

Alberto Palacio Flórez – 202013004

Camilo Linares Gutiérrez - 202122820

Daniel Pedroza Arenas - 202123283

## 1 REQUERIMIENTOS FUNCIONALES

Descripción	Requerimiento Funcional
Cuando alguna persona quiera poder usar la aplicación debe poder decidir primero si el usuario es un participante o administrador, a continuación, para que la persona se termine de registrar este debe poder asignarse un nombre de usuario (único) y una contraseña con	Poder registrarse como participante o administrador a través de un nombre de usuario y una contraseña.
Los participantes deben saber a qué torneo se van a meter, como se va a desarrollar este torneo. Entonces se les debe mostrar todas las fechas en las que hay partidos, la información del partido tal y como equipos que participan, donde se va a jugar, cual es el equipo local, hora y fecha programada.	La planeación del torneo debe mostrarse con anterioridad a los participantes
El administrador al final debe recibir el total de puntos hechos por el jugador durante el partido, este debe poder asignarle a cada jugador que jugó en ese partido, los valores se guardan por partido.	El administrador al final de cada partido debe poder agregar el valor que cada jugador dependiendo de su desempeño en la fecha jugada
El administrador antes de que inicie la temporada debe recibir la nómina de los equipos reales que participaran en el torneo, para poder registrar a sus jugadores con los nombres exactos, su posición y sus precios.	El administrador debe poder acceder a la nómina de los equipos reales que participaran y registrarla
Para poder diferenciar entre los equipos de fantasía de los participantes este debe poder ser nombrado para cada participante. También debo poder meterme al juego en cualquier momento que el participante desee.	Como participante debo poder crear un equipo de fantasía en cualquier momento y poder llamarlo como yo quiera
Cuando un participante crea su equipo inicial para empezar a cuadrar su equipo debe poder saber el presupuesto total que tiene la temporada y así hacer un plan en qué hacer con su presupuesto, mantiene al tanto del participante de sus acciones. Debe poder gastar como quiera su presupuesto sin sobrepasarlo	El participante al iniciar con su equipo de fantasía debe poder ver su presupuesto para la temporada al crear su equipo.
Para que los equipos de fantasía funcionen deben cumplir cantidades de jugadores mínimas específicas, tal y como 2 arqueros, 5 defensores, 5 mediocampistas y 3 delanteros con un total de 15 jugadores los cuales todos deben ser jugadores reales en la liga.	El participante debe tener unos requerimientos visibles que tiene que cumplir para tener un equipo de fantasía.
De los 15 jugadores que están en el equipo de fantasía el participante debe poder escoger 11 jugadores antes de la fecha de los partidos y con ese conocimiento los escogerá ya esos son los que le sumarán puntos al equipo de fantasía. Deben tener esta formación (1 arquero, 4 defensores, 4 mediocampistas y 2 delanteros)	El equipo de fantasía debe tener una plantilla inicial de 11 jugadores antes de cada fecha que el participante dueño del equipo debe decidir.

esta se guarda como el predeterminado y se usara para las siguientes fechas. Tiene hasta la noche anterior para poder decidir el equipo.	
Para evitar que el participante pierda puntos cuando uno de sus jugadores principales no este ni un minuto jugando él pueda hacer un cambio en donde mete un jugador si tenga minutos jugados durante la fecha.	El participante debe poder hacer cambios con sus suplentes.
Antes de cada fecha el participante debe poder vender jugadores, pagando 3% de la transferencia por lo que solo recibirá 97% de la venta y con eso debe comprar otro jugador de preferencia.	El participante debe poder comprar y vender jugadores antes de cada fecha solo con la limitación del presupuesto y restricciones del tamaño del equipo
Como participante me interesa saber todo lo que está pasando en la temporada y así tener un conocimiento de cómo manejar mi equipo basado en las estadísticas mostradas de la temporada.	Como participante debo poder ver los datos interesantes de la temporada para estar al tanto

## 2 HISTORIAS DE USUARIOS

### 2.1 USUARIO

<p><b>Yo como Participante</b>  <b>quiero</b> poder ingresar a la aplicación y tener un login fácil para empezar a jugar si tantas complicaciones y requisitos.  <b>de esta forma (para que)</b> el sistema registre mi información y me de acceso rápido al juego.</p>
<p><b>Detalles adicionales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El jugador ya se encuentre logueado en el juego (precondiciones).</li> <li>- El jugador ya debe estar logueado y tener el juego instalado (precondiciones).</li> </ul>
<p><b>Criterios de aceptación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Un jugador ya registrado ya puede empezar a jugar dirigiendo su equipo asignado(Pos condición).</li> <li>- El nombre del usuario no se repite</li> <li>- la clave es lo suficientemente segura</li> </ul>
<p><b>Yo como Participante</b>  <b>quiero</b> poder manejar con una totalidad las decisiones de mi equipo desde el nombre hasta los jugadores  <b>de esta forma (para que)</b> el resultado final sea una demostración de mi habilidad en el juego</p>
<p><b>Detalles adicionales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El jugador debe cumplir con los requerimientos básicos de un equipo de fantasía.</li> <li>- Las decisiones siempre se pueden tomar justo antes de una fecha por lo que se mantiene un juego con constantes decisiones</li> </ul>
<p><b>Criterios de aceptación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- el nombre del equipo el legitimo</li> <li>- las compras del jugador se mantiene dentro del rango del presupuesto</li> <li>- El jugador ya tiene comprado los 15 jugadores cumpliendo las cantidades de posiciones específicas.</li> </ul>
<p><b>Yo como Participante</b>  <b>quiero</b> poder tener la información de la temporada en su totalidad como estadísticas y la información de los partidos por fechas  <b>de esta forma (para que)</b> puedo tomar decisiones alrededor de los partidos y poder sacar el mayor provecho</p>
<p><b>Detalles adicionales</b></p>

- Como puedo hacer cambios hasta la noche anterior a la fecha tengo que saber que sería lo mejor basándome en las estadísticas y a la información

**Criterios de aceptación**

- La información es legible
- Los cambios se mantienen en el rango de tiempo estipulado
- Ningún cambio rompe los requerimientos básicos de un equipo de fantasía.

## 2.2 ADMINISTRADOR

### 2.2.1

**Yo como administrador**

**quiero** poder ingresar a la aplicación y tener un login fácil para empezar a jugar si tantas complicaciones y requisitos.

**de esta forma (para que)** el sistema registre mi información y me de acceso rápido al juego.

**Detalles adicionales**

- El jugador ya se encuentre logueado en el juego (precondiciones).
- El jugador ya debe estar logueado y tener el juego instalado (precondiciones).

**Criterios de aceptación**

- Un jugador ya registrado ya puede empezar a jugar dirigiendo su equipo asignado (Pos condición).
- Dado sea el caso el jugador no se haya registrado, el sistema mandara un mensaje de alerta, que no lo dejara continuar sin haberse logueado.

**Yo como administrador**

**quiero** poder ingresar a la nómina (plantilla del equipo) de los equipos que están vinculados a la liga y qué participan en el torneo

**de esta forma (para que)** se puede tener una gestión más organizada y registradas de los jugadores que se encuentran en la liga

**Detalles adicionales**

- El administrador debe tener un listado de los jugadores (precondiciones).
- El administrador debe saber de antemano qué equipos pertenecen a la liga en la cual se centrará el torneo (precondiciones).

**Criterios de aceptación**

- Cuando el administrador cuente con la información exacta de la liga, puede empezar a obtener qué equipos están en el torneo (Pos condición).
- El administrador deberá contar con un archivo CSV o con un JSON Para que pueda guardar los datos en el sistema

**Yo como administrador**

**quiero** poder ingresar los puntos a los jugadores que acabaron el partido

**de esta forma (para que)** se puede mantener el juego andando

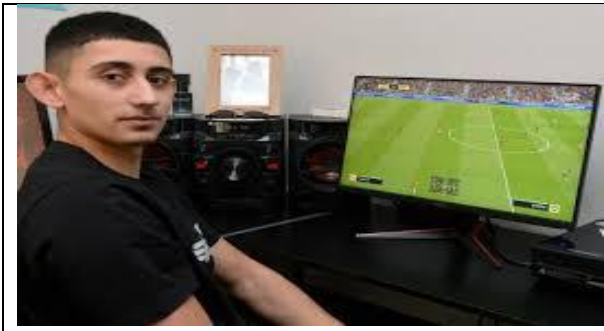
**Detalles adicionales**

- El administrador debe tener acceso a los puntos finales de cada jugador al final de cada partido
- Los puntos se guardan por partido jugado.

**Criterios de aceptación**

- El jugador estuvo más de 0 minutos en el campo
- El puntaje es correcto dentro de los parámetros

### 3 User Persona



**Nombre:** Jeison Hernández  
**Edad:** 26  
**Ocupación:** Estudiante en la Universidad de la Sabana  
**Estado civil:** Soltero  
**Género:** Masculino

Jeison es un estudiante promedio de la universidad de la Sabana, estudia comercio internacional, es una persona que se apasiona profundamente por el futbol. La plata de las monitorias la usa en apuestas en partidos en RushBet y en su tiempo libre le gusta jugar videojuegos (Específicamente FIFA) puede llegar a no dormir por jugar, su equipo favorito es la Juventus. Su objetivo es poder llegar a tener un empleo que lo relacione con el futbol. Le cuesta manejar su tiempo con eficiencia.

### REQUERIMIENTOS NO FUNCIONALES

Comisión venta jugador	después de realizarse una venta Se asignará un 3% de comisión por la venta del jugador
Actualización de desempeño de los jugadores	después de finalizarse un partido se realizará El registro de desempeño de los jugadores de los jugadores
El ganador de la liga de fantasía	Al finalizar la temporada se realizará una sumatoria de los puntos alcanzados en dicha temporada para obtener un ganador de esta
Sumatoria de puntos	después de cada fecha se realizará una sumatoria de puntos que se le agregara a los equipos que están jugando el torneo
Cargar información después de cada fecha	La información con los puntos de cada fecha y desempeño del jugador se cargarán en un archivo CSVO en un JSON
Un programa de partidos	Para este no se tendrá en cuenta una zona horaria
Registro de cada partido del campeonato	Se registrará el resultado y un registro detallado del desempeño de cada jugador

### RESTRICCIONES

La aplicación debe estar echa únicamente en java
El proyecto debe tener diferentes carpetas para evitar confusiones y que sea más fácil su manejo
La aplicación debe contar con una interfaz basada en consola
Para la entrega del proyecto se tiene una fecha límite que va hasta el 10 de octubre
No pueden haber 2 aplicaciones, una para usuarios y otra para administrativos
No se aceptarán entregas que no sean en GIT
Para la construcción del proyecto nos centraremos únicamente en una sola liga de futbol
En el proyecto no se tomará en cuenta la zona horaria
La información de los jugadores y equipos se debe cargar en un archivo CSV O JSON

