

Especificación de Requisitos de Software

Proyecto: Sistema web de gestión de complejos deportivos y reservas de turnos a canchas.

Integrantes:

Ricardo Javier Furlán, DNI: 33.814.587
Gustavo Ariel Martínez, DNI: 33.833.434

Índice

Registro de Cambios	3
1. Introducción	4
1.1. Propósito	4
1.2. Alcance	4
1.3. Definición, acrónimos y abreviaciones	4
1.4. Glosario	4
1.5. Referencias	5
1.6. Personal involucrado	5
1.7. Visión global	6
2. Descripción global	7
2.1. Perspectiva del producto	7
2.2. Funciones del producto	7
2.3. Características del usuario	7
2.3.1. Perfil de usuario	7
2.3.2. Jerarquía de usuario	8
2.4. Restricciones generales	8
2.4.1. Políticas reguladoras	8
2.4.2. Limitaciones de hardware	8
2.4.3. Interfaces con otras aplicaciones	9
2.4.4. Funcionamiento paralelo	9
2.4.5. Funcionamiento de auditoria	9
2.4.6. Funciones de control	9
2.4.7. Requisitos del lenguaje	9
2.4.8. Protocolos señalados	9
2.4.9. Credibilidad de la aplicación	9
2.4.10. Consideraciones de seguridad	9
2.5. Suposiciones y dependencias	9
3. Requerimientos específicos	10
3.1. Requerimientos de interfaces externas	10
3.2. Requerimientos funcionales	10
3.2.1. Ingreso a la aplicación	10

Registro de cambios:

[illegible]

1 Introducción

1.1 Propósito

El presente documento tiene como propósito definir las especificaciones funcionales, no funcionales y del sistema para la implementación de una aplicación web que permitirá solicitar turnos correspondientes a canchas en complejos deportivos, como también permitirá administrar complejos deportivos.

1.2 Alcance

Diseño, Desarrollo e Implementación del sistema MG

MG será una aplicación web basada en DJANGO que funcionará en un entorno Cliente/Servidor que permitirá gestionar la administración de complejos deportivos y la solicitud de turnos a canchas entre usuarios de la plataforma, la cual además permite una conexión de multi-usuarios.

Esta aplicación dará apoyo a los siguientes procesos:

- Gestionar cuentas de usuario
- Permitir a los usuarios visitar el perfil entre distintos complejos deportivos.
- Gestionar complejos
- Gestionar equipos
- Gestionar torneos
- Gestionar canchas
- Gestionar reservas
- Gestionar estadística de cada jugador por torneo a los que participa
- Gestionar pagos de reservas vía web
- Buscar usuarios/equipos/torneos/complejos
- Modificar perfil de usuario

A través del sistema NO se permitirá:

- Un usuario común no podrá crear complejos.
- Un usuario común no podrá crear canchas.
- Un usuario común no podrá crear partidos.
- Un usuario común no podrá crear fixtures.
- Un usuario común no podrá crear estadísticas.
- Un usuario propietario no puede modificar la información de un equipo.
- Un usuario propietario no podrá acceder a la sección de administración del sistema.
- Un usuario común no podrá acceder a la sección de administración del sistema.
- Un usuario común no podrá modificar datos correspondiente a otro usuario.
- Un usuario propietario no podrá modificar datos correspondiente a otro usuario.

1.3 Definiciones, acrónimos y abreviaciones

MG : Minuto Gol

1.4 Glosario

Cliente/Servidor: La arquitectura cliente-servidor es un modelo de aplicación distribuida en el que las tareas se reparten entre los proveedores de recursos o servicios, llamados *servidores*, y los demandantes, llamados *clientes*. Un cliente realiza peticiones a otro programa, el *servidor*, que le da respuesta.

Multi-usuarios: En general se le llama multiusuario a la característica de un sistema operativo o programa que permite proveer servicio y procesamiento a múltiples usuarios simultáneamente (tanto en paralelismo real como simulado).

Gestionar: Todo lo relacionado con la gestión significa realizar Altas, Bajas, Modificaciones y Consultas de alguna información necesaria por el usuario vía internet.

Usuario: Persona que puede ingresar a Minuto Gol como :

- Usuario-común : Persona que puede ingresar al sistema con los permisos necesarios para solicitar turnos a canchas como así también crear equipos y participar de torneos.
- Usuario-propietario: Persona que puede ingresar con los permisos necesarios para administrar complejos deportivos(aquellos complejos a los cuales el usuario logueado es propietario)

Base de Datos: Es un conjunto de datos que pertenecen al mismo contexto almacenados sistemáticamente para su posterior uso.

Aplicación: Es un programa informático diseñado para facilitar al usuario la realización de un determinado tipo de trabajo.

Django: Es un framework basado en el lenguaje Python que permite agilizar el proceso de producción de código para proyectos de mediano y gran tamaño.

Python: Es un lenguaje de programación orientado a objetos. Que permite el desarrollo de una aplicación para algún uso específico.

Internet: Es un método de interconexión descentralizada de redes de computadoras implementado en un conjunto de protocolos denominado TCP/IP.

1.5 Referencias

- IEEE 830 esp - http://www.ctr.unican.es/asignaturas/is1/IEEE830_esp.pdf
- SRS para el desarrollo del SIS-WEB de la Universidad del Valle - http://cic.puj.edu.co/wiki/lib/exe/fetch.php?media=materias:pis:ejemplo_de_esp_ecificacion_de_requerimientos_-_para_sesion_9.pdf

1.6 Personal Involucrado

Nombre	Furlan Javier
Rol	Team
Categoría Profesional	
Responsabilidades	

Nombre	Martinez Gustavo
Rol	Team
Categoría Profesional	
Responsabilidades	

Nombre	Franco Brusatti y Marcelo Uva
Rol	Managers
Categoría Profesional	Lic. en Sistemas
Responsabilidades	Realizan la toma de decisiones.

Visión global

En el presente documento se encontrará la información acerca de las características del producto de software, interfaces del usuario, interfaces del sistema, características de los usuarios, descripción de los requerimientos funcionales, no funcionales y del sistema, los cuales se representaran mediante el siguiente formato:

Id	Identificador de un requerimiento específico
Nombre	Título del requerimiento
Descripción	Descripción del requerimiento
Estimación	Estimación del tiempo necesario para implementar un requerimiento
Valor para el cliente	Importancia de requerimiento para el cliente
Condiciones de Satisfacción	Descripción de las actividades que realiza el requerimiento
Rendimiento	-Restricciones de diseño e implementación -Interfaces Externas

2 Descripción global

2.1 Perspectiva del Producto

El Sistema MG será un producto que trabajara en forma Cliente/Servidor, además de trabajar de manera independiente con lo que no interactuara con otros sistemas.

2.2 Funciones del Producto

El sistema MG permitirá realizar las siguientes funciones:

- Creacion de cuentas de usuario.
- Creacion y administracion de complejos deportivos.
- Creacion de canchas, partidos, torneos y reservaciones de canchas en complejos deportivos y estadísticas de cada jugador por torneo.
- Actualizacion de perfil de usuario y baja de cuenta de usuario.
- Alta, baja y actualizacion de equipos.
- Administracion de estadistica de cada jugador por torneo en los cuales participa.
- Solicitud de turnos a canchas perteneciente a complejos deportivos.

2.3 Característica del usuario

El sistema MG contendrá 4 tipos de usuarios que interactúan y lo administran: Usuario invitado, Usuario común, Usuario propietario y el Super usuario del sistema.

2.3.1 Perfil de usuario

Cada usuario tendrá un perfil específico para que su interacción con el sistema sea correcta y no conlleve a fallos:

Usuario invitado: Persona que puede utilizar el sistema con permisos limitados. Puede solo realizar búsquedas y visitar las distintas secciones como complejos y canchas, pero sin los permisos para poder realizar ningun tipo de modificaciones sobre el estado de sistema.

Usuario común: Persona que tiene permisos para realizar solicitudes de turnos a canchas, administración de equipos, consultar estadística de cada torneo a los cuales participa.

Usuario propietario: Persona que tiene los permisos para administrar complejos deportivos, canchas, partidos, fixtures, torneos. Como así también controlar las reservaciones correspondientes a las canchas de sus complejos deportivos.

Super usuario: Usuario con gran conocimiento en el manejo del sistema. Encargado de activar cuentas de usuario-propietario, alta de ciudades y cumplir la función de administrador de la aplicación en su totalidad.

2.3.2 Jerarquía de usuario



Superusuario



Usuario-proprietario



Usuario-común



Usuario invitado

2.4 Restricciones generales

2.4.1 Políticas Reguladoras

La aplicación se desarrollara mediante software de licencia abierta por lo tanto no se deberá pagar por el uso de: servidor WEB (APACHE), Sistema de Gestión de Base de Datos (MySQL), el lenguaje de programación (PYTHON), Y EL framework (DJANGO) por lo tanto, la utilización de estos programas se hará mediante las políticas establecidas por este tipo de licenciamiento.

2.4.2 Limitaciones de Hardware

Para esta aplicación será necesario un computador servidor en el cual se instalara el servidor WEB Apache, MySQL, PYTHON, DJANGO y la aplicación MG.

2.4.3 Interfaces con otras aplicaciones

Debido a que el sistema no interactúa con otros sistemas y es autónomo no se desarrollan interfaces con otras aplicaciones. Las conexiones necesarias para la utilización del servidor web, MySQL, python, django y un DNS, se hará por medio de la configuración de estos programas.

2.4.4 Funcionamiento Paralelo

-

2.4.5 Funciones de Auditoria

el software así como el proceso será auditado por la directora Marcela Daniele y el co-director Marcelo Uva, ambos managers del proyecto

2.4.6 Funciones de Control

El sistema debe controlar los permisos que tiene cada usuario para su accesibilidad de una manera correcta, de tal forma que pueda acceder a la información que le corresponde de acuerdo a su rol. Debe tener controles adecuados para la validación de datos.

2.4.7 Requisitos del Lenguaje

Todo el material que se realice para el usuario y la aplicación debe de estar en lenguaje Español.

2.4.8 Protocolos Señalados

Se usará protocolos de comunicación TCP/IP.

2.4.9 Credibilidad de la aplicación

Para garantizar una buena credibilidad el sistema deberá ser sometido a una serie de pruebas para establecer que se encuentra acorde a los requerimientos que se plasman en el documento en tanto a la consistencia de datos como al rendimiento de la aplicación, tales como tiempos de respuesta.

2.4.10 Consideraciones de seguridad

Cada usuario deberá autenticarse y su acceso verificado por el sistema. Todas las claves de seguridad deberán estar seguras y en su defecto encriptadas en la base de datos para dar una buena seguridad al sistema y su información.

3 Requerimientos específicos

3.1 Requerimientos de interfaces externas

El sistema MG no tendrá interconexión con otros sistemas de información, por lo tanto no es necesaria la utilización de interfaz alguna.

La relación con un servidor Web, DNS y Gestor de Base de Datos se hará a través de los archivos de configuración de estos.

3.2 Requerimientos funcionales

3.2.1 Ingreso a la aplicación

Id	1
Nombre	as a guest user I want to register as a regular user
Descripción	Se permitirá a los Usuarios invitado gestionar una cuenta de usuario-común.
Estimación	
Valor para el cliente	
Condiciones de Satisfacción	Al finalizar la operación, los cambios solicitados se ven reflejados en el sistema.
Rendimiento	Restricciones de Diseño e Implementación: -La alta de un usuario-comun por parte de un usuario invitado se permitirá unicamente en caso de que no exista un usuario-común con dichos datos

Id	2
Nombre	as a guest user I want to register as a regular owner
Descripción	Se permitirá a los Usuarios invitado gestionar una cuenta de usuario-propietario.
Estimación	
Valor para el cliente	
Condiciones de Satisfacción	Al finalizar la operación, los cambios solicitados se ven reflejados en el sistema.
Rendimiento	Restricciones de Diseño e Implementación: -La alta de un usuario-comun por parte de un usuario invitado se permitirá unicamente en caso de que no exista un usuario-común con dichos datos. -La activación de una cuenta como usuario-propietario debera ser activada por parte de un superusuario desde la administración del sistema.Este paso puede tardar como maximo 24 hs.

Id	3
Nombre	as a super-user I want to create cities
Descripción	Se permitirá a los super-usuarios gestionar ciudades.
Estimación	
Valor para el cliente	
Condiciones de Satisfacción	Al finalizar la operación, los cambios solicitados se ven reflejados en el sistema.
Rendimiento	Restricciones de Diseño e Implementación: -Todo CRUD de una determinada ciudad solo podra realizarse por aquellas personas que esten registradas pero además tenga permisos de superusuario.

Id	4
Nombre	As an User I want to CRUD a Complex
Descripción	Se permitirá a los Usuarios-propietarios gestionar complejos
Estimación	
Valor para el cliente	
Condiciones de Satisfacción	Al finalizar la operación, los cambios solicitados se ven reflejados en el sistema.
Rendimiento	Restricciones de Diseño e Implementación: -Las CUD las podrá realizar solo un usuario registrado que sea propietario. -La R puede ser accedida por todos los usuarios del sistema.

Id	5
Nombre	As an User owner I want to CRUD a Court
Descripción	Se permitirá a los Usuarios gestionar un camión
Estimación	
Valor para el cliente	
Condiciones de Satisfacción	Al finalizar la operación, los cambios solicitados se ven reflejados en el sistema.
Rendimiento	Restricciones de Diseño e Implementación: -Las ABM las podrá realizar solo un usuario registrado que sea propietario. -Para los ABM de court debe existir al menos un complejo perteneciente al usuario logueado. -Un usuario común posee solo los permisos de visualizar y buscar canchas

Id	6
Nombre	As an User I want to CRUD a reservation
Descripción	El Administrador será el encargado de realizar el registro de los nuevos Usuarios.
Estimación	
Valor para el cliente	
Condiciones de Satisfacción	Al finalizar la operación, el nuevo Usuario podrá ingresar al sistema.
Rendimiento	Restricciones de Diseño e Implementación: -El registro de una reservación el usuario deberá estar registrado. -Un usuario-propietario o usuario-común tiene los permisos necesarios de CRUD correspondientes a las reservaciones relacionadas con los las canchas registradas por el usuario logueado.

Id	7
Nombre	As an User-owner I want to CRUD tournament
Descripción	Se permitirá al Usuario-propietario gestionar torneos en sus complejos deportivos.
Estimación	
Valor para el cliente	
Condiciones de Satisfacción	Al finalizar la operación, el perfil del Usuario quedará actualizado.
Rendimiento	Restricciones de Diseño e Implementación: -El registro de nuevo torneo se realizara por un usuario-propietario. -Se debera contar con al menos 1 complejo existente

Id	8
Nombre	as a common user I want to see the Tournaments in which I participate
Descripción	Se permitirá visualizar y buscar a un usuario-comun, los torneos en los que participa.
Estimación	
Valor para el cliente	
Condiciones de Satisfacción	Al finalizar la operación, el perfil del Usuario quedará actualizado.
Rendimiento	Restricciones de Diseño e Implementación: -El usuario debe contar como mínimo con los permisos de usuario común, además de tener que estar registrado y logueado.

Id	9
Nombre	As an User-owner I want to CRUD Fixture
Descripción	Se permitirá al Usuario-propietario gestionar fixtures correspondiente a torneos en sus complejos deportivos.
Estimación	
Valor para el cliente	
Condiciones de Satisfacción	Al finalizar la operación, el perfil del Usuario quedará actualizado.
Rendimiento	Restricciones de Diseño e Implementación: -El registro de nuevo fixture se realizará por un usuario-propietario. -Todas las operaciones sobre fixtures las podrá realizar únicamente un usuario-propietario, donde el torneo correspondiente al que pertenece el fixture se realiza en uno de sus complejos deportivos.

Id	10
Nombre	As an User-owner I want to CRUD Playersinfo
Descripción	Se permitirá al Usuario-propietario gestionar la estadística de un jugador en un torneo.
Estimación	
Valor para el cliente	
Condiciones de Satisfacción	Al finalizar la operación, el perfil del Usuario quedará actualizado.
Rendimiento	Restricciones de Diseño e Implementación: -El registro de una nueva estadística se realizará por un usuario-propietario. -Las estadísticas se realizarán sobre los jugadores que participan en torneos pertenecientes a complejos donde el propietario es el usuario logueado.

Id	11
Nombre	As an User-common I want to R Playersinfo
Descripción	Se permitirá al Usuario-común visualizar las estadísticas de su equipo en aquellos torneos en los que participa.
Estimación	
Valor para el cliente	
Condiciones de Satisfacción	Al finalizar la operación, el perfil del Usuario quedará actualizado.
Rendimiento	Restricciones de Diseño e Implementación: -Para poder visualizar las estadísticas el usuario deberá contar minimamente con los permisos de usuario-común.

Id	12
Nombre	As an User-common I want to R Fixture
Descripción	Se permitirá al Usuario-común visualizar el/los fixture de su/s equipo/s en aquellos torneos en los que participa.
Estimación	
Valor para el cliente	
Condiciones de Satisfacción	Al finalizar la operación, el perfil del Usuario quedará actualizado.
Rendimiento	Restricciones de Diseño e Implementación: -Para poder visualizar el/los fixture de su/s equipo/s en aquellos torneos en los que participa el usuario debera contar minimamente con los permisos de usuario-común.

Id	13
Nombre	As an User-owner I want to CRUD Match
Descripción	Se permitirá al Usuario-propietario gestionar partidos correspondiente a un determinado fixture
Estimación	
Valor para el cliente	
Condiciones de Satisfacción	Al finalizar la operación, el perfil del Usuario quedará actualizado.
Rendimiento	Restricciones de Diseño e Implementación: -Para poder gestionar partidos,el usuario debera contar con los permisos de usuario-propietario. -Se debera contar con al menos 1 fixture existente.

Id	14
Nombre	As an User I want to CRUD Telephone
Descripción	Se permitirá al Usuario gestionar un numero de contacto.
Estimación	
Valor para el cliente	
Condiciones de Satisfacción	Al finalizar la operación, el perfil del Usuario quedará actualizado.
Rendimiento	Restricciones de Diseño e Implementación: -Para poder gestionar un numero de contacto debera ser un usuario registrado.

Id	15
Nombre	As an User I want to CRUD Team
Descripción	Se permitirá al Usuario gestionar equipos.
Estimación	
Valor para el cliente	
Condiciones de Satisfacción	Al finalizar la operación, el perfil del Usuario quedará actualizado.
Rendimiento	Restricciones de Diseño e Implementación: -Un jugador es representando por un usuario registrado. -El usuario quien crea el equipo se transforma en capitán del mismo,esto se puede cambiar. -El unico encargado de realizar cambios sobre el equipo, es el capitán del mismo.