

Definición de la solución

Objetivos Generales

- *Elaboración de un juego dinamico de Othello, mediante el patron de Modelo Vista Controlador, con base de lenguaje C# y elaborado con el IDE “Visual Studio 2019”.

Objetivos Especificos

- *Creación de una base de datos para almacenar a los usuarios registrados..
- *Creación de un login que permita ingresar unicamente a usuarios registrados.
- *Creación de una interfaz comoda para el usuario.
- *Creación de un tablero para poder jugar.
- *Cargar y descargar archivos con la extension .xml para poder utilizar el tablero de juego.

Alcance del proyecto

los requerimientos para la fase 1 son:

- *Terminar la fase 1 en el plazo de 2 semanas.
- *Implementar el patrón Modelo Vista Controlador.
- *Aprender a utilizar C#.
- *Creación de una conexión entre el programa y la base de datos.
- *Creación de el tablero y las vistas principales.

Requerimientos funcionales

- * La primer pestaña en aparecer será el login, para poder avanzar al menú principal es necesario registrarse y/o entrar con una cuenta ya registrada.
- * En el momento de registrarse hay que ingresar todos los datos solicitados, de lo contrario no dejará registrarse y marcará un error.
- * Para salir del sistema hay que presionar en un boton llamado "Cerrar Sesión"

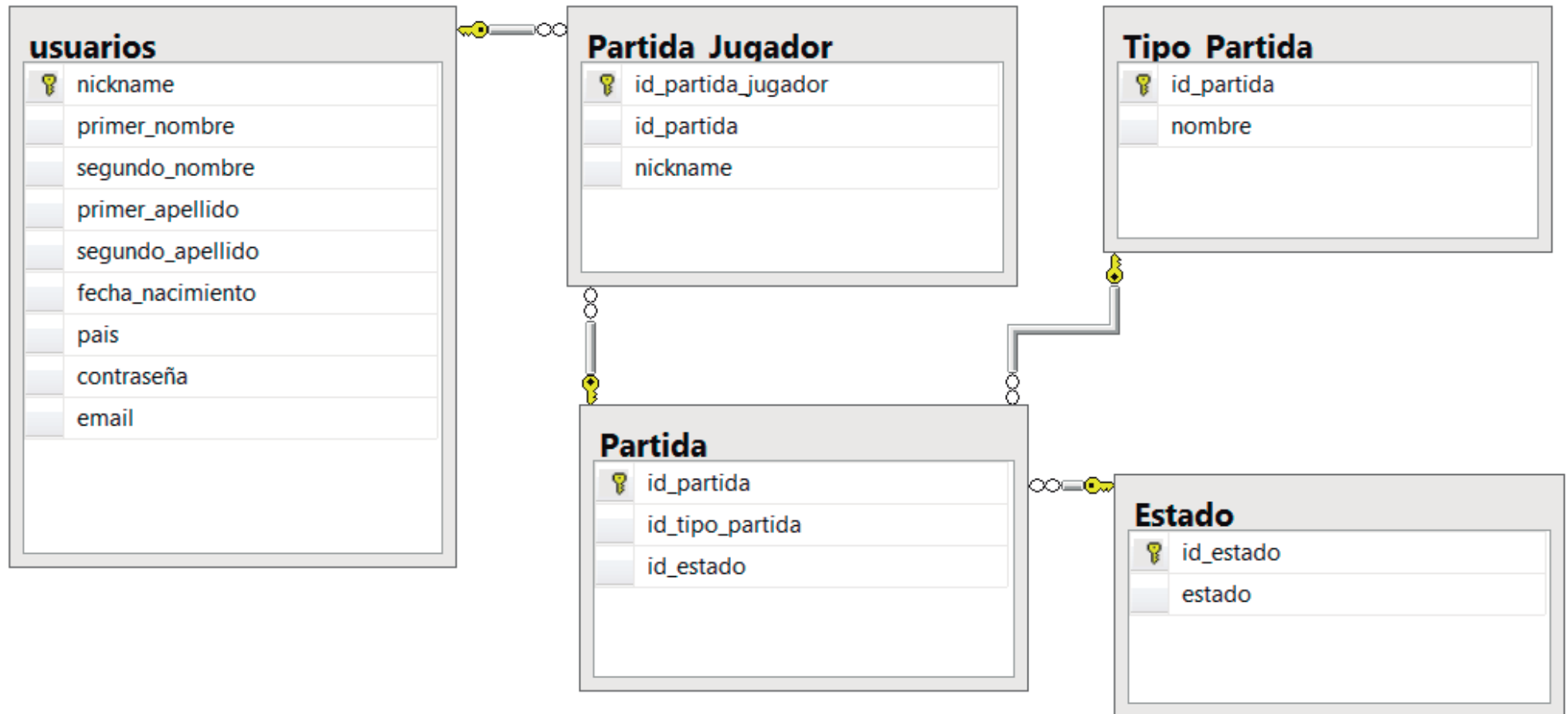
Atributos del sistema

- * En el momento de logearse el sistema buscará el usuario y contraseña indicados en la base de archivos, para posteriormente redireccionarlo a la página principal, en caso de no encontrarlo entonces no podrá avanzar hasta que cree un usuario valido.
- * Para archivar un nuevo usuario en la base de datos satisfactoriamente es necesario llenar las siguientes casillas:
 1. Nickname
 2. Primer Nombre
 3. Segundo Nombre
 4. Primer Apellido
 5. Segundo Apellido
 6. Fecha de Nacimiento
 7. Pais
 8. Correo Electronico
 9. Contraseña
- * Para cargar un documento deberá ingresar la ruta del documento mediante un selector de archivos , y dicho documento se guardará en una carpeta llamada "files" ubicada en la raíz del proyecto

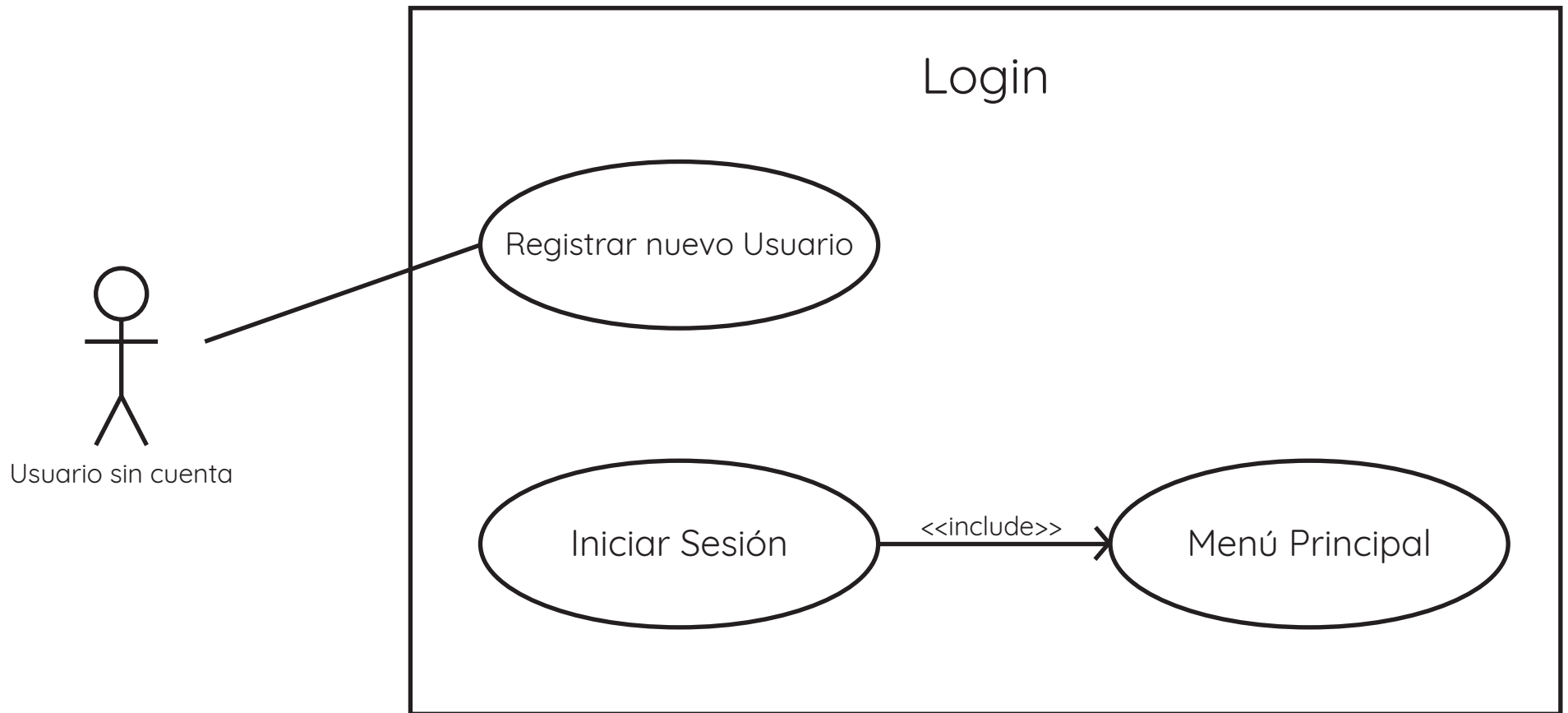
Glosario Inicial

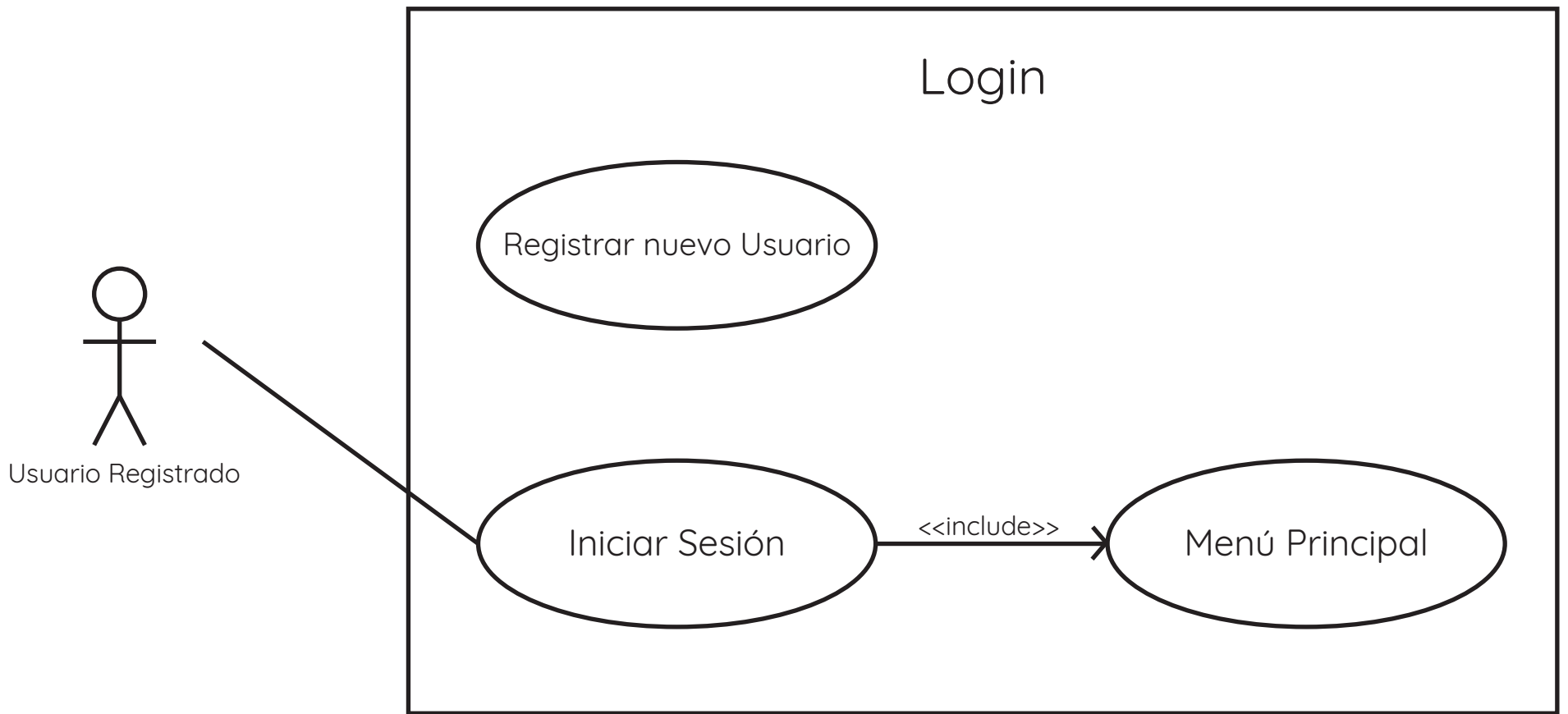
- * Modelo: Contiene una representación de los datos que maneja el sistema, su lógica de negocio, y sus mecanismos de persistencia.
- * Vista: Compone la información que se envía al cliente y los mecanismos de interacción con éste.
- * Controlador: intermediario entre el Modelo y la Vista, gestionando el flujo de información entre ellos y las transformaciones para adaptar los datos a las necesidades de cada uno.
- * XML: Es un metalenguaje que permite definir lenguajes de marcas utilizado para almacenar datos en forma legible.
- * Razor: Una sintaxis basada en C# que permite usarse como motor de programación en las vistas o plantillas de nuestros controladores.
- * Http: El Protocolo de transferencia de hipertexto es el protocolo de comunicación que permite las transferencias de información en la World Wide Web.
- * Bootstrap: Es una biblioteca multiplataforma o conjunto de herramientas de código abierto para diseño de sitios y aplicaciones.
- * CSS: Es un lenguaje de diseño gráfico para definir y crear la presentación de un documento estructurado escrito en un lenguaje de marcado.

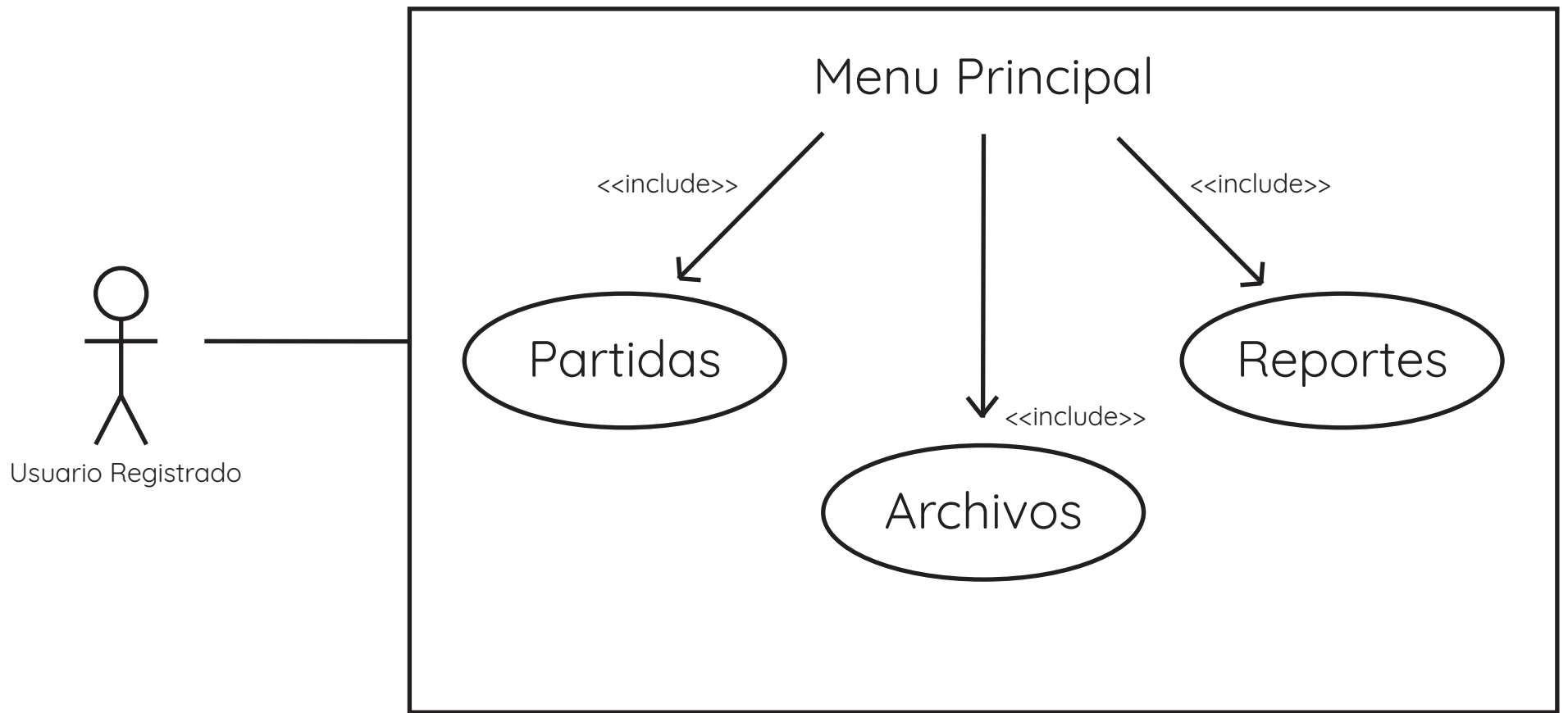
Modelo Relacional

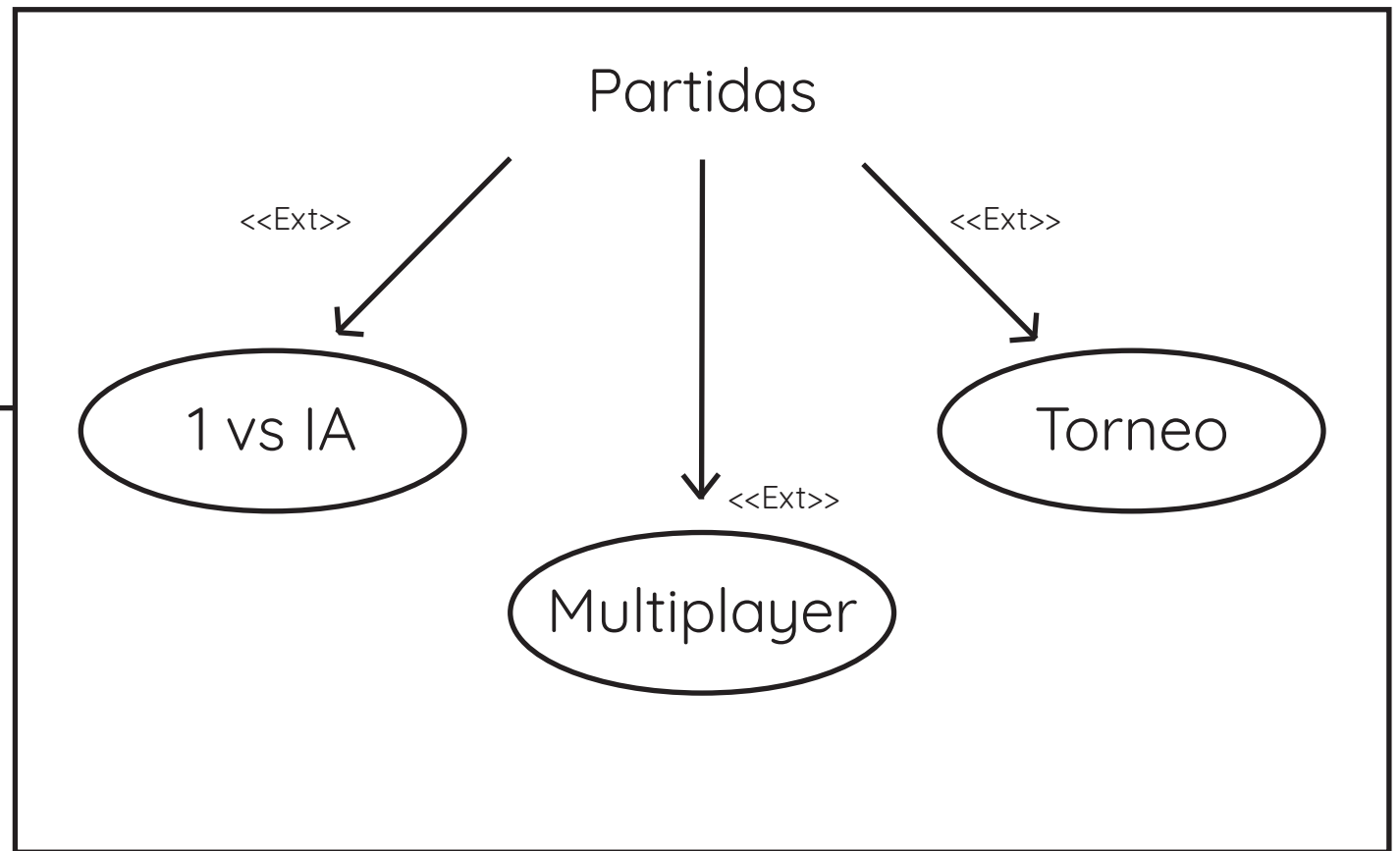


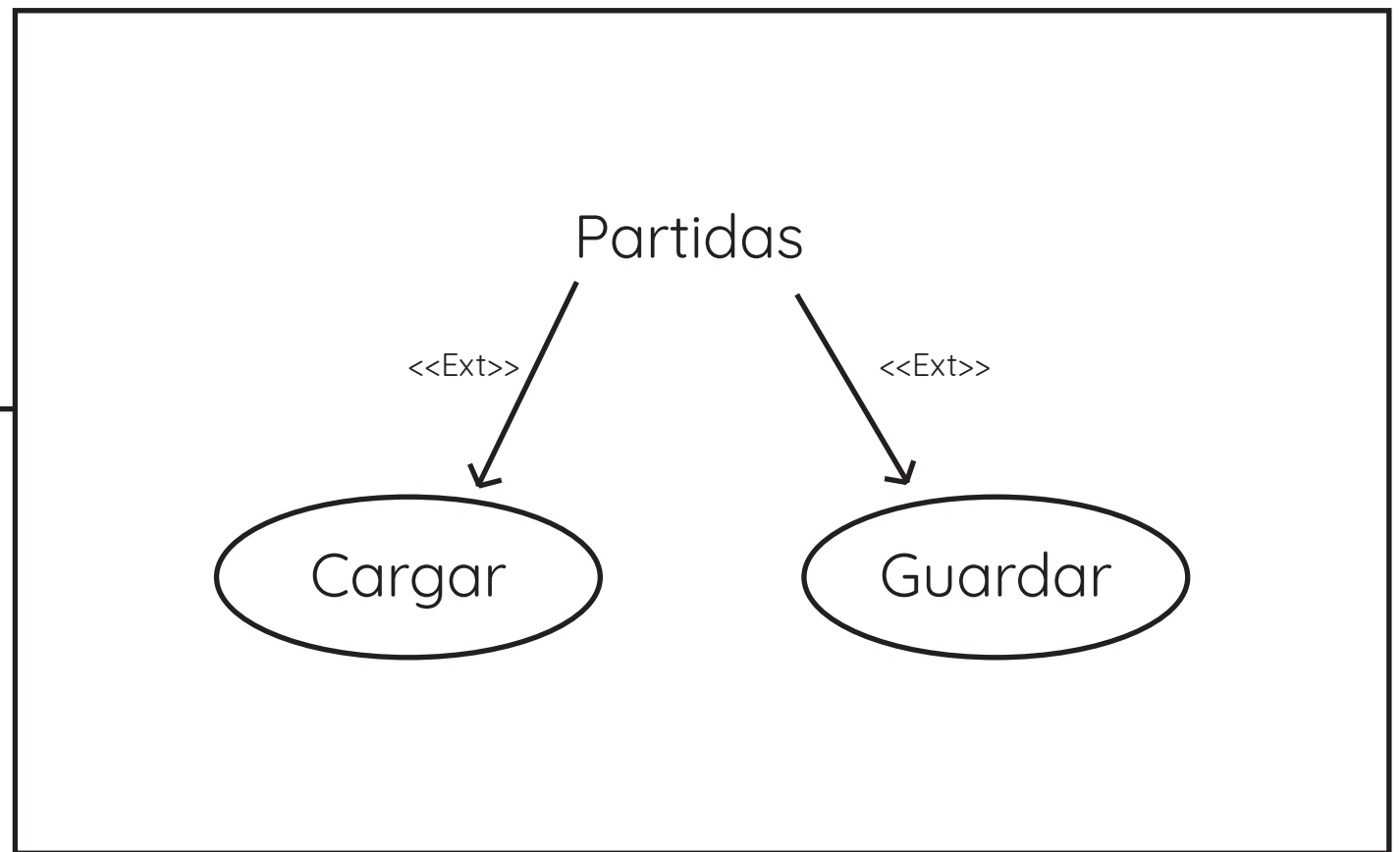
Diagramas de caso de uso











Casos de uso

Crear Usuario

Casos de alto nivel			
Caso de Uso:		Crear Usuario	
Descripción:		Formulario de creación	
Actores:		Usuario no registro	
Casos de uso Expandidos			
Acciones de los actores		Respuestas del sistema	
Ingresar NickName			
Ingresar Nombres			
Ingresar Apellidos			
Ingresar Fecha de Nacimiento			
Ingresar Pais			
Ingresar Contraseña			
Presionar en crear Usuario		Guardar el usuario en la BDD	
		Redirigir al menu principal	

Login

Casos de alto nivel			
Caso de Uso:	Login		
Descripción:	Formulario de Ingreso		
Actores:	Usuario Registrado		
Casos de uso Expandidos			
Acciones de los actores		Acciones del Sistema	
Ingresar Nickname			
Ingresar Contraseña			
Presionar boton de entrada		Verificar que el usuario existe	
		Verificar Contraseña ingresada	
		Redirigir al menu principal	

Jugar Solo

Casos de alto nivel			
Caso de Uso:	Jugar solo		
Descripción:	Creación de tablero		
Actores:	Usuario Registrado		
Casos de uso Expandidos			
Acciones de los actores			
Presionar boton de jugar		Redirigir a la pestaña de juego	
		Colocar fichas en el tablero	

Login

Casos de alto nivel			
Caso de Uso:	Login		
Descripción:	Formulario de Ingreso		
Actores:	Usuario Registrado		
Casos de uso Expandidos			
Acciones de los actores		Acciones del Sistema	
Ingresar Nickname			
Ingresar Contraseña			
Presionar boton de entrada		Verificar que el usuario existe	
		Verificar Contraseña ingresada	
		Redirigir al menu principal	

Jugar Solo

Casos de alto nivel			
Caso de Uso:	Jugar solo		
Descripción:	Creación de tablero		
Actores:	Usuario Registrado		
Casos de uso Expandidos			
Acciones de los actores			
Presionar boton de jugar		Redirigir a la pestaña de juego	
		Colocar fichas en el tablero	

Cargar Archivo

Casos de alto nivel			
Caso de Uso:		Subir Archivo	
Descripción:		Buscar archivo en la computadora	
Actores:		Usuario Registrado	
Casos de uso Expandidos			
Acciones de los actores			
Presionar boton de cargar archivo		Display de cargar archivo	
Buscar archivo para subir		Guardar el archivo en el servidor	