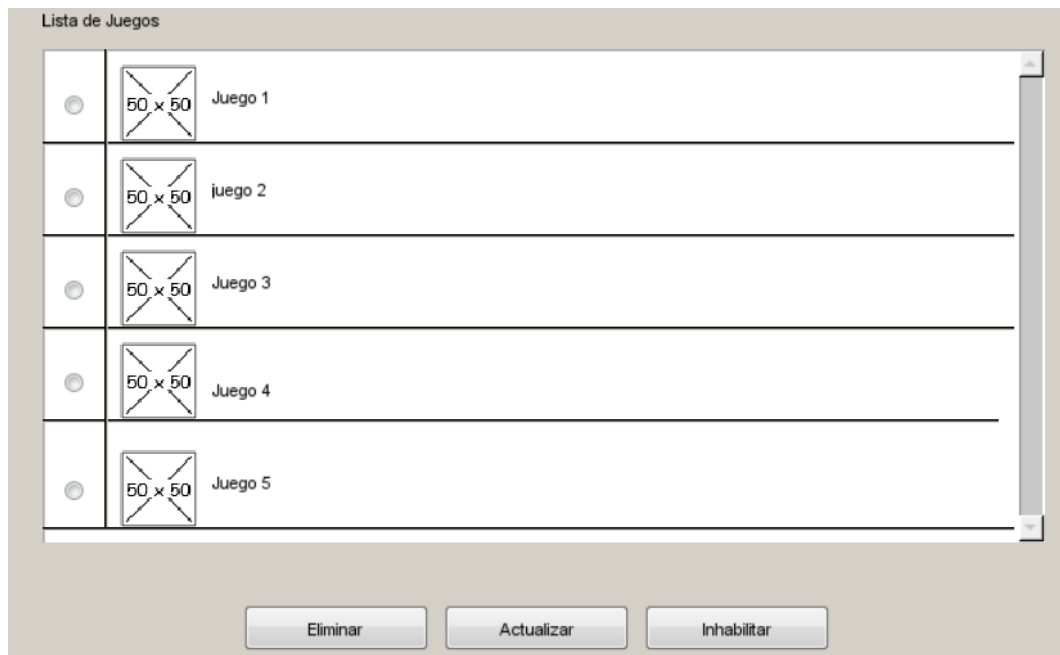


### Diagrama de clases

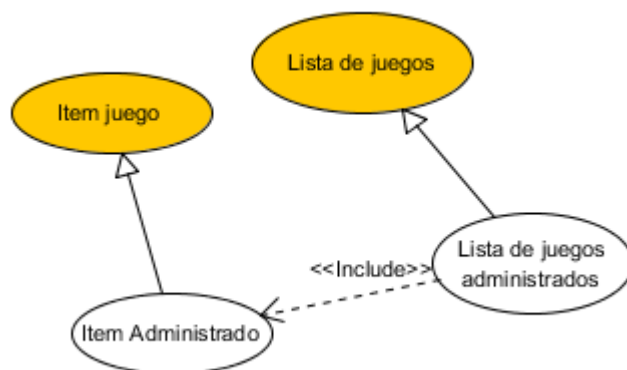


## Listado de juegos

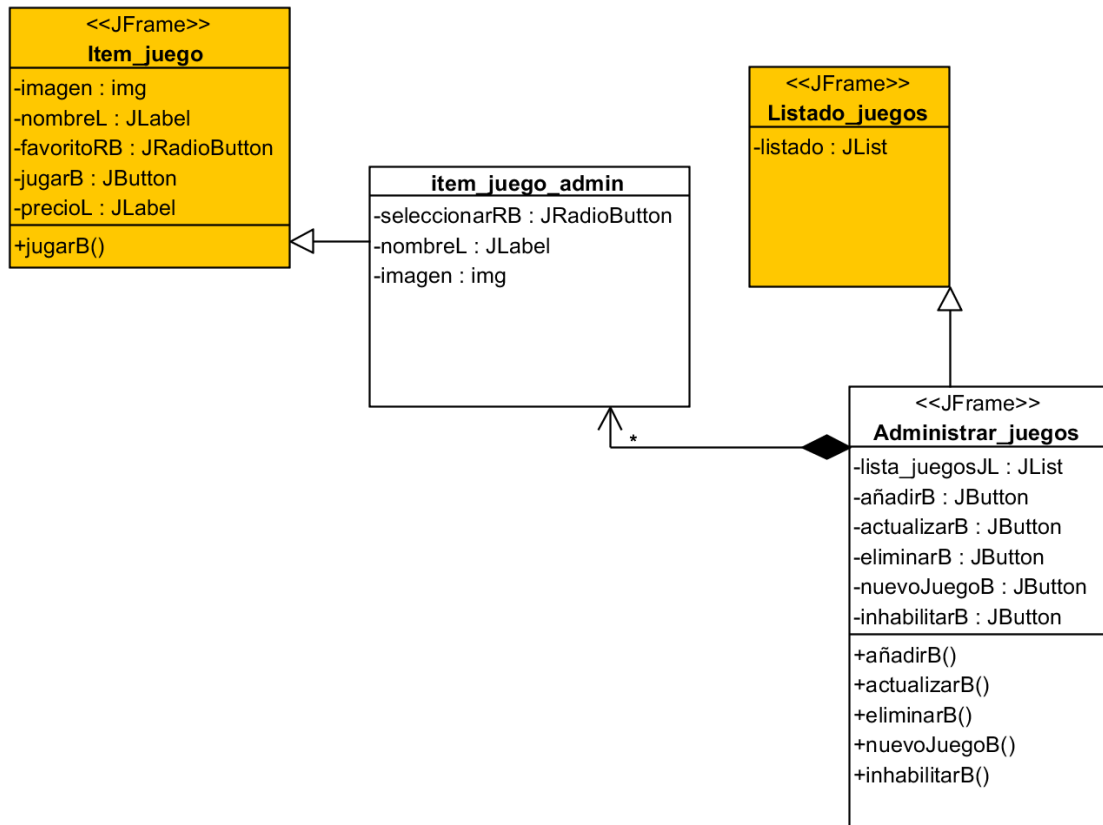
### Ventana



### Diagrama de casos de uso

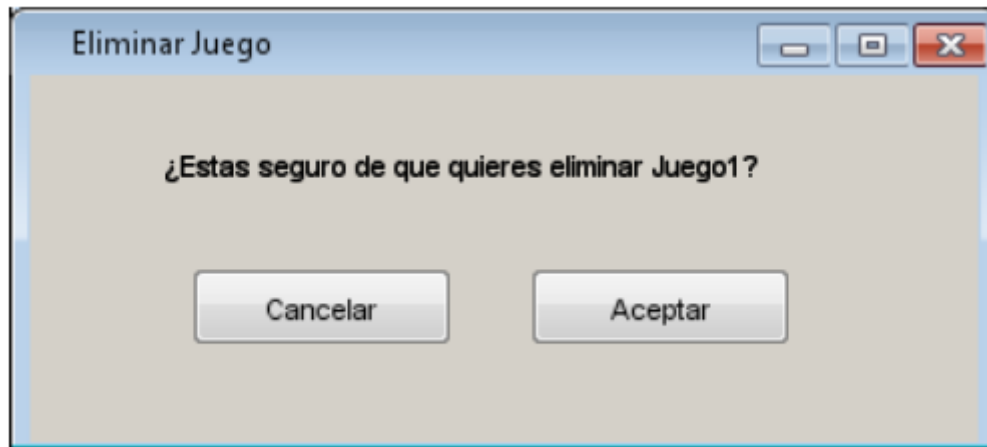


### Diagrama de clases

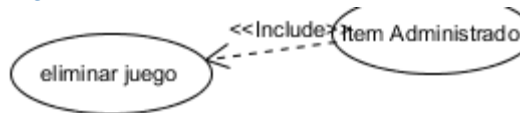


## Eliminar juego

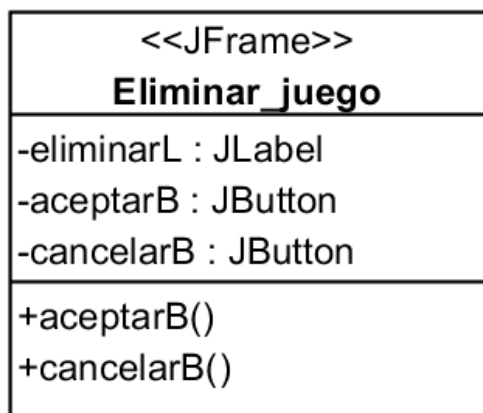
### Ventana



### Diagrama de casos de uso

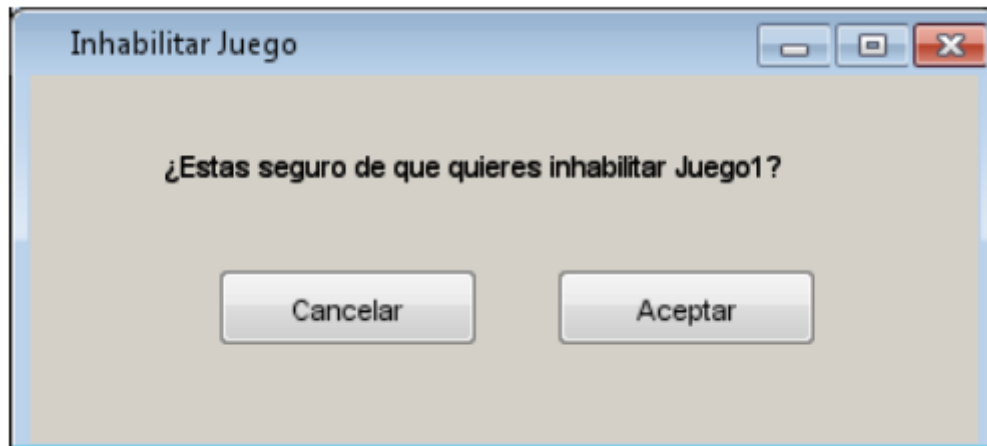


### Diagrama de clases

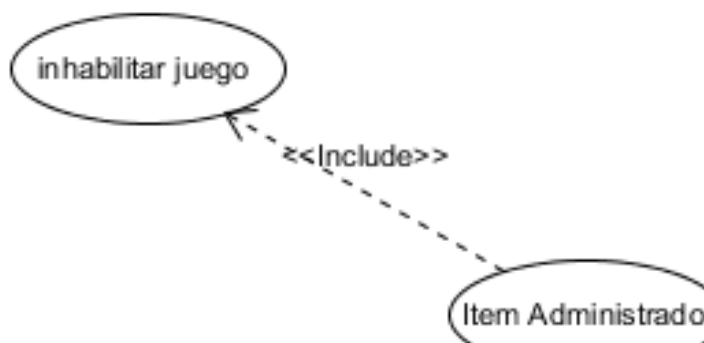


## Inhabilitar juego

### Ventana



### Diagrama de casos de uso



### Diagrama de clases

Inhabilitar_juego
-mensajeL : JLabel -aceptarB : JButton -cancelarB : JButton
+aceptarB() +cancelarB()



## Editar/ actualizar juego

### Ventana

**Editar juego**

Nombre:

Juego:

Imagen:

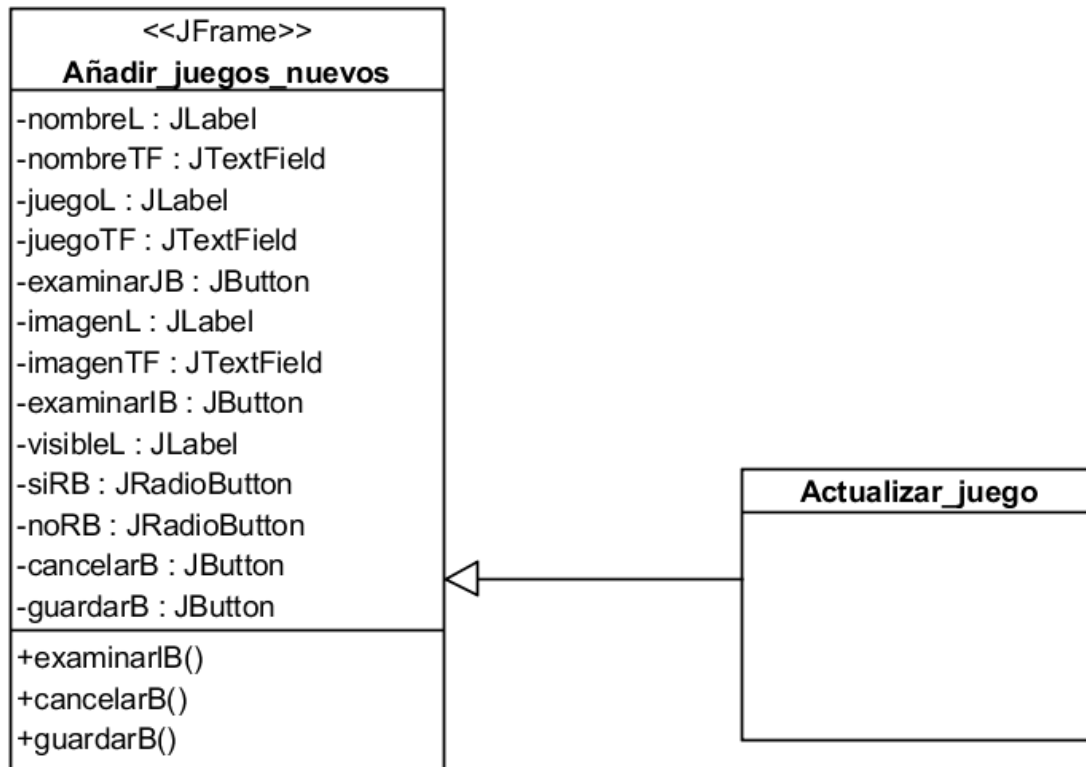
Numero mínimo de jugadores:

Visible para usuario no registrado: ☒ Si ☐ No

### Diagrama de casos de uso

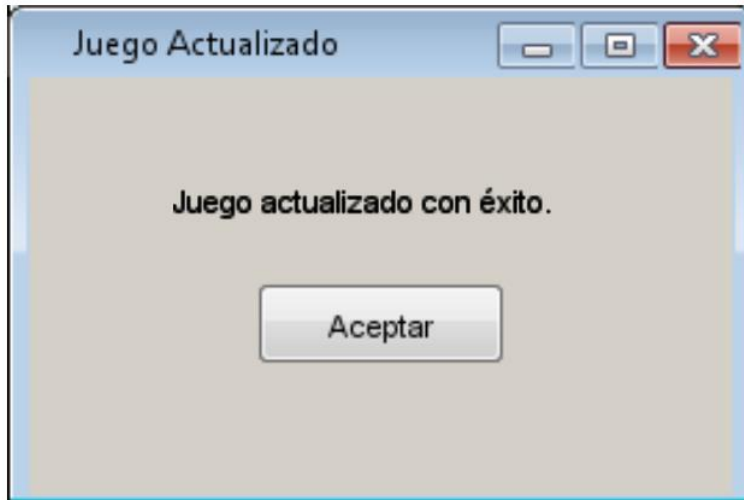


*Diagrama de clases*

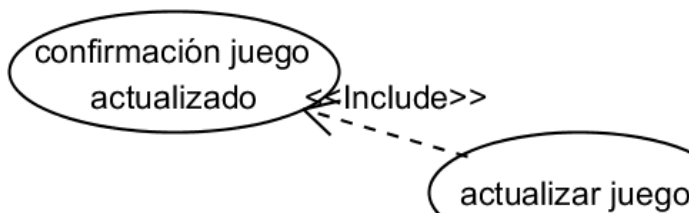


## Actualizar juego – Confirmación

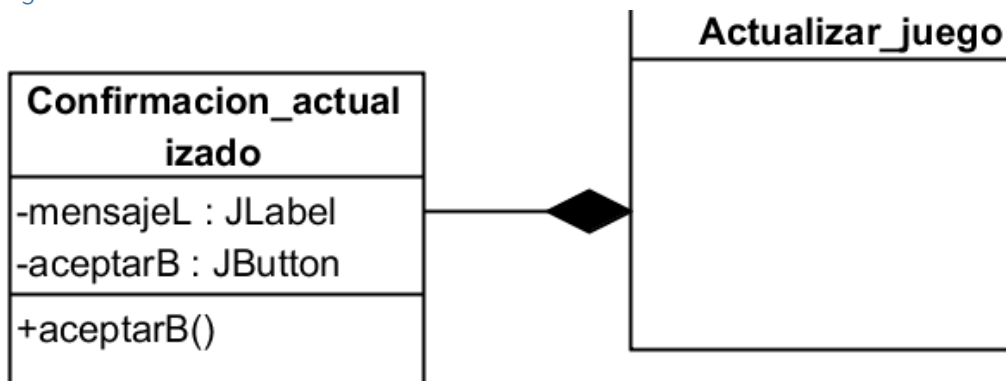
### Ventana



### Diagrama de casos de uso



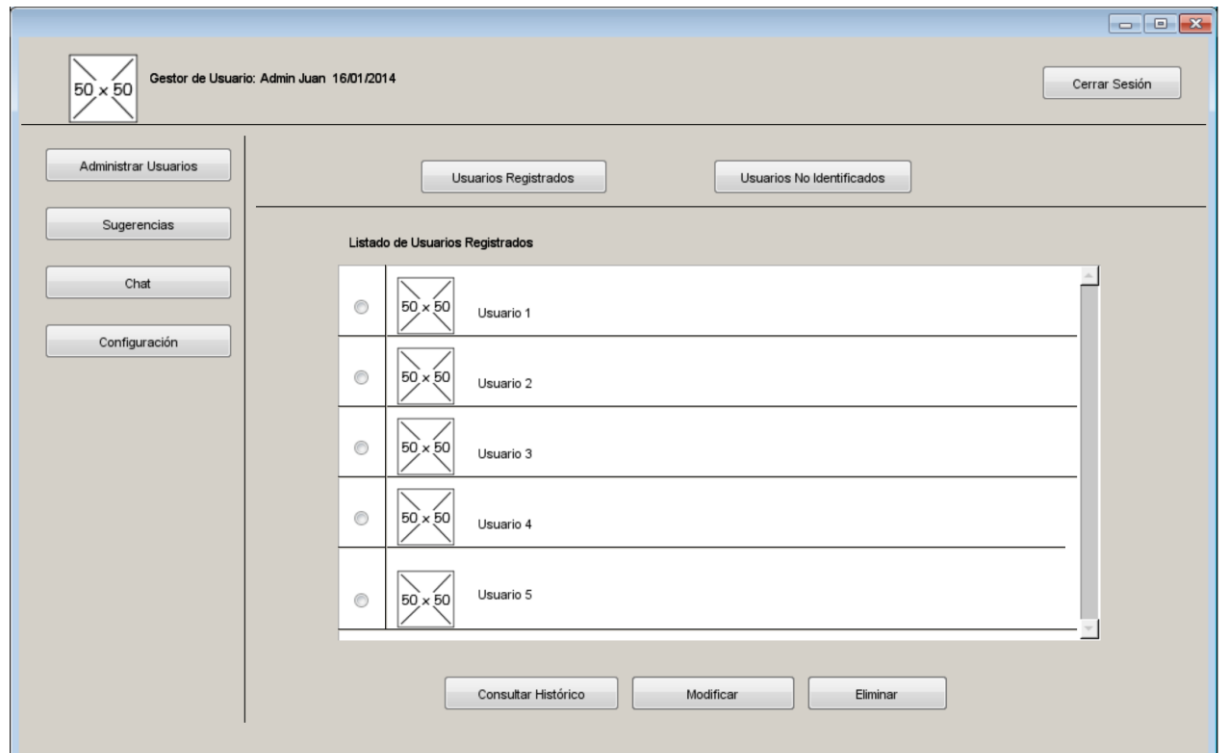
### Diagrama de clases



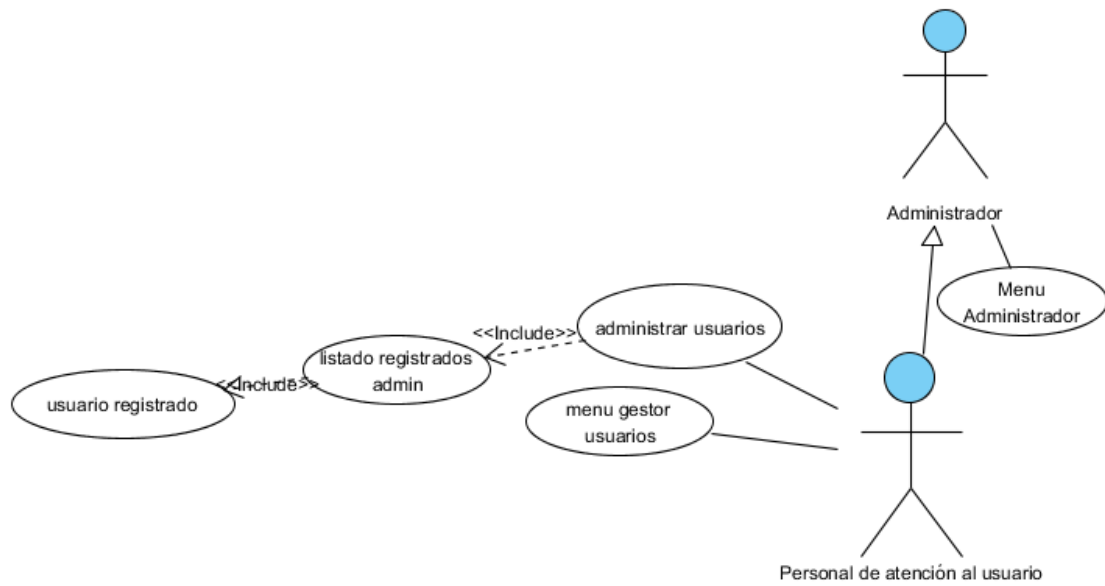
## Administración - Gestor de Usuarios

Principal

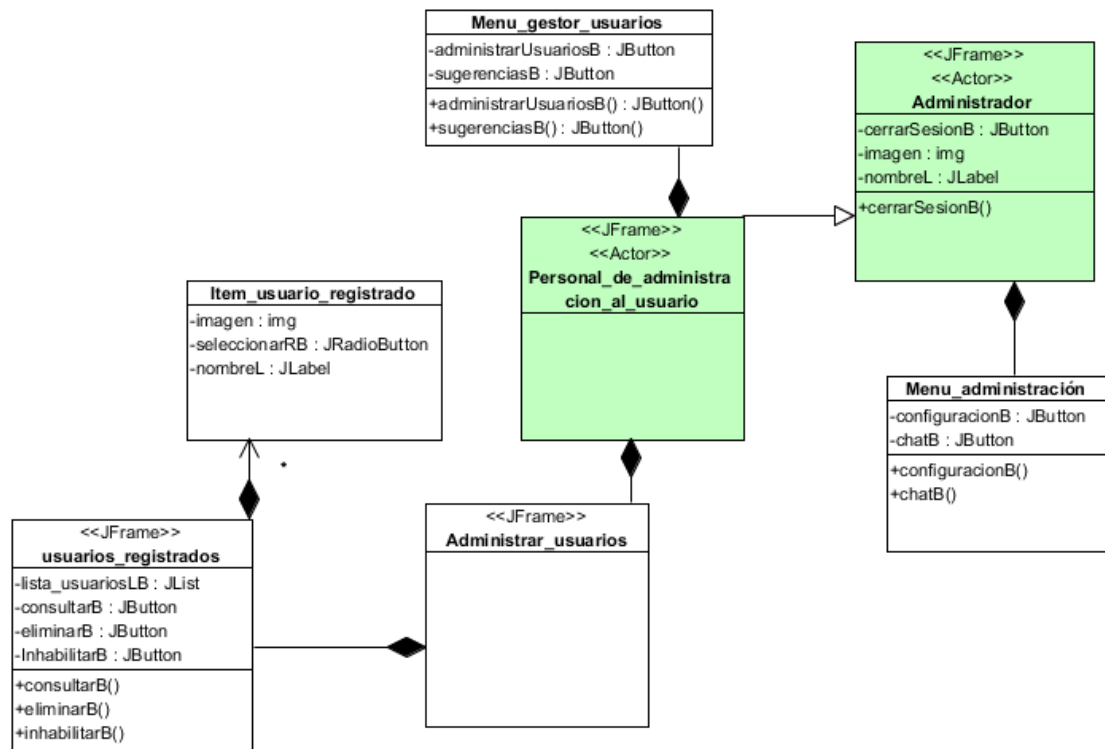
Ventana



### Diagrama de casos de uso



### Diagrama de clases

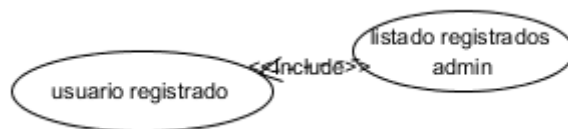


## Administrar usuarios registrados

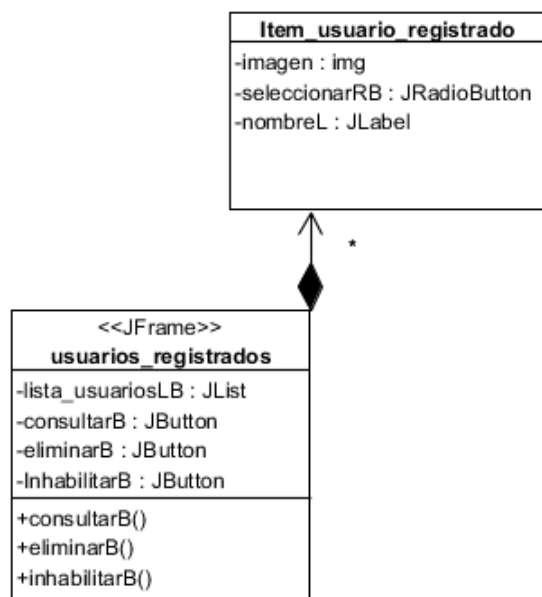
### Ventana



### Diagrama de casos de uso



### Diagrama de clases



## Consultar Histórico usuario registrado

### Ventana

Consultar histórico

Consultar Histórico

Juegos	Saldo	Fecha	Hora
Poker II	30,00€	10/01/2014	22:00h
Casino 1	40,00€	11/01/2014	15:00h
Poker 1	50,00€	12/01/2014	12:00h
Roller game	15,00€	14/01/2014	09:00h

Saldo Actual

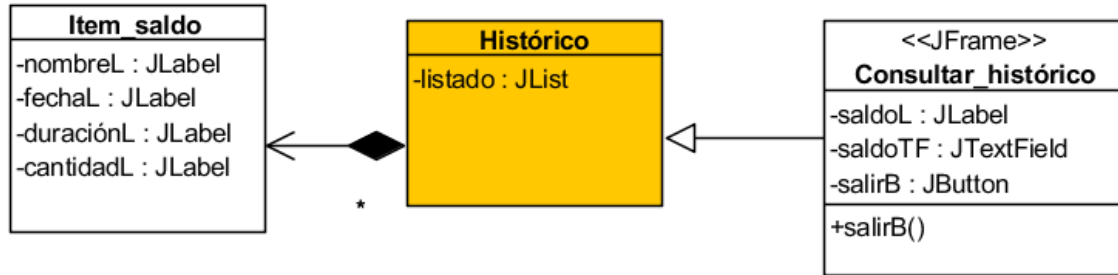
Saldo actual: 300,45€

Salir

### Diagrama de casos de uso



### Diagrama de clases



### Modificar usuario registrado

#### Ventana

50 x 50

Cambiar

Nombre

Mustansar

Usuario

Mustan

Contraseña

\*\*\*\*\*

Email

ms068@ual.es

Forma de pago

	Banco	Oficina	D.C	Número Cuenta
cuenta Bancaria	0011	1100	21	9876654322

Pregunta secreta

Pregunta

Respuesta

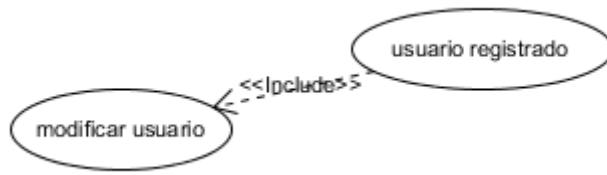
Granada

Cancelar

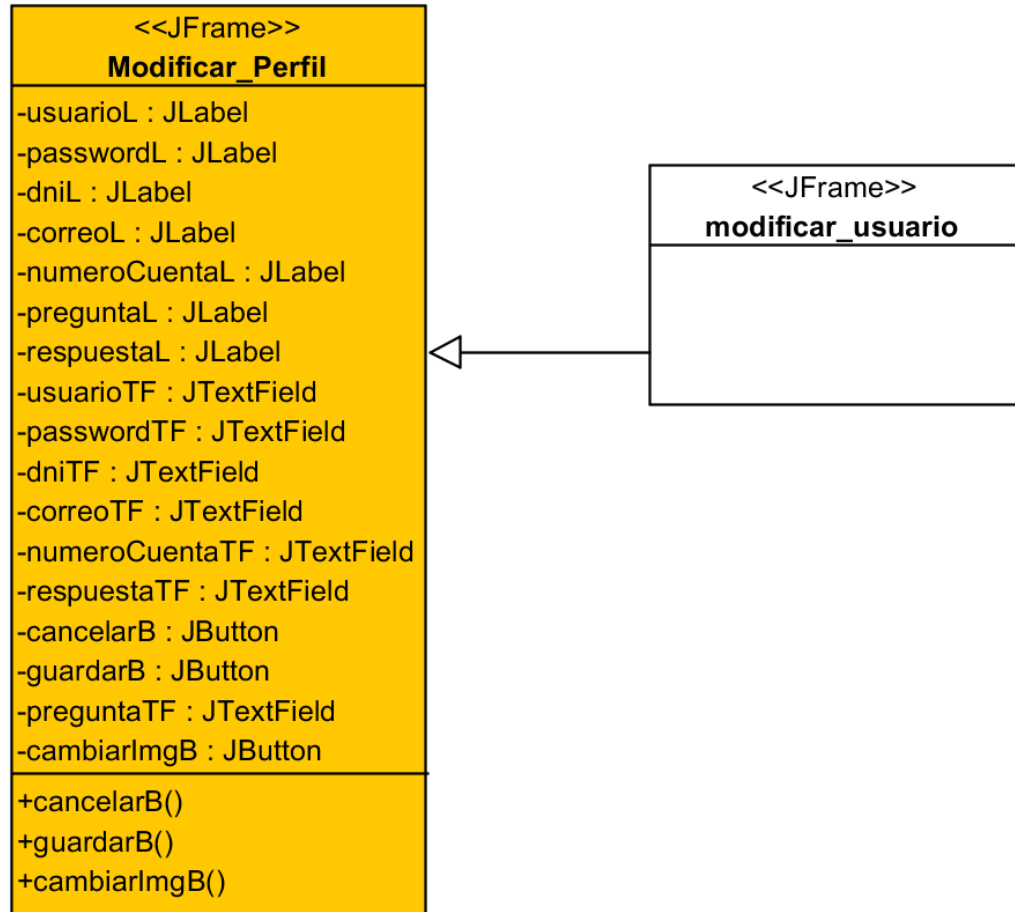
Guardar



### Diagrama de casos de uso

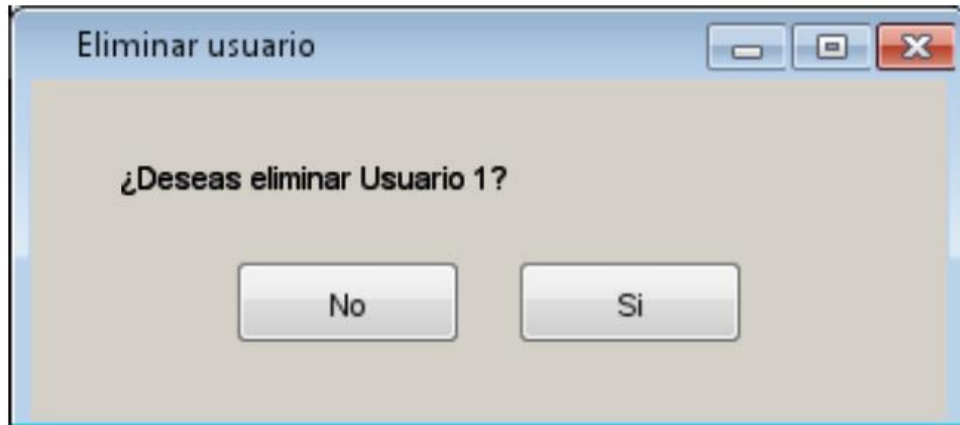


### Diagrama de clases



## Eliminar usuario registrado

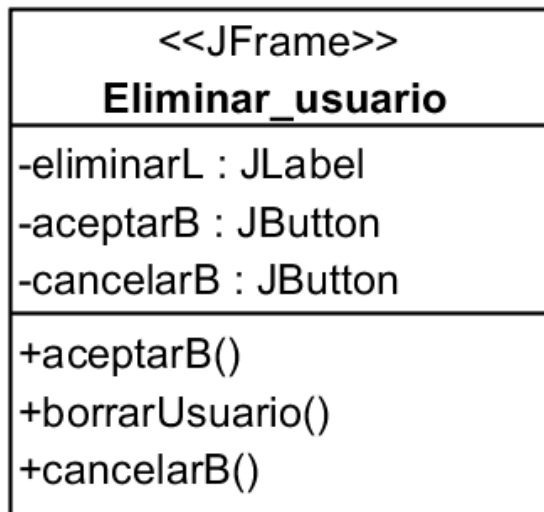
### Ventana



### Diagrama de casos de uso

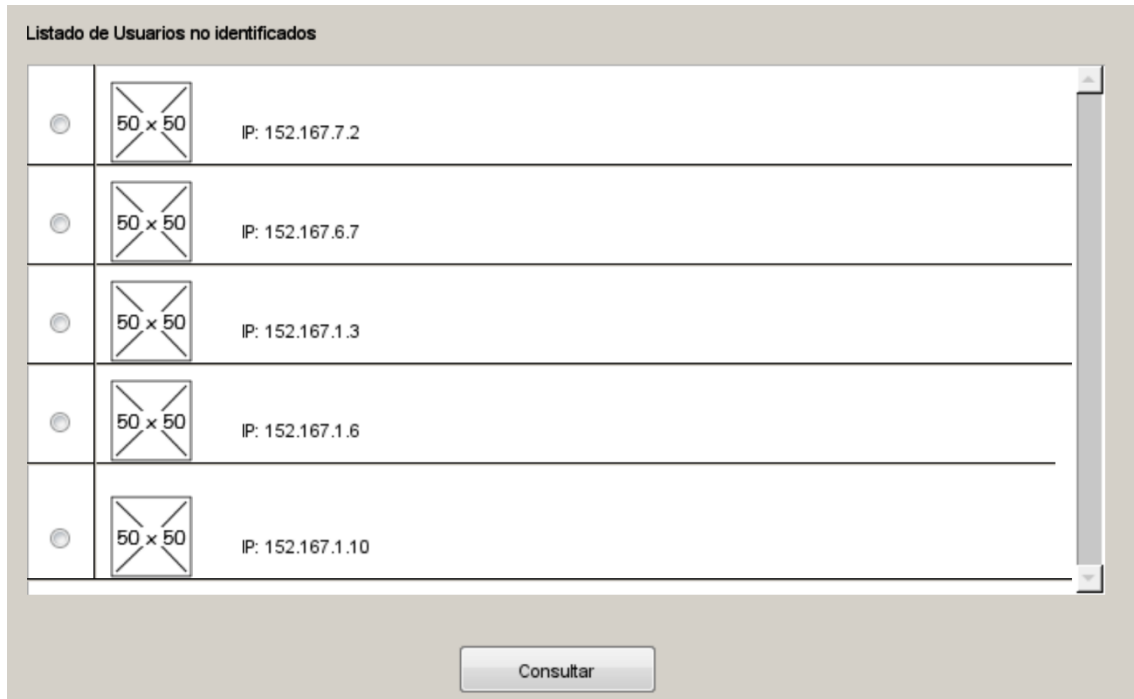


### Diagrama de clases

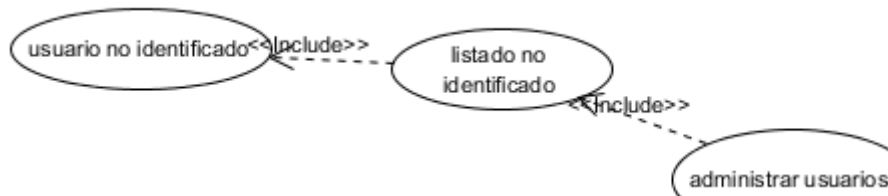


## Administrar Usuarios No Identificados

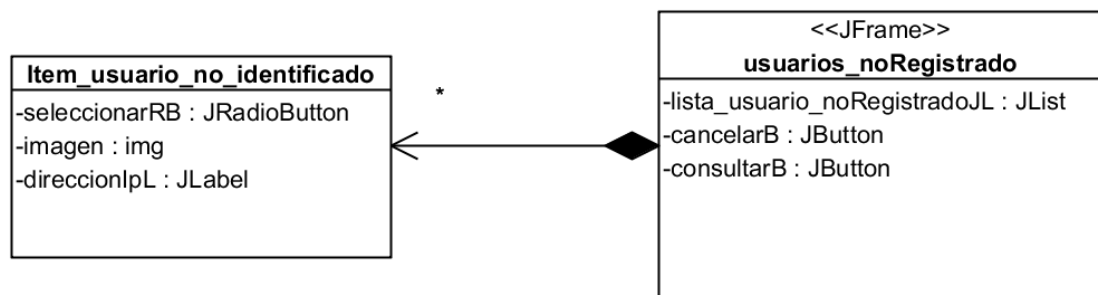
### Ventana



### Diagrama de casos de uso



### Diagrama de clases



## Consultar (no identificado)

### Ventana

**Consultar no identificado**

---

**Consultar usuario no registrado**

---

IP: 152.167.7.2

Tiempo restante de prueba: 20h

**Juegos que ha jugado**

---

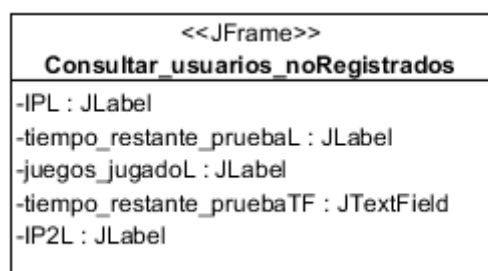
Juegos	Fecha	Hora
Poker II	11/01/2014	07:00h
Casino 1	12/01/2014	15:00h
Poker 1	12/01/2014	12:00h

Salir

### Diagrama de casos de uso



### Diagrama de clases



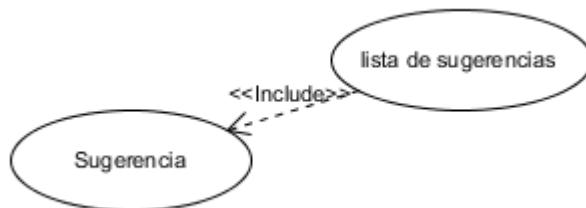
## Administrar sugerencias

### Ventana

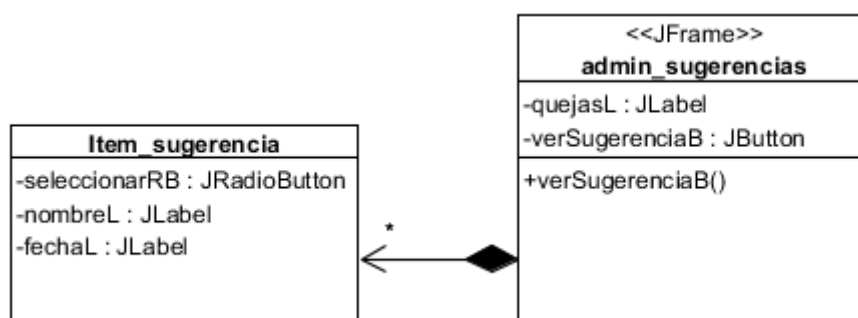
Sugerencias		
<input type="radio"/>	Sugerencia 1	16/01/2014 - 12:25h
<input type="radio"/>	Sugerencia 2	17/01/2014 - 14:00h
<input type="radio"/>	Sugerencia 3	17/01/2014 - 14:00h
<input type="radio"/>	Sugerencia 4	17/01/2014 - 14:00h
<input type="radio"/>	Sugerencia 5	17/01/2014 - 14:00h

Ver Sugerencia

### Diagrama de casos de uso

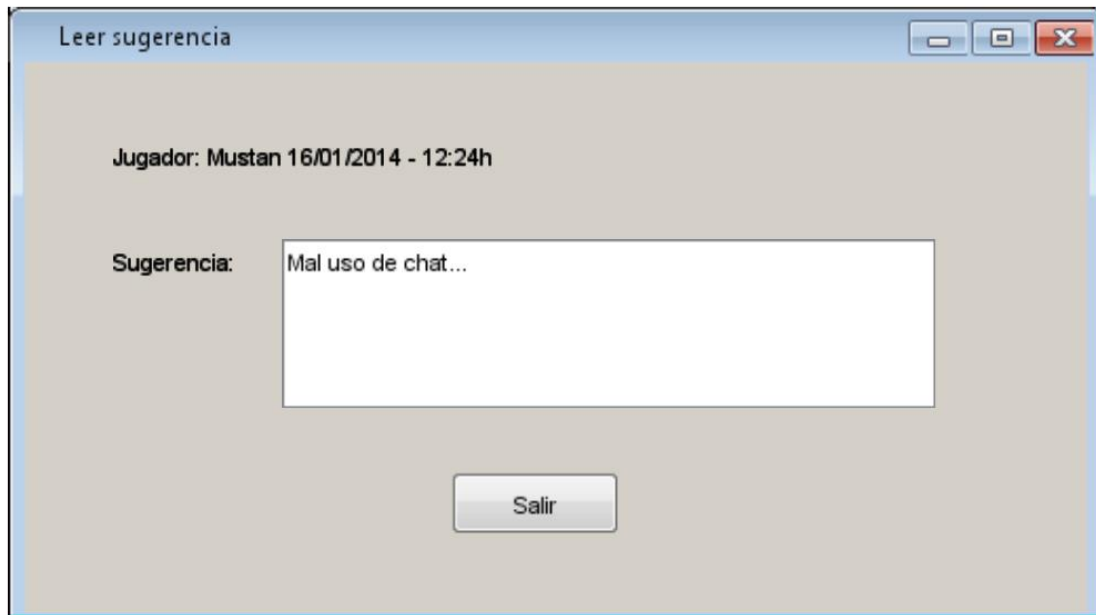


### Diagrama de clases

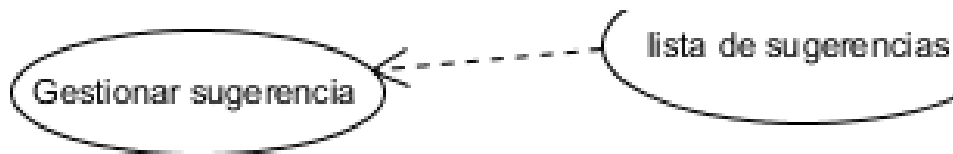


## Ver sugerencia

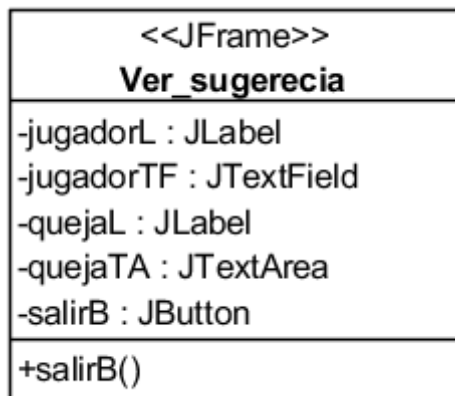
### Ventana



### Diagrama de casos de uso



### Diagrama de clases



## Administración – Administrador (tareas comunes)

### Configuración

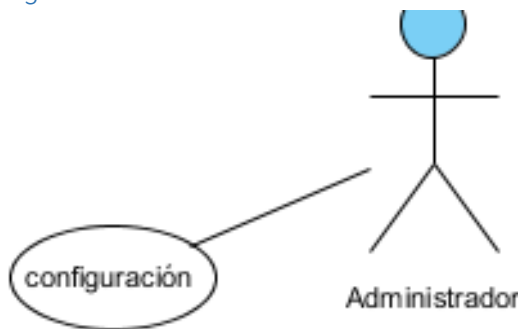
#### Ventana

**Configuración:**

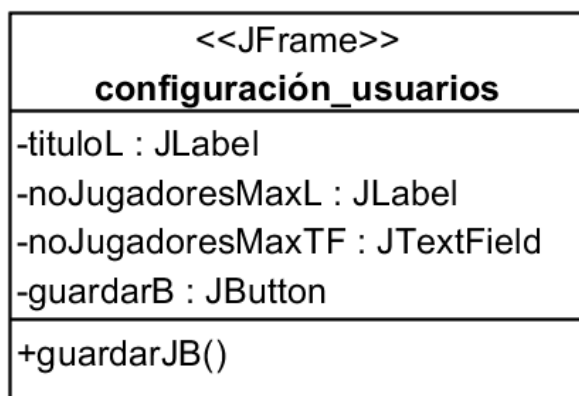
**Jugadores máximos por juego :**

**Guardar**

#### Diagrama de casos de uso

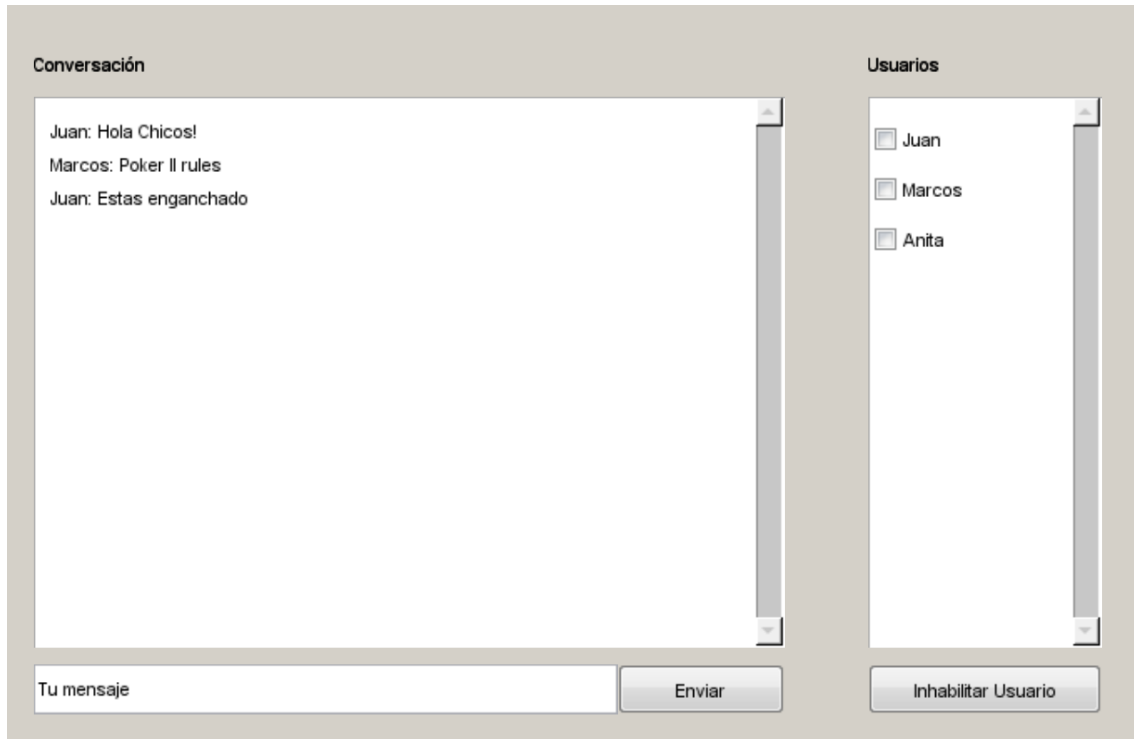


#### Diagrama de clases

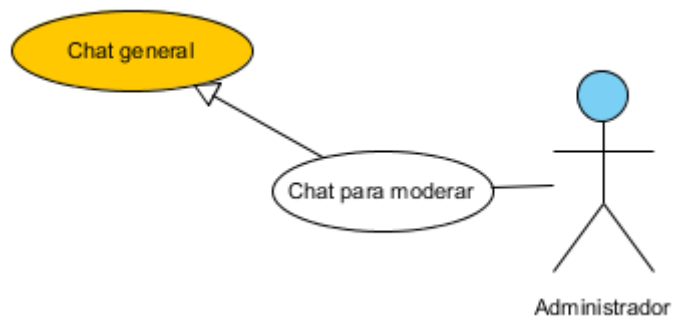


## Moderar chat

### Ventana

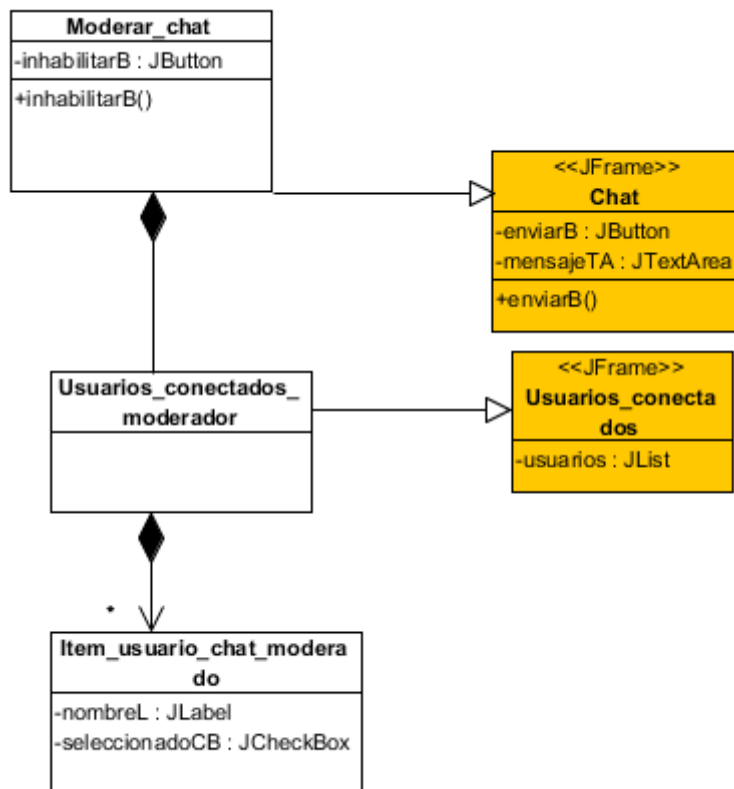


### Diagrama de casos de uso



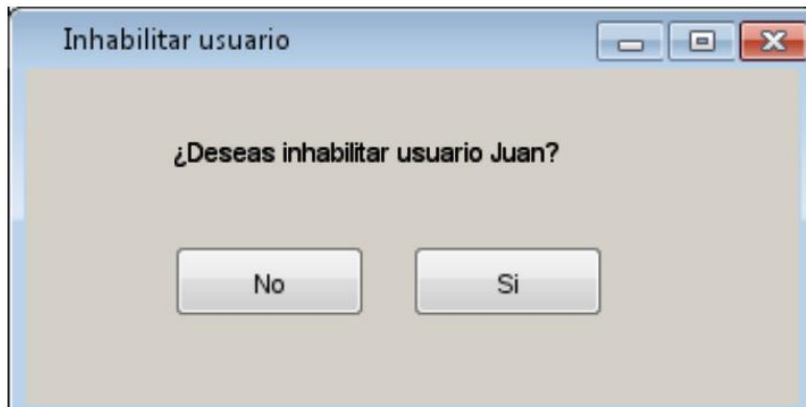


*Diagrama de clases*



## Inhabilitar usuario

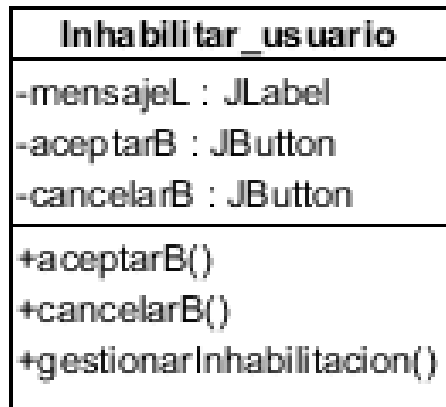
### Ventana



### Diagrama de casos de uso



### Diagrama de clases



## ANEXOS

### Anexo 1: Especificación del anteproyecto

## Anexo 2: Especificación V2

## Anexo 3: Especificación definitiva

## Anexo 4: Esbozo de la interfaz