

# GANEMAX Full system Processing

## Requerimientos Funcionales

Ver 1.0

## Introducción

El Full System Processing (FSP) tiene como función primaria, consolidar los datos de sorteo en base a las ventas de los juegos ELEGI2 y PREMIO realizadas en el sistema Online de Ganemax y en la Hand Held Terminals (HHT) de la empresa TDP.

En base a datos parciales generados en cada uno de los sistemas, el FSP debe obtener la información consolidada, almacenarla, producir reportes y generar los archivos de interfaz para retroalimentar la información consolidada del sorteo a los sistemas de Ganemax y TDP.

Básicamente, la funcionalidad requerida es la misma para ambos juegos ( ELEGI2 y PREMIO ). Sin embargo, a continuación se detallan por separado debido a ligeras diferencias en el esquema de Pago. ELEGI2 es un juego de pago fijo y PREMIO tiene una división ganadora con pozo a repartir entre los ganadores (poceada).

### Requerimientos funcionales para el juego ELEGI2.

1. El FSP debe aceptar un archivo de interfaz de entrada proveniente de cada uno de los sistemas que venden el juego con la siguiente información:
  - a. Juego
  - b. Número de sorteo
  - c. Fecha del sorteo
  - d. Proveedor que envía la info.
  - e. Cantidad de ventas ( tickets vendidos no cancelados )
  - f. Monto de ventas ( correspondiente al punto anterior )
  - g. Cantidad de cancelaciones ( tickets cancelados )
  - h. Monto de Cancelaciones (correspondiente al punto anterior )
  - i. Número de divisiones o reglas de pago “N”
    - i. Cantidad de ganadores de División 1
    - ii. Monto a pagar por ganadores de div 1
    - iii. Cantidad de ganadores de División 2
    - iv. Monto a pagar por ganadores de div 2
    - v. ...
    - vi. Cantidad de ganadores de División N
    - vii. Monto a pagar por ganadores de div N
2. Con la información obtenida de ambos sistemas, se debe generar y almacenar la información completa del sorteo:
  - a. Juego
  - b. Número de sorteo
  - c. Fecha del sorteo ( tomada del archivo interfaz con Sistema online de Ganemax )
  - d. Datos de Proveedor 1
    - i. Cantidad de ventas ( tickets vendidos no cancelados )
    - ii. Monto de ventas ( correspondiente al punto anterior )
    - iii. Cantidad de cancelaciones ( tickets cancelados )

- iv. Monto de Cancelaciones (correspondiente al punto anterior )
- v. Número de divisiones o reglas de pago “N”
  - 1. Cantidad de ganadores de División 1
  - 2. Monto a pagar por ganadores de div 1
  - 3. Cantidad de ganadores de División 2
  - 4. Monto a pagar por ganadores de div 2
  - 5. ...
  - 6. Cantidad de ganadores de División N
  - 7. Monto a pagar por ganadores de div N
- e. Datos de Proveedor 2
  - i. Cantidad de ventas ( tickets vendidos no cancelados )
  - ii. Monto de ventas ( correspondiente al punto anterior )
  - iii. Cantidad de cancelaciones ( tickets cancelados )
  - iv. Monto de Cancelaciones (correspondiente al punto anterior )
  - v. Número de divisiones o reglas de pago “N”
    - 1. Cantidad de ganadores de División 1
    - 2. Monto a pagar por ganadores de div 1
    - 3. Cantidad de ganadores de División 2
    - 4. Monto a pagar por ganadores de div 2
    - 5. ...
    - 6. Cantidad de ganadores de División N
    - 7. Monto a pagar por ganadores de div N
- f. Datos Totales del sorteo
  - i. Cantidad de ventas ( tickets vendidos no cancelados )
  - ii. Monto de ventas ( correspondiente al punto anterior )
  - iii. Cantidad de cancelaciones ( tickets cancelados )
  - iv. Monto de Cancelaciones (correspondiente al punto anterior )
  - v. Número de divisiones o reglas de pago “N”
    - 1. Cantidad de ganadores de División 1
    - 2. Monto a pagar por ganadores de div 1
    - 3. Cantidad de ganadores de División 2
    - 4. Monto a pagar por ganadores de div 2
    - 5. ...
    - 6. Cantidad de ganadores de División N
    - 7. Monto a pagar por ganadores de div N
- 3. La información descrita en el punto anterior debe almacenarse en una tabla correspondiente en una base de datos, con una entrada para cada sorteo.
- 4. El FSP debe generar un archivo de interfaz de salida a ser enviado tanto al sistema de Ganemax como el de TDP.
- 5. Dicho archivo deberá contener la información consolidada indicada en el punto 2.
- 6. El formato de los archivos de interfaz de entrada y salida es de texto, con campos separados por coma ( .CSV ) ( o “;” para evitar problemas si los valores deben llevar decimales ).

7. El FSP debe generar un reporte del sorteo con la información consolidada. El formato es de texto con títulos y encabezados.

#### Requerimientos funcionales para el juego PREMIO.

1. El FSP debe aceptar un archivo de interfaz de entrada proveniente de cada uno de los sistemas que venden el juego con la siguiente información:
  - a. Juego
  - b. Número de sorteo
  - c. Fecha del sorteo
  - d. Proveedor que envía la info
  - e. Cantidad de ventas ( tickets vendidos no cancelados )
  - f. Monto de ventas ( correspondiente al punto anterior )
  - g. Cantidad de cancelaciones ( tickets cancelados )
  - h. Monto de Cancelaciones (correspondiente al punto anterior )
  - i. Número de divisiones o reglas de pago "N"
    - i. Cantidad de ganadores de División 1
    - ii. Monto a pagar por ganadores de div 1 en CERO
    - iii. Cantidad de ganadores de División 2
    - iv. Monto a pagar por ganadores de div 2
    - v. ...
    - vi. Cantidad de ganadores de División N
    - vii. Monto a pagar por ganadores de div N
2. El FSP debe calcular el valor del Pozo de la div 1, en base al pozo acumulado y las ventas del sorteo de acuerdo a las reglas del juego..
3. Una vez calculado el pozo de la div 1, y con la información obtenida de ambos sistemas, se debe generar y almacenar la información completa del sorteo:
  - a. Juego
  - b. Número de sorteo
  - c. Fecha del sorteo ( tomada del archivo interfaz con Sistema online de Ganemax )
  - d. Datos de Proveedor 1
    - i. Cantidad de ventas ( tickets vendidos no cancelados )
    - ii. Monto de ventas ( correspondiente al punto anterior )
    - iii. Cantidad de cancelaciones ( tickets cancelados )
    - iv. Monto de Cancelaciones (correspondiente al punto anterior )
    - v. Número de divisiones o reglas de pago "N"
      1. Cantidad de ganadores de División 1
      2. Monto a pagar por ganadores de div 1 = Premio unitario por Cant. de ganadores
      3. Cantidad de ganadores de División 2
      4. Monto a pagar por ganadores de div 2
      5. ...
      6. Cantidad de ganadores de División N
      7. Monto a pagar por ganadores de div N

- e. Datos de Proveedor 2
    - i. Cantidad de ventas ( tickets vendidos no cancelados )
    - ii. Monto de ventas ( correspondiente al punto anterior )
    - iii. Cantidad de cancelaciones ( tickets cancelados )
    - iv. Monto de Cancelaciones (correspondiente al punto anterior )
    - v. Número de divisiones o reglas de pago “N”
      - 1. Cantidad de ganadores de División 1 = Premio unitario por Cant. de ganadores
      - 2. Monto a pagar por ganadores de div 1
      - 3. Cantidad de ganadores de División 2
      - 4. Monto a pagar por ganadores de div 2
      - 5. ...
      - 6. Cantidad de ganadores de División N
      - 7. Monto a pagar por ganadores de div N
  - f. Datos Totales del sorteo
    - i. Cantidad de ventas ( tickets vendidos no cancelados )
    - ii. Monto de ventas ( correspondiente al punto anterior )
    - iii. Cantidad de cancelaciones ( tickets cancelados )
    - iv. Monto de Cancelaciones (correspondiente al punto anterior )
    - v. Pozo de la div 1 para el sorteo actual
    - vi. Pozo de la div 1 para el próximo sorteo ( este dato podría almacenarse en la siguiente entrada en la tabla )
    - vii. Premio unitario de div 1 = Pozo / cantidad total de ganadores de div 1
    - viii. Número de divisiones o reglas de pago “N”
      - 1. Cantidad de ganadores de División 1
      - 2. Monto a pagar por ganadores de div 1
      - 3. Cantidad de ganadores de División 2
      - 4. Monto a pagar por ganadores de div 2
      - 5. ...
      - 6. Cantidad de ganadores de División N
      - 7. Monto a pagar por ganadores de div N
4. La información descrita en el punto anterior debe almacenarse en una tabla correspondiente en una base de datos, con una entrada para cada sorteo.
  5. El FSP debe generar un archivo de interfaz de salida a ser enviado tanto al sistema de Ganemax como el de TDP.
  6. Dicho archivo deberá contener la información consolidada indicada en el punto 2.
  8. El formato de los archivos de interfaz e entrada y salida es de texto, con campos separados por coma ( .CSV ) ( o “;” para evitar problemas si los valores deben llevar decimales ).
  7. El FSP debe generar un reporte del sorteo con la información consolidada. El formato es de texto con títulos y encabezados.

