

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

## **Introducción**

Este documento es una especificación de requisitos de software para PRODE (pronóstico deportivo). En este, 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 página web para que los usuarios puedan realizar apuestas en el ámbito deportivo del fútbol.

## Definiciones, acrónimos y abreviaturas

Término	Descripción
PRODE	Pronóstico 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 aún no jugadas de los diferentes partidos y elegir los equipos que jugarán, marcando el resultado de cada uno.

- 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

### Interfaces de usuario

La interfaz de usuario de nuestra aplicación es de un uso sencillo. Se espera que el usuario sepa navegar por una página web y sea capaz de usar los botones dispuestos. Las interfaces de usuario se explican en los detalles a continuación:

#### Interfaz de Inicio

Esta interfaz muestra la página web principal de la aplicación.

El usuario podrá observar los fixtures que se encuentran cargados en el sistema tocando el botón Fixtures Disponibles.

El usuario podrá ingresar al sistema si posee una cuenta completando los campos Nombre de Usuario y Clave que se encuentran en el formulario de Login.

Si el usuario no posee una cuenta, podrá crearse una apretando el botón Registrarse.

## Bienvenido a Prode!!

El Sitio donde puedes apostar los resultados del Fútbol

[Sobre el Proyecto](#)[Fixtures Disponibles](#)

### Login

#### Ingresar al Sistema

Nombre de Usuario

Clave

Ingresar

### Registro

#### Crear una cuenta

Registrarse

## Interfaz de Registro

En esta interfaz, el usuario se podrá registrar en el sistema ingresando información de sí mismo en los campos de texto proporcionados. Luego de que el usuario llene los campos requeridos con su información (nombre, apellido, usuario, contraseña.), podrá hacer clic en el botón Registrarse e iniciar sesión en el sistema.

## Registro de Usuario

Completa los siguientes campos para continuar:

**Nombre:**

**Apellido:**

**Usuario:**

**Contraseña:**

**Confirmar Contraseña:**

Registrarse

## Interfaz de Perfil

Una vez que el Usuario ingrese al sistema, será redireccionado a su perfil, en donde podrá ver sus datos personales, puntaje total obtenido, fixtures disponibles y apuestas realizadas.

Además cuenta con el boton Cerrar sesion que le permitirá salir del sistema.

Perfil de usuario

Datos del usuario

Usuario:  
Nombre:

Puntaje total: 0

Mis Fixtures

Mis Apuestas

Cerrar sesion

Puntuaciones por fechas

#	Fecha	Fixture	Puntuacion	Opciones
---	-------	---------	------------	----------

## Interfaz de Fixtures

En esta interfaz el usuario podrá ser capaz de observar todos los fixtures cargados en el sistema, tendrá la opción de ingresar a cualquiera de estos y ver los partidos que se jugarán o han sido jugados.

### Lista de Fixtures

#	Nombre	Opciones	Ganador del Fixture
1	RUSIA2018		Usuarios

## Interfaz de Administrador

Para acceder a la interfaz de administrador es necesario ingresar a la direccion 127.0.0.1:8081/admin, estar logeado como un usuario y que el mismo tenga el atributo de ser un Administrador.

La interfaz se divide en diferentes partes que le permiten al Administrador crear Fixtures, Equipos y Fechas.

Creacion de Fixture	Creacion de Equipo
Nombre: <input type="text"/> <input type="button" value="Crear"/>	Nombre: <input type="text"/> <input type="button" value="Crear"/>

Creacion de Fecha
Seleccione Fixture Padre: <input type="text" value="SELECCIONE OPCION"/>
Nombre Fecha: <input type="text"/> <input type="button" value="Crear"/>

Crear Partidos y cargar sus Resultados.

Creacion de Partido	Carga de Resultado
Seleccione Fixture: <input type="text" value="SELECCIONE OPCION"/>	Seleccione Fixture: <input type="text" value="SELECCIONE OPCION"/>
Seleccione Fecha: <input type="text"/>	Seleccione Fecha: <input type="text"/>
Local: <input type="text" value="SELECCIONE OPCION"/>	Seleccione Partido: <input type="text"/>
Visitante: <input type="text" value="SELECCIONE OPCION"/>	Cant Goles Local: <input type="text"/>
Se juega: <input type="text" value="mm/dd/yyyy"/>	Cant Goles Visitante: <input type="text"/>
<input type="button" value="Guardar"/>	<input type="button" value="Guardar"/>

Por último permite calcular una Fecha correspondiente a un Fixture.

Calcular Fecha

Seleccione Fixture Padre:

SELECCIONE OPCION

Seleccione Fecha

Calcular

## Requisitos específicos

Con esta sección y más adelante, describiremos los requisitos del software en detalle.

### 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	

# Modelo de datos y descripción

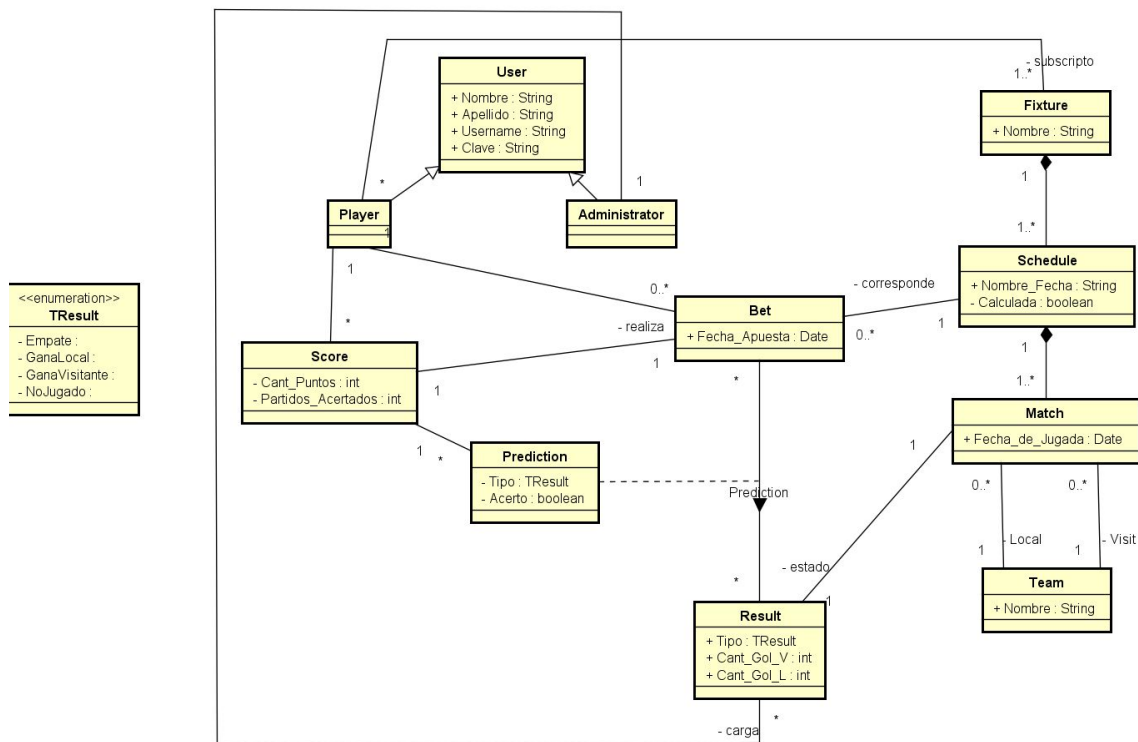


Diagrama de Clases

## 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>



