

Especificación de Requisitos de Software para PRODE

Introducción

Este documento es una especificación de requisitos de software para PRODE (pronóstico 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.

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.

- 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. Al ingresar el usuario tendrá a simple vista el “Top 10 de Usuarios” con mejores puntuaciones. 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](#)

Top 10 mejores jugadores

#	Usuario	Puntuacion
1	userDemo1	530
2	userDemo3	220
3	userDemo2	220
4	userDemo4	210

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

Puntuaciones por fechas

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

Mis Fixtures

Mis Apuestas

Cerrar sesion

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 Apuestas

El usuario verá los partidos disponibles para poder realizar sus apuestas, teniendo como opciones: gana local, empate, gana visitante. Además por partido podrá ver las estadísticas de apuestas del mismo.

Fecha: TERCERA

Estado	Fecha	Local	Visitante	Opciones
⚔	2018-11-28	EQUIPO 1	EQUIPO 4	<div><div>😊 😐 😞 %</div><div>Gana LocalGana Visitante</div></div>
⚔	2018-11-28	EQUIPO 2	EQUIPO 4	<div><div>😊 😐 😞 %</div><div>Gana LocalGana Visitante</div></div>
⚔	2018-11-28	EQUIPO 1	EQUIPO 2	<div><div>😊 😐 😞 %</div><div>Gana LocalGana Visitante</div></div>
⚔	2018-11-29	EQUIPO 3	EQUIPO 1	<div><div>😊 😐 😞 %</div><div>Gana LocalGana Visitante</div></div>

Guardar Apuesta

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

Nombre:

Creacion de Equipo

Nombre:

Creacion de Fecha

Seleccione Fixture Padre:

SELECCIONE OPCION ▼

Nombre Fecha:

Crear Partidos y cargar sus Resultados.

Creacion de Partido

Seleccione Fixture:

SELECCIONE OPCION

Seleccione Fecha:

Local:

SELECCIONE OPCION

Visitante:

SELECCIONE OPCION

Se juega:

mm/dd/yyyy

Guardar

Carga de Resultado

Seleccione Fixture:

SELECCIONE OPCION

Seleccione Fecha:

Seleccione Partido:

Cant Goles Local:

Cant Goles Visitante:

Guardar

Por ultimo 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. 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	

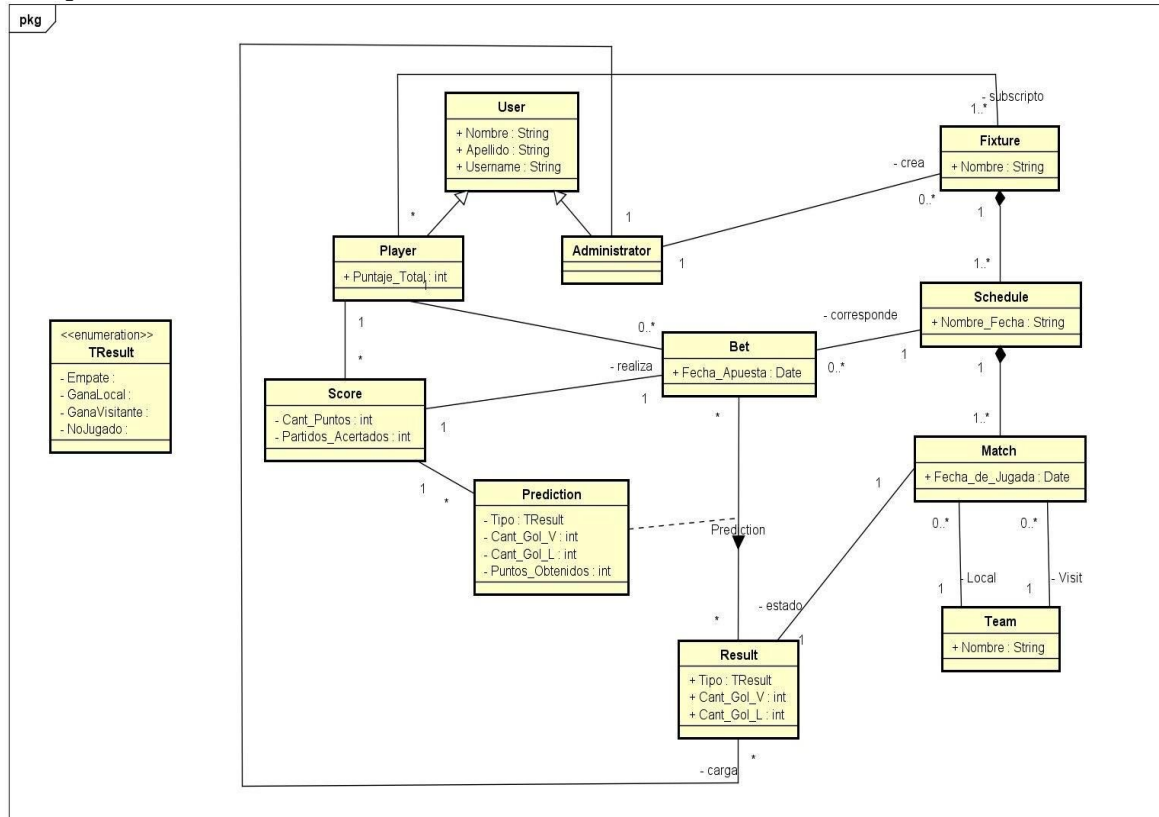
ID	16
Título	Top 10 Usuarios
Descripción	Como usuario visitante quiero poder ver el Listado de los 10 mejores jugadores.
Estimación	1
Prioridad	could
Dependencias	

ID	17
Título	Estadística de Apuestas por Match
Descripción	Como usuario visitante quiero poder ver por partido las estadísticas de apuesta del mismo.
Estimación	1
Prioridad	could
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>