

# **Especificación de Requisitos de Software para PRODE**

## **Introducción**

Este documento es una especificación de requisitos de software para PRODE (pronostico deportivo). En el, primero vamos a definir el problema e introducir el propósito y el alcance de este documento. En segundo lugar, vamos a dar una descripción general. Luego, estableceremos requisitos específicos. Por último, daremos el modelo de datos y la descripción.

### **Definición del Problema**

PRODE es un juego de apuestas orientado al fútbol, por ejemplo, un jugador podrá realizar sus apuestas para diferentes categorías de fútbol en sus respectivas fechas, marcando si el partido termina en victoria local, victoria visitante o empate y en base a ello, se le otorgara puntos.

Este proyecto abordará este problema y permitirá que los jugadores puedan apostar.

### **Propósito**

Este documento de especificación de requisitos de software está definiendo la descripción detallada de la arquitectura, especificaciones y funcionalidades del proyecto PRODE. Este documento está preparado tanto para el equipo de desarrollo como para los usuarios. El propósito del proyecto es desarrollar un sistema de juego de apuestas para los diferentes campeonatos de fútbol. El público objetivo del PRODE son todas las personas que quieran apostar a sus equipos favoritos de fútbol a nivel nacional o internacional.

### **Alcance**

El producto final es una página web que sirve para que los usuarios puedan realizar sus apuestas para los diferentes campeonatos. La página web le permitirá al jugador ver las tablas de los períodos de los partidos de fútbol y apostar el resultado final de estos. Los usuarios además podrán:

- Ver los puntos obtenidos en una apuesta por partido, por campeonato o sus puntos totales.
- Ver las próximas fechas de los campeonatos.

El proyecto será realizado por 3 personas en 1 cuatrimestre.

### **Resumen del sistema**

PRODE es una pagina web para que los usuarios puedan realizar apuestas en el ámbito deportivo del fútbol. Para explicar con más detalle, se muestran a continuación 4 escenarios principales.

## COMPLETAR

### Definiciones, acrónimos y abreviaturas

Termino	Descripción
PRODE	Pronostico deportivo
Java	Java es un lenguaje de programación de uso general que es concurrente, basado en clase, orientado a objetos y diseñado específicamente para tener tan pocas dependencias de implementación como sea posible.
SRS	Especificación de requisitos de software.
Scrum	Scrum es un modelo ágil de desarrollo de software basado en múltiples pequeños equipos que trabajan de manera intensiva e interdependiente.
Maven	Maven es una herramienta open-Source, que permite simplificar los procesos de construcción (compilar y generar ejecutables a partir del código fuente).
MySQL	Es un sistema de gestión de bases de datos relacional que permite generar aplicaciones web, entre otros.
Git	Es un software de control de versiones.
GitHub	Es una plataforma de desarrollo colaborativo para alojar proyectos utilizando el sistema de control de versiones Git.

### Suposiciones y dependencias

PRODE se podrá usar en cualquier dispositivo que pueda ejecutar un Navegador Web con acceso a internet.

Estas suposiciones pueden cambiar durante la implementación y las nuevas características pueden ser adicional. El documento SRS se actualizará de acuerdo con estos cambios.

## Descripción general

Esta parte del SRS se trata de factores generales que afectan el sistema y los requisitos del sistema.

### Funciones del producto

- Registro

Después de que el usuario ingresa a la página web del PRODE, deberá registrarse.

Para ello, habrá un botón de registro en la página de inicio de sesión que redirige al usuario a la página de registro. Una vez completado los campos obligatorios con la información del usuario, podrá ingresar desde la página principal a su cuenta PRODE.

- Participar en una apuesta

Una vez que el usuario haya iniciado sesión, podrá ver los diferentes campeonatos a participar. Al seleccionar un campeonato, el usuario podrá ver las fechas aun no jugadas de los diferentes partidos y elegir los equipos que jugarán, marcando el resultado de cada uno.

- Cancelar una apuesta

Una vez que el usuario haya apostado una Fecha, la misma podrá ser modificada hasta que se juegue el primer partido de la Fecha.

- Obtención de puntos

Una vez pronosticada la apuesta, el usuario deberá ingresar a puntos obtenidos, una vez finalizado la fecha del partido, viendo así los puntos correspondientes a su apuesta.

### Interfaces

**COMPLETAR**

## Requisitos específicos

Con esta sección y más adelante, describiremos los requisitos del software en detalle. Vamos a categorizar los requisitos en 2 que son a saber, los requisitos funcionales y requerimientos no funcionales.

### Requerimientos funcionales

Se usará la siguiente plantilla:

ID	Identificador de la historia de usuario.
Título	Título descriptivo de la historia de usuario.
Descripción	Descripción sintetizada.
Estimación	Esfuerzo estimado para el desarrollo.
Prioridad	Prioridad de la historia con respecto a las demás. Aplicando el método MoSCoW.
Dependencias	Se indica el id de las historias de las cual depende, es decir, requiere que estén realizadas con anterioridad.

ID	1
Título	Carga de Equipo
Descripción	Como usuario Administrador quiero poder cargar Equipos para poder armar Partidos.
Estimación	1
Prioridad	must
Dependencias	

ID	2
Título	Carga de Partido
Descripción	Como usuario Administrador quiero poder cargar Partidos para poder armar Schedules.

Estimación	1
Prioridad	must
Dependencias	

ID	3
Título	Carga de Schedule
Descripción	Como usuario Administrador quiero poder cargar los Schedules para poder agrupar los Partidos y armar Fixtures.
Estimación	1
Prioridad	must
Dependencias	

ID	4
Título	Carga de Fixture
Descripción	Como usuario Administrador quiero poder cargar un Fixture.
Estimación	1
Prioridad	must
Dependencias	

ID	5
Título	Registrar Usuario
Descripción	Como usuario visitante quiero poder registrarme en el sistema para poder jugar.
Estimación	1
Prioridad	must
Dependencias	

ID	6
Título	Inscripción Fixture
Descripción	Como usuario Player quiero poder inscribirme en un Fixture para poder Apostar.
Estimación	1
Prioridad	must
Dependencias	

ID	7
Título	Predecir Schedule
Descripción	Como usuario Player quiero poder predecir un Schedule.
Estimación	2
Prioridad	must
Dependencias	

ID	8
Título	Carga de Resultados de un Partido
Descripción	Como usuario Administrador quiero poder cargar el Resultado de un Partido.
Estimación	1
Prioridad	must
Dependencias	

ID	9
Título	Calcular los puntos de una Schedule

Descripción	Como usuario Administrador quiero poder calcular el resultado de las apuestas de una Schedule. Y darle los puntos correspondientes a cada usuario.
Estimación	3
Prioridad	must
Dependencias	

ID	10
Título	Calcular el Ganador del Fixture
Descripción	Como usuario administrador quiero poder calcular el Usuario Player ganador del fixture.
Estimación	2
Prioridad	must
Dependencias	

ID	11
Título	Tabla del Fixture
Descripción	Como usuario player quiero poder ver la tabla del fixture.
Estimación	1
Prioridad	must
Dependencias	

ID	12
Título	Puntos por Partido
Descripción	Como usuario player quiero poder ver los puntos obtenidos en un partido jugado.
Estimación	1

Prioridad	must
Dependencias	

ID	13
Título	Puntos por Schedule
Descripción	Como usuario player quiero poder ver los puntos acumulados en un schedule.
Estimación	1
Prioridad	must
Dependencias	

ID	14
Título	Puntos del Player
Descripción	Como usuario player quiero poder ver los puntos totales que acumule hasta el momento.
Estimación	1
Prioridad	must
Dependencias	

ID	15
Título	Salir del Sistema



Descripción	Como usuario player quiero poder salir del sistema.
Estimación	0
Prioridad	must
Dependencias	

Requerimientos no funcionales

Modelo de datos y descripción

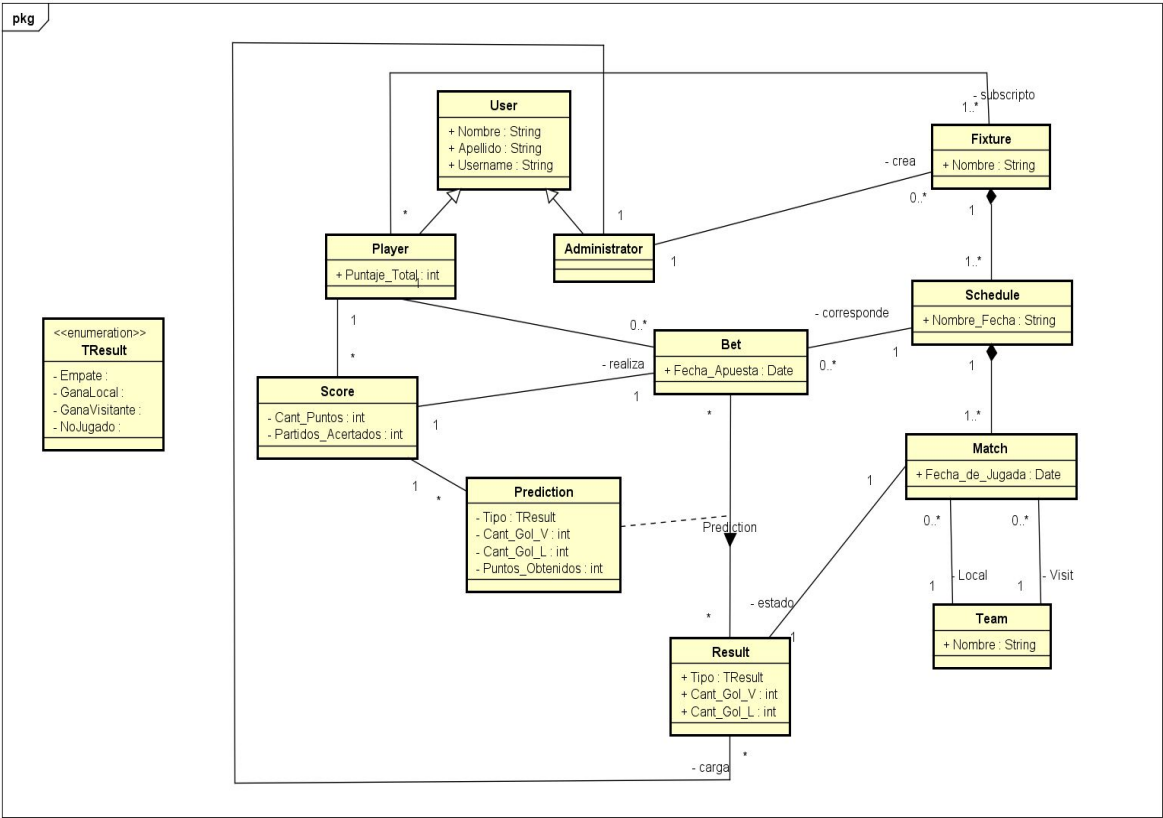


Diagrama de Clases

Modelo de comportamiento y descripción

Planificación

Estructura de equipo

En nuestro grupo, todos contribuyeron a cada parte del trabajo. Nuestros miembros están a continuación:

\* Elena, Pablo Ivan

\* Saenz, Luciano

\* Streri, Nicolas Emanuel

## **Conclusión**

En este proyecto, nuestro objetivo es que los jugadores puedan divertirse donde ellos proponen sus diversas combinaciones generando sus apuestas, compitiendo con otros jugadores y amigos.

La Especificación de requisitos de software indica las interfaces del sistema, las interfaces de usuario, las interfaces de software y hardware, las interfaces de comunicación y los requisitos funcionales y no funcionales en detalle. Los desarrolladores del proyecto harán uso de este documento durante todo el proceso de implementación.

## **Referencias**

[1] IEEE Guide for Software Requirements Specifications," in IEEE Std 830-1984 , vol., no., pp.1-26, Feb. 10 1984, doi: 10.1109/IEEESTD.1984.119205, URL: <http://ieeexplore.ieee.org/stamp/stamp.jsp?tp=&arnumber=278253&isnumber=6883>