

# JogaRubynho

## Especificación de Requerimientos de Software para JogaRubynho

### Versión 1.0

#### Historia de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
[06/09/2014]	1.0	Especificación de requerimientos	Cristian Vega, Sergio Vico

## Contenido

<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>3</b>
1.1. PROPÓSITO.....	3
1.2. ALCANCE.....	3
1.3. DEFINICIONES, SIGLAS Y ABREVIATURAS.....	3
1.4. REFERENCIAS.....	3
1.5. VISIÓN GENERAL.....	3
<b>2. DESCRIPCIÓN GENERAL.....</b>	<b>3</b>
2.1. PERSPECTIVA DEL PRODUCTO.....	3
2.1.1. <i>Interfases de usuario</i> .....	3
2.1.2. <i>Interfases con hardware</i> .....	3
2.1.3. <i>Interfases con software</i> .....	3
2.1.4. <i>Interfases de comunicación</i> .....	3
2.1.5. <i>Restricciones de memoria</i> .....	3
2.1.6. <i>Requerimientos de adecuación al entorno</i> .....	4
2.2. FUNCIONES DEL PRODUCTO.....	4
2.3. CARACTERÍSTICAS DE LOS USUARIOS.....	4
2.4. RESTRICCIONES DE DISEÑO.....	4
2.5. SUPUESTOS Y DEPENDENCIAS.....	4
<b>3. REQUERIMIENTOS FUNCIONALES.....</b>	<b>5</b>
3.1 MARKETPLACE.....	5
3.2 BACKEND ADMINISTRATIVO.....	5
3.3 ENTRENAMIENTO.....	5
3.4 REGISTRO.....	6
3.5 LOGIN.....	6
3.6 EQUIPOS.....	6
3.7 EVOLUCIÓN.....	7
3.8 PARTIDOS.....	7
3.9 SIMULADOR.....	7
3.10 CAMPEONATO.....	7
3.11 FINANZAS.....	8
3.12 ESTRATEGIA.....	8
3.13 COMUNICACIÓN.....	9
3.14 APUESTAS.....	10
3.14 NOTICIA.....	10
REQUERIMIENTOS NO FUNCIONALES.....	10
<b>4. REQUERIMIENTOS DE DOCUMENTACIÓN.....</b>	<b>11</b>
4.1. MANUAL DE USUARIO.....	11
4.2. AYUDA EN LÍNEA.....	11
4.3. GUÍAS DE INSTALACIÓN, CONFIGURACIÓN Y ARCHIVO LÉAME.....	11

## **1. Introducción**

Este documento describe los requerimientos recopilados en las reuniones con el cliente.

### **1.1. Propósito**

Este documento pretende dar una primera aproximación de los requerimientos que luego serán validados en futuras reuniones con el cliente. La audiencia esperada serán todos los integrantes del equipo de desarrollo así como el cliente mismo.

### **1.2. Alcance**

Se establecerá a partir de futuras reuniones con el cliente.

### **1.3. Definiciones, siglas y abreviaturas.**

En algunas secciones de este documento se responde "No especificado" implicando que no corresponde, o se ha definido aún, o que queda a revisión o a completar en futuras versiones.

### **1.4. Referencias**

No especificado.

### **1.5. Visión general**

Los requerimientos relevados en las reuniones con el cliente se detallan a continuación.

## **2. Descripción general**

### **2.1. Perspectiva del producto**

#### **2.1.1. Interfases de usuario**

Especificado en el documento Pautas para la Interfaz de Usuario

#### **2.1.2. Interfases con hardware**

No especificado.

#### **2.1.3. Interfases con software**

- Base de datos : Postgresql
- Herramienta de publicación para staging : Heroku
- Sistema operativo : Linux

#### **2.1.4. Interfases de comunicación**

La aplicación se debe comunicar con:

- Twitter
- Google
- Facebook

#### **2.1.5. Restricciones de memoria**

No especificado.

### **2.1.6. Requerimientos de adecuación al entorno**

No especificado.

## **2.2. Funciones del producto**

Desarrollar una aplicación web que:

- Permita a los usuarios aprender Ruby de manera interactiva
- Motive a los mismos utilizarla

## **2.3. Características de los usuarios**

La aplicación está enfocada a personas interesadas en divertirse y a la vez profundizar sus conocimientos en el lenguaje de programación Ruby, y que también sean fanáticos del fútbol. Los mismos no deberán necesariamente ser expertos en el lenguaje, pero si tener nociones básicas del mismo.

## **2.4. Restricciones de diseño**

### **1. Restricciones de Lenguaje utilizado**

En el proyecto se utilizará el Lenguaje Ruby, utilizando el framework Rails.

### **2. Herramientas de desarrollo**

HTML5

CSS3

Java Script

- Ember
- Backbone
- Marionete
- Angular

### **3. Requerimientos especiales de Software para el desarrollo o prueba**

Git / Github

Manejo de historias o tareas a nivel de issues de Github

### **4. Restricciones tecnológicas**

Debe poder ejecutarse en navegadores Firefox / Chrome / IE 9 o superior

## **2.5. Supuestos y dependencias**

No especificado.

### **3. Requerimientos Funcionales**

#### **3.1 Marketplace**

##### **3.1.1 Vender Jugador**

Un Jugador deja de pertenecer a su actual Equipo, y este recibe dinero por esta transacción.

##### **3.1.2 Comprar Jugador**

Un Jugador pasa a pertenecer a un nuevo Equipo, y este paga dinero al anterior Equipo de dicho Jugador.

##### **3.1.3 Buscar Jugador**

Se busca un jugador por su nombre y se retornan los detalles del mismo.

#### **3.2 Backend administrativo**

##### **3.2.1 Crear Estrategia precargada**

Se define una Estrategia por defecto.

##### **3.2.1 Crear Jugador**

Se crea un nuevo Jugador con nombre, nacionalidad, edad, [más campos].

##### **3.2.2 Listar Estrategias**

Se despliega una lista con las estrategias cargadas en el sistema.

##### **3.2.3 Listar Jugadores**

Se despliega una lista con todos los jugadores cargados en el sistema.

##### **3.2.4 Permitir modificación de atributos**

Se permite modificar los atributos de un jugador existente.

#### **3.3 Entrenamiento**

##### **3.3.1 Elegir cuadro precargado**

Se elige un equipo registrado en el sistema para realizar una simulación contra un equipo precargado por el administrador, de modo que se pueda poner en practica la estrategia seleccionado por el usuario.

### **3.4 Registro**

#### **3.4.1 Ingreso Twitter**

Se accede a una cuenta de un usuario mediante una cuenta preexistente de Twitter.

#### **3.4.2 Ingreso Google**

Se accede a una cuenta de un usuario mediante una cuenta preexistente de Google.

#### **3.4.3 Ingreso Facebook**

Se accede a una cuenta de un usuario mediante una cuenta preexistente de Facebook.

#### **3.4.4 Registro WEB**

Se crea una cuenta de usuario mediante un formulario WEB, en el cual se debe proporcionar el nombre de la cuenta, contraseña.

### **3.5 Login**

#### **3.5.1 Iniciar Sesión**

El usuario inicia sesión en el sistema, proporcionando nombre de usuario y contraseña.

### **3.6 Equipos**

#### **3.6.1 Listar Equipos**

Se despliega una lista con los equipos cargados en el sistema.

#### **3.6.2 Ver Estadísticas**

Se selecciona un equipo y se retorna las estadísticas del mismo. Los datos a mostrar son partidos ganados, partidos perdidos, partidos empatados.

#### **3.6.3 Ver Perfil**

Se selecciona un equipo mediante su nombre y se retorna información del mismo, en las que se incluye las estrategias guardadas, finanzas, formación.

#### **3.6.4 Buscar Jugador**

Se busca un jugador por su nombre y se retorna los detalles del mismo, en los que se incluye nacionalidad, habilidad, edad, equipoa al que pertenece.

### **3.7 Evolución**

#### **3.7.1 Lesión**

Un jugador queda indisponible para jugar por un determinado tiempo debido a una lesión.

### **3.8 Partidos**

#### **3.8.1 Buscar**

Permite buscar partidos previamente jugados indicando el nombre de los equipos, y se retorna la fecha en que se jugó y el resultado.

#### **3.8.2 Listar partidos**

Lista los partidos existentes en el sistema, indicando los equipos participantes.

#### **3.8.3 Ver partido**

Permite visualizar los detalles un partido que no se ha jugado, fecha, equipos participantes.

### **3.9 Simulador**

#### **3.9.1 Resumen final**

Permite ver el resultado del partido simulado, fecha, jugadores que participaron.

#### **3.9.2 Online**

Permite ver transcurso de un partido en vivo.

#### **3.9.3 Histórico**

Permite ver el transcurso de un partido ya realizado.

### **3.10 Campeonato**

#### **3.10.1 Buscar**

Se busca un campeonato registrado en el sistema utilizando el nombre del mismo. Se retorna todos los equipos participantes y sus respectivas posiciones.

#### **3.10.2 Crear Liga**

Se crea una liga con un nombre dado y una fecha para su comienzo. Todos los equipos juegan entre sí.

#### 3.10.3 Crear Amistoso

Se crea un amistoso entre dos equipos registrados para una fecha dada.

#### 3.10.4 Crear Serie

Se crea una copa con un nombre dado y una fecha para su comienzo. Cada equipo continúa si gana su partido.

#### 3.10.5 Ver partido de campeonato

Con el nombre de un campeonato, y el nombre de los equipos participantes se obtienen los detalles de un partido.

#### 3.10.6 Inscribirse

Un equipo se registra a un campeonato utilizando el nombre del mismo.

#### 3.10.7 Ver Equipo

Dado el nombre de un equipo y de un campeonato se retorna la posición del de dicho equipo, los resultados de los partidos.

### **3.11 Finanzas**

#### 3.11.1 Cargar dinero

Dada una cuenta, se carga dinero a la misma para realizar transacciones.

#### 3.11.2 Balance

Permite listar el balance de un usuario en el sistema.

### **3.12 Estrategia**

#### 3.12.1 Corroborar sintaxis ruby

Corroborar la sintaxis del código ruby ingresado por el usuario.

#### 3.12.2 Simular - solo formación

Solamente se ingresan las formaciones de los equipos y se realiza la simulación

#### 3.12.3 Simular - agregar acción- cambio de formación

El usuario cambia de formación en el transcurso del partido (Eventos: Cambio de resultado del partido, Cambio de tiempo)



#### 3.12.4 Referenciar Jugador

Se referencia cada jugador con su propio estado y acciones propias por fuera de la estrategia del partido.

#### 3.12.5 Simular - agregar accion - pasar pelota -jugador

Indica que un jugador puede pasar la pelota independientemente de la estrategia del equipo.

#### 3.12.6 Simular - agregar accion - patear al arco - jugador

Indica que un jugador pueda patear al arco por fuera de la estrategia del equipo.

#### 3.12.7 Simular - agregar acción - desplazarse - jugador

Indica un desplazamiento a un jugador de un set dado.

#### 3.12.8 Simular - agregar accion - desplazarse agregar trayectoria - jugador

Indica un desplazamiento de los jugadores en una funcion de trayectoria.

#### 3.12.9 Mostrar partido

Mostrar en pantalla el resultado de la simulación.

#### 3.12.10 Guía del Lenguaje de la Api

Se accede a una documentación enfocada en cómo implementar específicamente para la aplicación

#### 3.12.11 Guía Ruby

Se accede a una docuemntación del lenguaje Ruby

#### 3.12.12 Guardar Estrategia

El usuario crea una nueva estrategia y la guarda en su perfil para poder reutilizar en el futuro

### **3.13 Comunicación**

#### 3.13.1 Ver

Se retorna la conversación entre un par de usuarios

#### 3.13.2 Recibir Mensaje

Un usuario recibe un mensaje de otro usuario o del sistema

#### 3.13.3 Recibir notificación

Un usuario recibe una notificación del sistema

#### 3.13.4 Enviar mensaje

Un usuario envía un mensaje a otro

#### 3.13.5 Solicitar grupo chat

Un usuario solicita unirse a un grupo de chat ya existente

#### 3.13.6 Grupo chat ABM

Crear, Eliminar o Editar un grupo de chat

### **3.14 Apuestas**

#### 3.14.1 Crear

Se crea una apuesta para un partido. Se selecciona un partido y se elige un vencedor, o empate; y cuánto dinero es apostado.

#### 3.14.2 Ver apuesta

Se retornan los detalles de una apuesta realizada

#### 3.14.3 Ver estadística

Se retornan las estadísticas de las apuestas acertadas para el usuario

### **3.14 Noticia**

#### 3.14.1 Crear

Se envía una noticia, desde el servidor a un usuario

#### 3.14.2 Ver

El usuario ve una noticia que le fue previamente enviada

### **Requerimientos No Funcionales**

No especifica.

#### **4. Requerimientos de documentación**

Release Burndown

Sprint Burndown

Registro de actividades: Horas trabajadas por integrante por tarea por categoría

##### **4.1. Manual de Usuario**

No requerido.

##### **4.2. Ayuda en línea**

No requerido.

##### **4.3. Guías de instalación, configuración y archivo Léame.**

No requerido.