



UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO

Urb. Montalbán – La Vega- Apartado 29086

Teléfono: +58212 - 4074407 Fax: +58212 - 4074447

Caracas, 1021 –Venezuela

Facultad de Ingeniería

Escuela de Ingeniería Informática



Escuela de

Ingeniería Informática

Universidad Católica Andrés Bello
Formación e Información para el Futuro

Contexto Inicial

El presente proyecto tiene como finalidad la implementación de un sistema de apuestas on-line, a través del cual las personas registradas podrán efectuar apuestas en cualquier evento deportivo o de otra índole que sea avalado por la casa de apuestas. Adicionalmente, el sistema será capaz de generar reportes acerca de las jugadas, usuarios con mayor cantidad de aciertos entre otros. En las siguientes secciones serán descritas las diferentes funcionalidades requeridas por la aplicación.

Especificaciones Técnicas

MÓDULO	FUNCIONALIDADES
Afiliación y Gestión del Perfil de Usuario	<p>Se debe permitir que nuevos usuarios puedan registrarse de forma gratuita en el sistema. El sistema debe registrar información relevante del usuario/cliente como por ejemplo: nombre, apellido, correo, teléfonos, ubicación y cualquier otra de relevancia que sea considerada por el equipo de desarrollo.</p> <p>Con respecto a la información de la cuenta creada, el sistema debe ofrecer mecanismos para la recuperación de contraseñas así como evitar que diferentes usuarios utilicen el mismo nombre de acceso (nickname).</p> <p>Por último al momento de registrarse el sistema debe enviar un correo de bienvenida al nuevo usuario notificando el registro de sus datos así como un enlace para confirmar dicho registro.</p> <p>Para que un nuevo usuario pueda realizar cualquier transacción o apuesta, éste debe haber asociado uno o más métodos de pago electrónicos como por ejemplo: <i>Tarjetas de Crédito</i>, <i>Western Union Quick Pay</i>, <i>MoneyBooker</i> u otro servicio avalado por la casa de apuestas desde el cual sea posible respaldar económicamente la transacción. (a efectos del proyecto estos servicios son meramente referenciales NO habrá ninguna interacción con ellos).</p> <p>Las operaciones de apuesta sólo podrán ser respaldadas por un medio de pago, por lo tanto el sistema no debe permitir “fusionar” varios medios de pago para respaldar el pago de la operación. Los usuarios podrán activar o desactivar los medios de pago registrados de acuerdo a sus necesidades, a fin de evitar gastos excesivos debe</p>

MÓDULO	FUNCIONALIDADES
	<p>exigirse el establecimiento de montos máximos de gasto, los cuales será fijados por el usuario para cada medio de pago registrado, de esta forma ninguna apuesta que exceda este monto, podrá ser aceptada. El registro y modificación de los medios de pago son consideradas como operaciones sensibles por lo cual se hace pertinente que una vez efectuadas las operaciones las mismas sean notificadas vía correo electrónico a fin de tener una constancia de la realización de dicha operación.</p> <p>En la vista de administración del perfil del usuario, debe ser posible ver el historico de operaciones de mantenimiento realizadas, por ejemplo cambios en los métodos de pago, actualización de los datos de la cuenta así como el historial de apuestas realizadas.</p> <p>El historial de apuestas debe presentar información de aciertos y desaciertos en los diferentes eventos en los cuales haya participado el usuario, para ello se sugiere que se establezca un mecanismo flexible para el ordenamiento de este historial, ejemplo: ordenamiento por fechas, eventos, aciertos, desaciertos, eventos preferidos o cualquier otro esquema avalado. Es importante que este historial pueda ser exportado en una hoja de cálculo para aplicar cualquier operacion de estadística.</p>
Apuestas	<p>Este módulo conforma el núcleo esencial de la aplicación, un usuario no registrado podrá consultar el catálogo de eventos en los cuales sea posible realizar una apuesta, no se debe permitir a usuarios no registrados realizar apuestas en el sistema, por lo que debe exigirse en todo momento la autenticación del usuario y en caso de no estar registrado ofrecer la posibilidad de realizar el registro.</p> <p>Los eventos deben ser clasificados en categorías de acuerdo a su naturaleza, por lo que los administradores deben contar con algun esquema flexible para la definición de categorías y asociación de eventos a dichas categorías, cualquier cambio que implique adición o inhabilitación de categorías de eventos debe verse reflejada de forma inmediata en la aplicación a la cual tendrán acceso los usuarios finales.</p> <p>Los eventos ha ser registrados deben tener una fecha y hora máxima en la cual podran ser realizadas las apuestas, pasada esta hora tope no se recibiran más apuestas. Adicionalmente, el equipo de desarrollo debe diseñar una formula especial que permita establecer el criterio de la apuesta, ejemplo: En los mundiales de fútbol Brasil siempre parte como claro favorito y en encuentros con selecciones emergentes o de menor peso algunas casas de apuestas tasan dichos partidos con un esquema de ganacia de 3 : 1 a favor del</p>

MÓDULO

FUNCIONALIDADES

equipo al cual se enfrenta Brasil, es decir por cada bolívar que se apuesta a favor del otro equipo se recibirán 3 como premio. Es por ello que se sugiere una investigación para establecer un criterio válido y acorde a la realidad para asignar estas proporciones en las apuestas, de no ser posible establecer este mecanismo automático los administradores deberán contar con la opción de establecer la proporción de la apuesta. Los eventos registrados pueden o no tener un tope máximo de apuestas el cual será calculado en base al monto de dinero que está en juego. Queda a discreción de la casa de apuesta terminar la recepción de apuestas para un evento determinado aún cuando no haya finalizado el lapso establecido para dicho evento.

Cuando el evento objeto de apuestas ha finalizado, el sistema por medio de un canal habilitado con el sistema de microblogging *Twitter* deberá añadir un nuevo mensaje de forma tal que los usuarios seguidores del canal de la casa de apuestas, puedan estar al tanto de resultado final del evento en el cual han realizado una apuesta. Esta finalización del evento debe ser registrada por los administradores y simplemente se debe notificar del ganador del mismo.

Una vez que el usuario ha seleccionado el evento en el cual desea realizar la apuesta (previo inicio de sesión) se debe indicar el monto de la apuesta, la opción de su preferencia así como el medio de pago para soportar dicha transacción. Es importante que sólo aquellos medios de pago habilitados por el usuario sean mostrados en esta operación así como el monto de la operación no debe superar el límite establecido por el usuario para dicho medio de pago.

Si la transacción es efectiva se debe notificar vía correo electrónico al usuario y adicionalmente se debe anexar un comprobante en PDF como soporte de la transacción. Es importante que este comprobante tenga un formato legal, con los datos de la casa de apuesta así como los del usuario y los de la apuesta realizada.

A fin de comparar el rendimiento de una apuesta en un evento común en otras casas de apuestas, el usuario podrá contar con una opción que le permita conocer la proporción de ganancia de dicho evento en cualquier otra casa, para ello cada casa de apuestas expondrá dicha funcionalidad por medio de un servicio web cuya estructura deberá ser diseñada por cada casa y será entregada al resto de las casas para que dicho servicio pueda ser consumido en las aplicaciones existentes.

MÓDULO	FUNCIONALIDADES
	<p>Para lograr la adopción de un estandar a nivel de los mensajes intercambiados, se sugiere la reunion de todas las casas de apuesta de forma que puedan crear un WSDL único que pueda ser usado indistintamente de la ubicacion o proveedor de dicho servicio.</p>
Casa de Apuesta	<p>Por medio de este aplicativo de uso exclusivo de los administradores o dueños de la casa de apuesta podran ser realizadas las siguientes operaciones:</p> <p>Gestión de las categorias de eventos en los cuales puedan realizarse las apuestas, así como la generación de reportes de las categorías con mayor ganancia o perdida, cantidad de usuarios que invierten en dichas categorias. Al igual que las categorias por medio de este módulo debe ser posible el registro de eventos así como la asociacion de las políticas de montos y finalización del mismo.</p> <p>Gestión de usuarios, en algunas oportunidades las casas de apuestas de acuerdo a su criterio pueden inhabilitar a ciertos usuarios de acuerdo a las siguientes pautas: clientes con alto grado de acierto considerados como poco rentables, clientes fraudulentos los cuales proporcionan métodos de pago inválidos. Es posible realizar la desincorporacion o inhabilitación de un usuario por petición expresa del mismo, este proceso se ejecuta de forma automática sin intervención de algun administrador.</p> <p>En cualquiera de los casos mencionados anteriormente, o cualquier otro avalado por la casa el sistema debe notificar via correo electronico al usuario que ha sido dado de baja. En caso que el usuario desee ser habilitado el proceso sera ejecutado de forma manual por algun administrador del sistema.</p> <p>Como parte de las labores administrativas, deben generarse reportes que indiquen estadisticas de los usuarios con más aciertos, eventos de alto riesgo (aquellos donde se acumulan cantidad de dinero muy altas para ser costeadas por la casa de apuestas), eventos no trascendentales donde los niveles de apuesta son bajos. Para estos dos últimos casos la casa de apuesta debe fijar una banda donde se consideren a partir de que monto un evento es no trascendente y cuando pasa a ser un evento de alto riesgo.</p> <p>Gestión de políticas para el establecimiento de las proporciones de ganancia de los eventos registrados. Si la casa de apuesta considera oportuno el mantenimiento de una o mas reglas de proporciones el sistema debe permitr la administración de su ciclo de vida.</p>

MÓDULO	FUNCIONALIDADES
Servicios Externos	<p>Este módulo constituye una serie de funcionalidades que serán expuestas, por parte de cada casa de apuestas, a través de servicios web, los cuales deben contemplar las siguientes operaciones, asumiendo que estas operaciones aprovecharán el ambiente y core de negocios expuesto por las aplicaciones descritas en los módulos anteriores:</p> <ol style="list-style-type: none">1.- Registro de apuestas para un evento particular por parte de un usuario en particular.2.- Consulta de resultados de un evento en particular.3.- Consulta de ganancias obtenidas por un usuario en la casa de apuestas.

Observaciones

1. Se sugiere tomar como ejemplos casos de éxito de aplicaciones similares como:
 1. <https://www.bwin.com/es/Default.aspx>
 2. <https://pro.betfair.com/promotions/es-generic/>
 3. http://www.bet365.com/?Affiliate=365_004624
2. Se sugiere que los eventos y categorías registrados en el sistema, sean de la actualidad y familiares a fin de mantener un sistema lo más apegado a la realidad.
3. Cualquier información extra no contemplada en este documento, debe ser consultada en clases así como debe existir el compromiso por parte del equipo de desarrollo de realizar investigaciones para obtener un producto lo más cercano a los casos de éxito mencionados en el punto 1.
4. El código fuente de la aplicación así como cualquier documentación que permita la construcción de la aplicación, debe ser alojado como un proyecto en Google Code <http://code.google.com/intl/es-AR/projecthosting/>.

Evaluación

- La aplicación debe ser desarrollada haciendo uso del siguiente stack de frameworks, esta asignación sera hecha en clases por lo cual NO se aceptara cambios en los frameworks asignados:
 - **Java:**
 - RichFaces + EJB 3.0 + JPA
 - SpringMVC + Spring + Hibernate
 - **.NET:**
 - ASP + Spring.NET + nHibernate
 - ASP + Spring.NET + iBatis.NET
 - **PHP:**
 - Symfony o Cake
 - **Groovy**
 - Grails (Framework para el desarrollo Web basado en el lenguaje Groovy)
 - **Ruby**
 - Ruby on Rails (Framework basado en el lenguaje Ruby)