Plan de Releases

Version <1.0>

Historial de versiones

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Date** | **Version** | **Description** | **Author** |
| 17/12/2011 | 1.0 | Primera versión del documento | Kibo S.A. |
|  |  |  |  |

Tabla de Contenidos

Contenido

[1. Introduccion 4](#_Toc317284791)

[1.1 Proposito 4](#_Toc317284792)

[1.2 Ambito de la Aplicacion 4](#_Toc317284793)

[1.3 Referencias 4](#_Toc317284794)

[1.4 Descripción general 4](#_Toc317284795)

[2. Plan de Releases 5](#_Toc317284796)

[Fases del proyecto 5](#_Toc317284797)

[2.1 Modulo de seguridad 5](#_Toc317284798)

[2.1.1 Manejo de roles 5](#_Toc317284799)

[2.1.2 Registrar Usuario 5](#_Toc317284800)

[2.1.3 Modificar Perfil 5](#_Toc317284801)

[2.1.4 Dar de baja Usuario 5](#_Toc317284802)

[2.2 Modulo Deportes 6](#_Toc317284803)

[2.2.1 Futbol 6](#_Toc317284804)

[2.2.2 Tenis 6](#_Toc317284805)

[2.2.3 Baloncesto 6](#_Toc317284806)

[2.2.4 Voleibol 6](#_Toc317284807)

[2.2.5 Carreras de Caballos 6](#_Toc317284808)

[2.3 Módulo de Póker 6](#_Toc317284809)

[2.4 Módulo de apuestas 7](#_Toc317284810)

[2.4.1 Tipos de apuestas 7](#_Toc317284811)

[2.5 Modulo de reportes 7](#_Toc317284812)

[2.6 Módulo de Pago 7](#_Toc317284813)

[3. Plan de Releases 8](#_Toc317284814)

Releases

# Introduccion

Este documento define los modulos que serán implementados por cada release que será entregado del proyecto .

## Proposito

Definir los modulos que formarán parte del sistema asi como la funcionalidad que debe de tener cada uno de ellos.

Determinar que modulos se entregaran y cuales serán las fechas de dichos modulos.

Este documento servirá como guía tanto como para el desarrollador como para el cliente sobre que funcionalidades se esperan tener a determinadas fechas.

## Ambito de la Aplicacion

Los Releases serán partes funcionales de la aplicación. Es importante seguir el orden definido en este documento ya que estos llevan un desarrollo secuencial y es indispensable la funcionalidad del modulo anterior para poder realizar nuevos modulos con nuevas funcionalidades.

## Referencias

Este documento esta ligado al proceso de liberación descrito en el documento de plan de integración en el cual se define las responsabilidades de los Stakeholder asi como las actividades y las fechas de las actividades.

Es importante mencionar que las actividades están en su mayoría definidas por los modulos que están discritos en este documento.

## Descripción general

El documento definirá una guía y un alcance para los desarrolladores y de esta manera ir planificando la repartición de las tareas en base también al cronograma descrito en la sección de liberación del documento del plan de integración.

Se espera completar la funcionalidad de cada fase según el plan de release descrito, y en caso de existir un atraso se debe definir las causas del mismo. Es importante mencionar de que el proyecto se esta realizando en poco tiempo considerando la carga de trabajo que tiene el equipo. Por lo que se puede entender un atraso como justificable desde ese punto de vista.

# Plan de Releases

El proceso de liberación está comprendido como la etapa en la cual ya puede haber un entregable dispuesto para ser incorporado en ejecución.

## Fases del proyecto

Para efectos del proyecto se incorporaran 3 release. Dentro de cada release se incorporara cierta parte de la aplicación ya funcional. La aplicación esta dividido en 3 modulos de cada que básicamente constan de los siguientes modulos:

## Modulo de seguridad

En este modulo se manejara la gestión de usuarios en el que se realizaran las siguientes actividades

### Manejo de roles

Nos encontraremos con 3 tipos de roles que son: administrador, Corredor, Cliente.

**Administrador:** Será encargado de manejar la página verificando actividades de los clientes y corredores, respuesta a quejas de los clientes y corredores. Tendrá a su disposición la información de los reportes de los distintos y usuarios y podrá dar de baja en caso de ser necesario. Podrá darle mantenimiento general a la aplicación: anuncios, promociones, etc.

**Corredor:** Es el encargado de establecer las cuotas y cerrar las apuestas.

**Cliente:** Es el usuario final, tendrá actividades como apostar, jugar en poker texas holdem y verificar reportes.

**Moderador:** El usuario moderador es el que se encargara de publicar la información de los resultados e información de los partidos.

### Registrar Usuario

Podrán realizarse 2 tipos de registro

* Registro cliente: El cliente se loguea a nuestra pagina y desde allí puede acceder a la opción de registrarse para utilizar la aplicación.
* Registro Corredor y Administrador: El administrador es el único que puede crear usuarios con estos roles, ya que forman parte del staff del negocio.

### Modificar Perfil

Cada usuario podrá modificar su información independientemente de su rol, con restricción de alguna información que será determinada por seguridad, los registros y estadísticas necesarias del usuario se mantendrán aun cuando el usuario modifique su información principal.

### Dar de baja Usuario

Se definen 2 tipos de bajas.

* Por cliente: El cliente puede decidir dar de baja su cuenta para lo que se le solicitara información del porque de esta decisión y tomarlo en cuenta como experiencia para futuras implementaciones.
* Por Administrador: Un administrador podrá dar de baja la a un corredor, un cliente o un mismo administrador. Se puede dar de baja a un corredor en caso de que ya no trabaje para el negocio y a un cliente que se considere usuario problema: debido a que se han recibido quejas de otros usuarios o no cumpla con las normativas del negocio.

## Modulo Deportes

La implementación de este módulo considerara el alojamiento de varios tipos de deporte, con un funcionamiento bastante similar pero con modificaciones respecto a las reglas y estadísticos de apuestas, por lo tanto esta opción mostrara de manera gráfica los diferentes tipos de deportes disponibles de manera gráfica para que el usuario elija, se buscara que este módulo sea escalable completamente por lo que se utilizaran estructuras dinámicas para almacenar los deportes con su información, así como funcionalidad para el administrador para agregar dichos deportes.

### Futbol

Este módulo manejara clasificaciones principales por liga, el cliente deberá escoger una liga para poder acceder a un partido en específico disponible dentro de esa liga, la interfaz proveerá de manera gráfica la información necesaria sobre el partido y las tres opciones a elegir para los resultados, además mostrara la cuota en relación al ranking de cada equipo al visualizar dicho partido, brindara los controles necesarios para el usuario ingrese la cantidad a apostar y para que elija el tipo de apuesta.

### Tenis

La interfaz mostrara de manera gráfica el listado de partidos a realizarse del torneo en cuestión clasificándolos de manera gráfica por torneo, al acceder a un torneo se podrán ver los partidos con horario y nombre de jugadores, mostrara el grupo de controles para que el usuario determine su predicción de quien ganara, la información sobre las cuotas, así como los controles para que el usuario ingrese el monto de su apuesta e ingrese dicha apuesta.

### Baloncesto

Al elegir esta opción el usuario tendrá acceso a un menú que muestre los diferentes tipos de ligas existentes, al elegir una liga se mostrara al usuario los horarios y diferentes partidos a jugar, la aplicación mostrara la información del partido elegido nombres de los equipos y cuota así como los controles para elegir tipo de apuesta y monto.

### Voleibol

En esta opción de la aplicación el usuario podrá acceder a los diferentes partidos clasificados por liga y eligiendo luego el juego en el que desea apostar y realizar sus apuestas a través de los controles de apuestas y el servicio de tipo de apuesta definido por el módulo de apuestas.

### Carreras de Caballos

Para carreras de caballos se mostrara una interfaz con las regiones por las que se puede apostar para las carreras de caballos, se mostraran al entrar a una región los eventos disponibles con los caballos disponibles por cada evento y las opciones de apuesta como las cuotas y los controles para ingresar la información y realizar la apuesta.

## Módulo de Póker

Este módulo será desarrollado pensando en multijugador a manera de turnos, el estilo de juego será póker abierto, en caso que el juego se lleve a cabo de un jugador las acciones a realizar por el resto de jugadores en la mesa serán simuladas de manera aleatoria, el juego se realizara de manera gráfica con notificaciones e interfaz de juego vistosa.

## Módulo de apuestas

El módulo de apuestas se encargara de manejar las apuestas de los usuarios, y proveer dentro del módulo de apuesta las opciones disponibles para apostar, se busca que este módulo sea completamente escalable por lo que los tipos de apuestas a manejar se harán a través de una estructura dinámica que contendrá el tipo de apuesta y sus características para que el usuario administrador pueda agregar eliminar y modificar tipos de apuestas y la interfaz se actualice de manera automática en cuanto el administrador agregue una apuesta con su funcionalidad.

### Tipos de apuestas

El módulo de apuestas será el que maneje los tipos de apuestas disponibles y muestren al usuario las opciones existentes, inicialmente existirá un tipo de apuestas disponibles que serán apuesta simple, combinada, especial, por posición, fantasy, pero el modulo estará diseñado para ser escalable, por lo que se podrán agregar tipos de apuestas modificar las existentes o eliminar apuestas, estas acciones deberán ser llevadas a cabo por el administrador, por lo tanto las apuestas serán almacenadas en estructuras que serán interpretadas por la aplicación y agregadas al sistema de manera dinámica para permitir la escalabilidad.

## Modulo de reportes

El módulo de reportes se encargara de almacenar y mostrar cuando sea necesario la información sobre los usuarios, tendrá interacción en todos los resultados y movimientos de cada uno de los clientes, generara los estadísticos necesarios para mostrar al cliente, hará uso de consultas a la base de datos en rangos de tiempo y criterios elegidos por el usuario para presentar la información, de manera que proveerá de una interfaz con una serie de controles para restringir los criterios de búsqueda, como son formularios de fecha para escoger un rango de tiempo entre otros aspectos, de igual manera gestionara la conexión con el servidor que contendrá los estadísticos y resultados de los equipos a lo largo del tiempo, así como las restricciones y criterios para mostrar como liga, campeonato, equipo, temporada entre otros.

## Módulo de Pago

El módulo de pago gestionara los tipos de transacciones y las transacciones mismas a través de conexión con el servidor de pago, mostrando al usuario la información necesaria para que realice su pago, para que elija el tipo de pago así como recibiendo información del usuario y enviándola al servidor de pago para que haga las debidas validaciones y notificando al usuario en cualquier caso, ya sea de transacciones exitosas o errores, así como notificaciones de cualquier tipo requeridas por la transacción.

# Plan de Releases

Para fines del proyecto se dividirá el proyecto en 3 entregas. Las entregas deberán de cumplir con las siguientes características funcionales:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fase** | **Release** | **Caracteristicas a desarrollar** | **Fecha de entrega** |
| 2da Fase | 1er Release | Modulo de Seguridad completo | 16/03/12 |
| 3ra Fase | 2do Release | Modulo de Deportes completo | 13/04/12 |
| Modulo de Poker completo |
| Apuesta simple y apuesta combinada para el Modulo de Apuesta |
| 4ta Fase | 3er Release | Apuesta especial, apuesta por posición, apuesta fantasy Modulo de Apuesta | 04/05/12 |
| Modulo de reportes completo |
| Modulo de pago Completo |