**Especificación de Requerimientos**

**según el estándar de IEEE830**

# *LiveScore*

Lucas Medina, Sofia Motta,

Nicolas Mora y Francisco Zugarramurdi

*3°BB ESI*

# Índice

[**LiveScore**](#_ubbqf77nwmmk) **1**

[Introducción](#_g75pbq4oo8n6) **3**

[Propósito](#_8itzu47w81ir) 3

[Ámbito del Sistema](#_rxm5tsajf8h1) 3

[Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas](#_9f6482t38n9x) 4

[Referencias](#_xmna0jyt06l3) 5

[Visión General del Documento](#_h8byz419yd8) 5

[**Descripción General**](#_lg3vi6cct64u) **6**

[Perspectiva del producto](#_v1byu256pvg2) 6

[Funciones del producto](#_fyw0n9f4ginf) 6

[Características de los Usuarios](#_wwxyo2un2efx) 9

[Restricciones](#_r66yw9r80acl) 9

[Suposiciones y Dependencias](#_g4riqwr76dho) 10

[Requisitos Futuros](#_2gh30aeh3abn) 10

[**Requisitos Específicos**](#_3grj5ej65kpy) **10**

[Interfaces Externas](#_kev2g8wnjoxw) 10

[Funciones](#_1vo3vzhwnxg0) 10

[Requisitos funcionales](#_dx7kfq43tjch) 10

[Requisitos no funcionales](#_fgd9lk4q6vp7) 12

[Requisitos de Rendimiento](#_65y9nr608mo4) 12

[Restricciones de Diseño](#_4chclnw25c4k) 12

[Atributos del Sistema](#_acb33cjo0cw9) 12

[Otros Requisitos](#_7ha3oolvw1n2) 13

# Introducción

## Propósito

Este documento es el resultado de la evaluación de requisitos realizada por el trabajo de Metaberry Studio y SLSport. Su función es proveer una imagen clara de cuáles son las funciones y detalles del producto a crear. El documento está enfocado tanto a personal técnico como regular, así que dependiendo del contexto se usará un lenguaje más técnico o más coloquial.

## Ámbito del Sistema

El producto será llamado “Livescore”, será un software dedicado a la muestra de resultados deportivos mediante una página web. Estos deportes son controlados por el administrador del sistema (podrá añadirlos, eliminarlos y editarlos) como a su vez los eventos que los componen. A su vez estos eventos podrán ser agrupados en ligas o campeonatos. Tanto los eventos individuales como los campeonatos estarán relacionados con un país o países.

Esta aplicación web también tendrá características propias de una red social, siendo estas: Un sistema de posteo y comentarios ligados a estos, perfiles de usuario en el que se podrán ver sus post. Esta aplicación también tendrá un sistema de puntos individuales por usuario. Estos se podrán obtener de tres formas:

1. Siendo dados por la comunidad ya sea premiando posts o comentarios de los mismos
2. Pudiendo seleccionar 3 equipos estrella y si uno de estos gana un evento siendo recompensado con una cantidad “x” de puntos
3. Arriesgará sus puntos a favor de un equipo u otro en los eventos: si la predicción es correcta recibirá puntos adicionales

Con esta aplicación se busca darle al usuario una experiencia interactiva y social relacionada con todo aquel deporte que desee proporcionar el administrador intentando amoldarnos lo máximo posible a las características específicas de estos sin perder la parametrización del sistema.

## Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas

**Livescore**: Nombre del producto

**Usuario**: Conjunto de nombre y clave que identifican a una persona dentro de la aplicación

**Sesión**: Tiempo dentro de una aplicación bajo un usuario específico

Aplicación web: Aplicación informática que corre en internet

**Post**: Unidad de información que contiene texto generado por un usuario

**Software**: Conjunto de programas que permiten realizar tareas a la computadora

**HTML**: Lenguaje usado para la estructura básica de una página web

**CSS**: Lenguaje de diseño gráfico para la presentación gráfica de la página

**JavaScript**: Lenguaje de programación usado para darle funcionalidad a las páginas web

**PHP**: Lenguaje de programación usado para darle funcionalidad a la página web y comunicarse con la base de datos

**Base de datos**: Programa capaz de almacenar gran cantidad de datos de forma ordenada

**MySQL**: Lenguaje de programación usado para las bases de datos

**Código abierto**: Programa con código publicado y público

**Servidor**: Un servidor es un conjunto de computadoras capaz de atender las peticiones de un cliente y devolverle una respuesta en concordancia.

**Apache**: Servidor web de código abierto

**Sistema Operativo**: Conjunto de programas de un sistema informático que gestiona los recursos del sistema

**Linux**: Sistema operativo de código abierto

**CentOS**: Sistema operativo basado en linux

**E-Sports**: Deportes electrónicos

**Hardening**: Conjunto de medidas de seguridad que se aplican un sistema con el fin de aumentar la seguridad, evitando así posibles ataques.

**Balance**: Suma de todos los resultados

**Feed**: Recopilatorio de elementos enlistados en orden para un usuario

## Referencias

[Acta de entrevista con el SLStudio](https://docs.google.com/document/u/0/d/1VD82BLtQSHLDdCumU-PmWIpHK36n5rk0-r8o3N6UC14/edit)

[Acta de entrevista con el equipo técnico de SLStudio](https://docs.google.com/document/u/0/d/1X_Wa3mADWOhOUt3OtxhNEWHkzsdrNgzYu0cbbKJWrVQ/edit)

## Visión General del Documento

El documento consta de tres secciones, en cada una se proponen diferentes puntos dedicados al desarrollo y explicación de los requerimientos,

# 

# Descripción General

## Perspectiva del producto

El sistema Livescore está diseñado para una implementación autónoma.

## Funciones del producto

* Los usuarios podrán registrarse
* Los usuarios podrán iniciar sesión
* El usuario administrador podrá dar de alta y baja usuarios
* El usuario podrá consultar eventos deportivos
* El usuario podrá consultar información de los siguientes por medio de un perfil:
  + El usuario podrá consultar información de ligas o campeonatos
  + El usuario podrá consultar información de equipos deportivos
  + El usuario podrá consultar información de jugadores
  + El usuario podrá consultar información de otros usuarios
  + El usuario podrá consultar información de extras
* El usuario podrá generar posts.
* El usuario podrá generar apuestas.
* El usuario podrá generar comentarios.
* El usuario administrador se encargará de generar y cargar los eventos.
* El usuario administrador se encargará de generar y cargar los equipos deportivos.
* El usuario administrador se encargará de generar y cargar los deportes.
* El usuario administrador se encargará de generar y cargar los jugadores.
* El usuario administrador se encargará de generar y cargar las ligas deportivas.
* El usuario administrador se encargará de generar y cargar las sanciones.
* El usuario administrador se encargará de generar y cargar los premios.
* El usuario administrador se encargará de generar y cargar extras.
* El usuario administrador se encargará de generar y cargar la publicidad.
* El usuario podrá modificar sus propios datos de usuario.
* El usuario administrador podrá modificar datos del usuario.
* El usuario administrador podrá modificar deportes.
* El usuario administrador podrá modificar ligas.
* El usuario administrador podrá modificar premios.
* El usuario administrador podrá modificar resultados.
* El usuario administrador podrá modificar equipos.
* El usuario administrador podrá modificar jugadores.
* El usuario administrador podrá modificar sanciones.
* El usuario administrador podrá modificar extras.
* El usuario administrador podrá eliminar datos del usuario.
* El usuario administrador podrá eliminar deportes.
* El usuario administrador podrá eliminar ligas.
* El usuario administrador podrá eliminar premios.
* El usuario administrador podrá eliminar resultados.
* El usuario administrador podrá eliminar equipos.
* El usuario administrador podrá eliminar jugadores.
* El usuario administrador podrá eliminar sanciones.
* El usuario administrador podrá eliminar extras.
* El usuario con una subscripción podrá modificar y retirar su apuesta antes de 10 minutos de iniciado el evento.
* El usuario con una subscripción podrá agregar en favoritos a más de 3 equipos con un máximo de 7 equipos.
* El usuario con una subscripción podrá seguir equipos, deportes, ligas, jugadores, extras y eventos.
* El usuario con una subscripción podrá eliminar los anuncios.
* El usuario podrá interactuar con los posts mediante los me gusta.
* El usuario podrá interactuar con los posts mediante puntos.
* El usuario podrá interactuar con los posts mediante los comentarios.
* El usuario sin suscripción podrá elegir hasta tres equipos estrella.
* El usuario recibirá notificaciones a su mail, y al cliente web, dependiendo de a qué equipos, deportes, jugadores, extras y eventos siga.
* El usuario podrá filtrar los resultados deportivos por tres categorías: país, deporte y/o fecha.
* El usuario podrá acceder a sus apuestas.
* El usuario podrá filtrar sus apuestas por activas, inactivas u otros.
* El usuario en la interfaz de apuestas podrá acceder a sus puntos totales y puntos ganados por apuestas
* El usuario en la interfaz de feed podrá acceder a las publicaciones (posts) que realice él, y quienes siga y/o tenga en favoritos.

## Características de los Usuarios

VER ADMINISTRADOR DIOS

| Tipo de Usuario | Main Administrador |
| --- | --- |
| Actividad | Gestionar usuario administrador, gestionar, agregar, modificar y eliminar datos en la página. |
| Experiencia | Conocimientos completos de los contenidos de la aplicación. |

| Tipo de Usuario | Administrador |
| --- | --- |
| Actividad | Gestionar, agregar, modificar y eliminar datos en la página. |
| Experiencia | Conocimientos básicos de los contenidos de la aplicación. |

| Tipo de Usuario | Usuario de la página |
| --- | --- |
| Actividad | Acceder a resultados de los eventos, registrarse, generar posts, comentar, seguir cuentas de interés, realizar apuestas de puntos. |
| Experiencia | Conocimientos básicos con respecto a la navegación por redes sociales. |

## Restricciones

* Tecnologías utilizadas: HTML, JavaScript, PHP, MySQL, Servidor Apache y Sistema Operativo Linux CentOS 07.
* El sistema será utilizable mediante Internet.
* El sistema deberá ser bilingüe (Inglés y Español)
* El sistema deberá estar montado en un servidor (Apache)
* El sistema contará con publicidad.
* La aplicación de usuario debe soportar los siguientes navegadores: Google, Chrome, Mozilla, Firefox.

## Suposiciones y Dependencias

* Servidor del cliente Apache, instalado en un sistema operativo tal como Linux CentOS 07.
* SLSports proveerá un servidor.

## Requisitos Futuros

* Se plantea reestructurar el sistema para una adaptación y/o agregación de E-Sports.
* Se plantea integrar un sistema de mensajería privada entre los usuarios.
* Se plantea reestructurar el sistema para una adaptación y/o agregación de noticias deportivas.
* Se plantea agregar un sistema de inteligencia artificial para la recomendación de resultados a los usuarios.

# Requisitos Específicos

## Interfaces Externas

Interfaz navegador-dispositivo

Esta es la interfaz entre la aplicación web cargada en el navegador y el equipo del usuario del cual se asume un mínimo de rendimiento capaz de soportar las funciones gráficas de nuestra aplicación.

## Funciones

### Requisitos funcionales

| ID | Requisito |
| --- | --- |
| RF01 | El administrador debe poder crear usuarios (Datos a ingresar: Nombre, Apellido, Email,Nombre de Usuario, Tarjeta de Crédito y Foto de Perfil) |
| RF02 | Todos los usuarios deben poder crear comentarios en posts o en comentarios (Datos a ingresar: Nombre de usuario, foto del usuario, post al que responde, fecha, texto del comentario) |
| RF03 | Todos los usuarios deben poder crear comentarios en comentarios (Datos a ingresar: Nombre de usuario, foto del usuario, comentario al que responde, fecha, texto del comentario) |
| RF04 | Todos los usuarios deben poder crear posts (Datos a ingresar: Nombre de usuario, foto del usuario, contenido del post, fecha, referencia) |
| RF05 | El administrador debe poder cargar jugadores (Datos a ingresar: Nombre, Apellido, foto de jugador, historial, fechas de finalizaciones) |
| RF06 | El administrador debe poder cargar eventos (Datos a ingresar: Nombre, detalle, deporte al que hace referencia, fecha, liga a la que pertenece, equipos pertenecientes, país, logo o imagen del equipo o jugador, estado, resultado, plantel) |
| RF07 | El administrador debe poder cargar equipos (Datos a ingresar: Nombre, foto, tipo de equipo, plantel, deporte) |
| RF08 | El administrador debe poder cargar ligas (Datos a ingresar: Nombre, detalles, foto, país) |
| RF09 | El administrador debe poder cargar deportes (Datos a ingresar: nombre e ícono) |
| RF10 | El administrador debe poder cargar sanciones (Datos a ingresar: tipo de sanción, ícono) |
| RF11 | El administrador debe poder cargar premios (Datos a ingresar: Premio, Usuario ganador) |
| RF12 | El administrador debe poder cargar Anuncios (Datos a ingresar: Imagen y Link del anuncio ) |
| RF13 | El administrador debe poder cargar Extras (Datos a ingresar: Nombre, Apellido, Foto, fecha de inicio y fin de contrato y rol que ocupa) |
| RF14 | El administrador debe poder modificar usuario(Datos a modificar: Nombre, Apellido, Email,Nombre de Usuario, Tarjeta de Crédito y Foto de Perfil) |
| RF15 | El administrador debe poder modificar jugadores (Datos a modificar: Nombre, Apellido, foto de jugador, historial, fechas de finalizaciones) |
| RF16 | El administrador debe poder modificar eventos (Datos a modificar: Nombre, detalle, deporte al que hace referencia, fecha, liga a la que pertenece, equipos pertenecientes, país, logo o imagen del equipo o jugador, estado, resultado, plantel) |
| RF17 | El administrador debe poder modificar equipos (Datos a modificar: Nombre, foto, tipo de equipo, plantel, deporte) |
| RF18 | El administrador debe poder modificar ligas (Datos a modificar: Nombre, detalles, foto, país) |
| RF19 | El administrador debe poder modificar deportes (Datos a modificar: nombre e ícono) |
| RF20 | El administrador debe poder modificar sanciones (Datos a modificar: tipo de sanción, ícono) |
| RF21 | El administrador debe poder modificar premios (Datos a modificar: Premio, Usuario ganador) |
| RF22 | El administrador debe poder modificar Anuncios (Datos a ingresar: Imagen y Link del anuncio ) |
| RF23 | El administrador debe poder modificar Extra (Datos a ingresar: Nombre, Apellido, Foto, fecha de inicio y fin de contrato y rol que ocupa) |
| RF24 | El administrador debe poder eliminar Usuarios |
| RF25 | El administrador debe poder eliminar Post |
| RF26 | El administrador debe poder eliminar Comentario |
| RF27 | El administrador debe poder eliminar Jugadores |
| RF28 | El administrador debe poder eliminar Eventos |
| RF29 | El administrador debe poder eliminar Equipos |
| RF30 | El administrador debe poder eliminar Ligas |
| RF31 | El administrador debe poder eliminar Deportes |
| RF32 | El administrador debe poder eliminar Sanciones |
| RF33 | El administrador debe poder eliminar Premios |
| RF34 | El administrador debe poder eliminar Anuncios |
| RF35 | El administrador debe poder eliminar Extras |
| RF36 | Usuario apostará puntos a favor de un equipo a elección |
| RF37 | Usuario pago apostará puntos a favor de un equipo a elección |
| RF38 | Usuario pago podrá modificar su apuesta hasta 10 min antes del evento |
| RF39 | Usuario pago podrá retirar su apuesta hasta 10 min antes del evento |
| RF40 | Usuario podrá elegir hasta 3 equipos estrella |
| RF41 | El usuario recibirá puntos cuando su equipo estrella gane un evento |
| RF42 | Usuario pago podrá elegir hasta 7 equipos estrella |
| RF43 | El usuario pago recibirá puntos cuando su equipo estrella gane un evento |
| RF44 | Usuario pago podrá seguir equipos |
| RF45 | Usuario pago podrá seguir deportes |
| RF46 | Usuario pago podrá seguir ligas |
| RF47 | Usuario pago podrá seguir jugadores |
| RF48 | Usuario pago podrá seguir eventos |
| RF49 | Usuario pago recibirá notificaciones de sus deportes seguidos a su mail |
| RF50 | Usuario pago recibirá notificaciones de sus ligas seguidas a su mail |
| RF51 | Usuario pago recibirá notificaciones de sus jugadores seguidos a su mail |
| RF52 | Usuario pago recibirá notificaciones de sus eventos seguidos a su mail |
| RF53 | Usuario pago recibirá notificaciones de sus equipo seguidos a su cliente web |
| RF54 | Usuario pago recibirá notificaciones de sus ligas seguidas a su cliente web |
| RF55 | Usuario pago recibirá notificaciones de sus deportes seguidos a su cliente web |
| RF56 | Usuario pago recibirá notificaciones de sus ligas seguidas a su cliente web |
| RF57 | Usuario pago recibirá notificaciones de sus jugadores seguidos a su cliente web |
| RF58 | Usuario pago recibirá notificaciones de sus eventos seguidos a su cliente web |
| RF59 | Todos los usuarios podrán interactuar con los posts con “me gusta”. |
| RF60 | Todos los usuarios podrán interactuar con los posts comentando. |
| RF61 | Todos los usuarios podrán premiar posts dando una cantidad “y” de puntos |
| RF62 | Todos los usuarios podrán premiar comentarios dando una cantidad “y” de puntos |
| RF63 | Todos los usuarios podrán filtrar los resultados por país |
| RF64 | Todos los usuarios podrán filtrar los resultados por deporte |
| RF65 | Todos los usuarios podrán filtrar los resultados por fecha |
| RF66 | Todos los usuarios podrán ver sus apuestas |
| RF67 | Todos los usuarios podrán filtrar sus apuestas por “activas” |
| RF68 | Todos los usuarios podrán filtrar sus apuestas por “finalizadas” |
| RF69 | La interfaz de usuario tendrá los últimos post publicados |
| RF70 | Usuarios tendrán anuncios |
| RF71 | Usuarios pagos no tendrán anuncios |
| RF72 | Todos los usuarios podrán acceder a su historial de apuestas |
| RF73 | Todos los usuarios podrán acceder al balance de sus apuestas |
| RF74 | Todos los usuarios podrán visualizar sus puntos |
| RF75 | Todos los usuarios podrán seguir a otros usuarios |
| RF76 | Existirá una interfaz “feed posts” con todos los posts enlistados |
| RF77 | Feed posts estará ordenando por usuario |
| RF78.1 | En primer lugar estarán los posts de otros usuarios seguidos |
| RF78.2 | En segundo lugar se ordenarán los posts que referencian a los partidos más relevantes |
| RF78.3 | En tercer lugar se ordenarán los posts por orden de creación |
| RF79 | Existirá una interfaz “Feed eventos” con todos los eventos enlistados |
| RF80.1 | En primer lugar estarán los eventos de ligas, equipos y paises seguidos |
| RF80.2 | En segundo lugar se ordenarán los resultados de los partidos por relevancia y cercanía |
| RF80.3 | En tercer lugar se ordenarán los eventos actuales. |
| RF81 | El administrador determinará la relevancia de un evento dado |
| RF82 | Todos los usuarios podrán acceder a los posts |

### Requisitos no funcionales

### 

## Requisitos de Rendimiento

Al ser un producto web que depende de la infraestructura de SLSports el número máximo de usuarios conectados al mismo tiempo, número de consultas a la base de datos y demás serán limitados únicamente por esta.

## Restricciones de Diseño

* Dejar espacios para banners publicitarios
  + Homepage: A los 2 lados
  + Perfiles: Al costado derecho
  + Resultados: Arriba de los deportes y abajo del todo
  + Evento: en la esquina derecha abajo

VER MVC , JSON,PHP MYSQL

## Atributos del Sistema

El sistema será de fácil mantenibilidad gracias a la aplicación backoffice y a usar la infraestructura pensada por SLStudio, portable gracias a la naturaleza de las aplicaciones web y seguro debido a que se implementarán técnicas de hardening cómo Salting y Hashing de contraseñas, protección contra inyecciones de código y otras buenas prácticas para la ciberseguridad.

## Otros Requisitos

* Se necesitará la creación de una página inicial, a la cual accederán aquellos usuarios que no hayan iniciado sesión en su cuenta. Los contenidos de esta página deberán ser principalmente el sistema de resultados deportivos, y la promoción del sistema y su subscripción mensual o anual. Desde esta página inicial se deberá poder acceder a la página de resultados, a la de inicio de sesión y registro.