

Grupo 5: SOFTIX

“PİNWİ”



Integrantes del equipo:

Alba Sánchez Ibáñez	albasanchezibanez6@uma.es
Susana Gómez Álvarez	susana.gomez.2000@uma.es
Fernando Calvo Díaz	fernandouni@uma.es
Alejandro Caro Casado	alcaca172@uma.es
Francisco Javier Martín Luque	javimartinluque@uma.es
Jose Torres Postigo	jostorpos@uma.es
Miguel Moya Castillo	mcmiguel@uma.es
Alejandro Ramos Peña	aleeexprp02@uma.es
Javier Carmona Gálvez	javicg@uma.es

Enlace del repositorio:

[https://github.com/Mikemece/g5-SOFTIX\](https://github.com/Mikemece/g5-SOFTIX)

ÍNDICE

1. Introducción	3
2. Roles	3
3. Gestión de Riesgo	4
4. Planificación	5
5. Requisitos	6-11
6. Casos de uso	12
7. Herramientas Software usadas	12-13

1. Introducción

Siguiendo la temática de crear un aplicación de entretenimiento no adictivo en línea, vamos a realizar un juego en el que encontraremos una mascota virtual, Pīnwī, a la cual podemos cuidar, evolucionar y comprarle objetos con monedas canjeables que se consiguen a través de minijuegos. Estos juegos serán sobre cultura general en el que el usuario deberá contestar una serie de preguntas.

2. Roles

Miguel Moya Castillo	PRODUCT OWNER	DISEÑADOR
Jose Torres Postigo	DESARROLLADOR	SCRUM MASTER
Susana Gómez Álvarez	ANALISTA	TESTER
Javier Carmona Gálvez	DESARROLLADOR	SCRUM MASTER
Alejandro Caro Casado	TESTER	ANALISTA
Francisco Javier Martín Luque	TESTER	DESARROLLADOR
Fernando Calvo Díaz	DISEÑADOR	ANALISTA
Alba Sánchez Ibáñez	DISEÑADOR	PRODUCT OWNER
Alejandro Ramos Peña	DESARROLLADOR	SCRUM MASTER

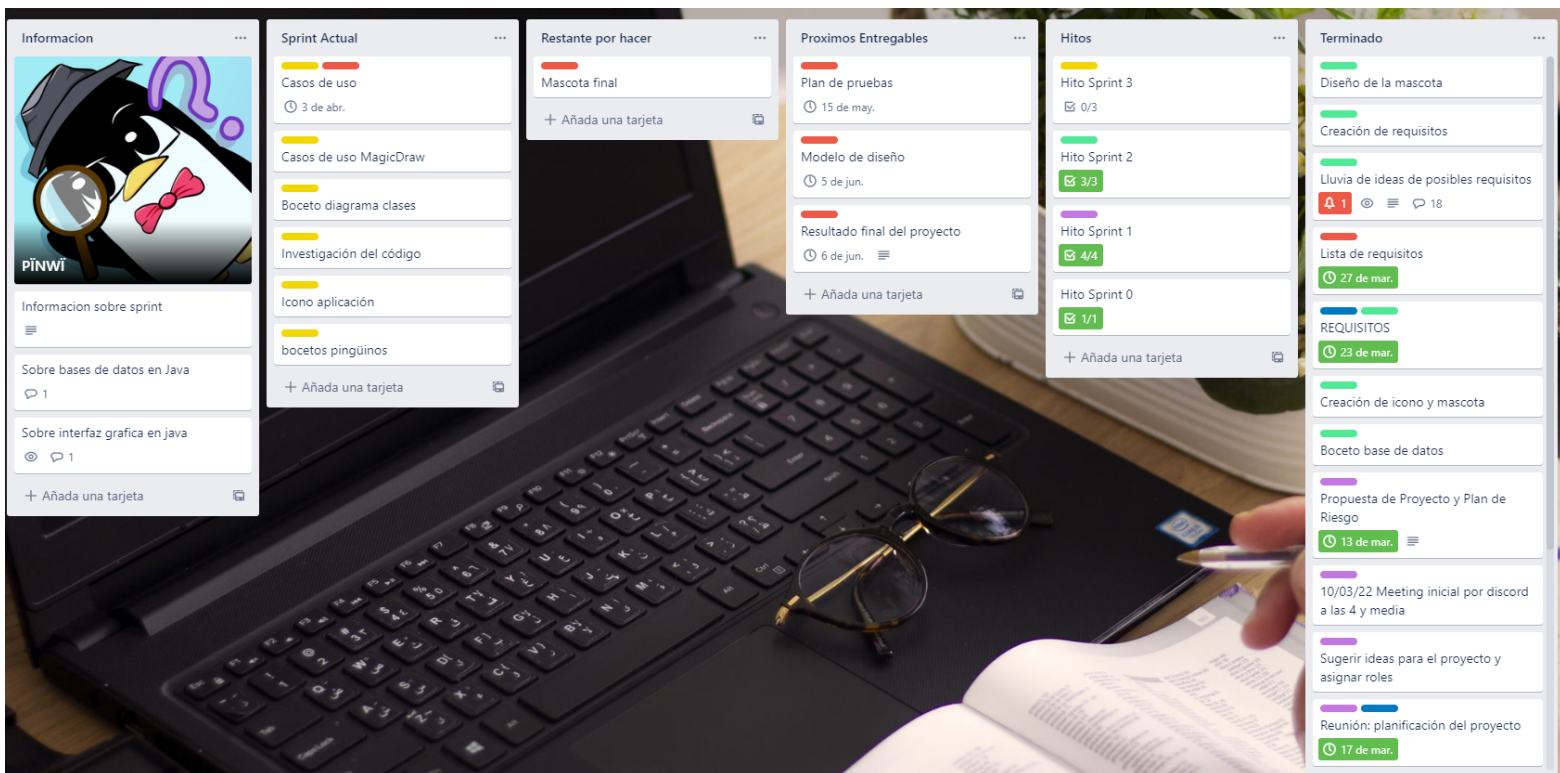
3. Gestión de Riesgo

Riesgo	Tipo	Descripción	Probabilidad	Efecto	Estrategia
Subestimación del tamaño	Proyecto y producto	El tamaño del sistema se ha subestimado	Moderada	Serio	Analizar bien el posible tiempo de realización de la tarea
Bajo desempeño	Personal	Los miembros no cumplen con las expectativas puesta en ellas	Alta	Serio	Considerar el trabajo pendiente actual y reorganizar conforme el potencial de cada uno.
Factor tiempo	Proyecto	Riesgo a que el proyecto requiera más de lo esperado	Moderado	Serio	Dedicarle más horas y replantear los estándares de calidad al igual que lo necesario para el proyecto
Inexperiencia	Proyecto	No tenemos idea de cómo realizar alguna tarea	Alta	Tolerable	Investigar en internet, acceder a los recursos de la universidad
Abandono de algún integrante	Proyecto	Un integrante abandona el proyecto	Poco probable	Catastrófico	Reasignar el trabajo y replanteamiento de las ideas necesarias.
Retraso en las especificaciones	Proyecto y producto	Retraso en las especificaciones	Moderada	Serio	Saber cuánto tiempo dedicar a cada tarea desde el inicio e ir documentando el progreso
Cambio repentino de ideas	Proyecto y producto	Empezar a dudar de el proyecto que estamos haciendo	Poco probable	Tolerable	Tener claro lo que se va a hacer antes de empezar

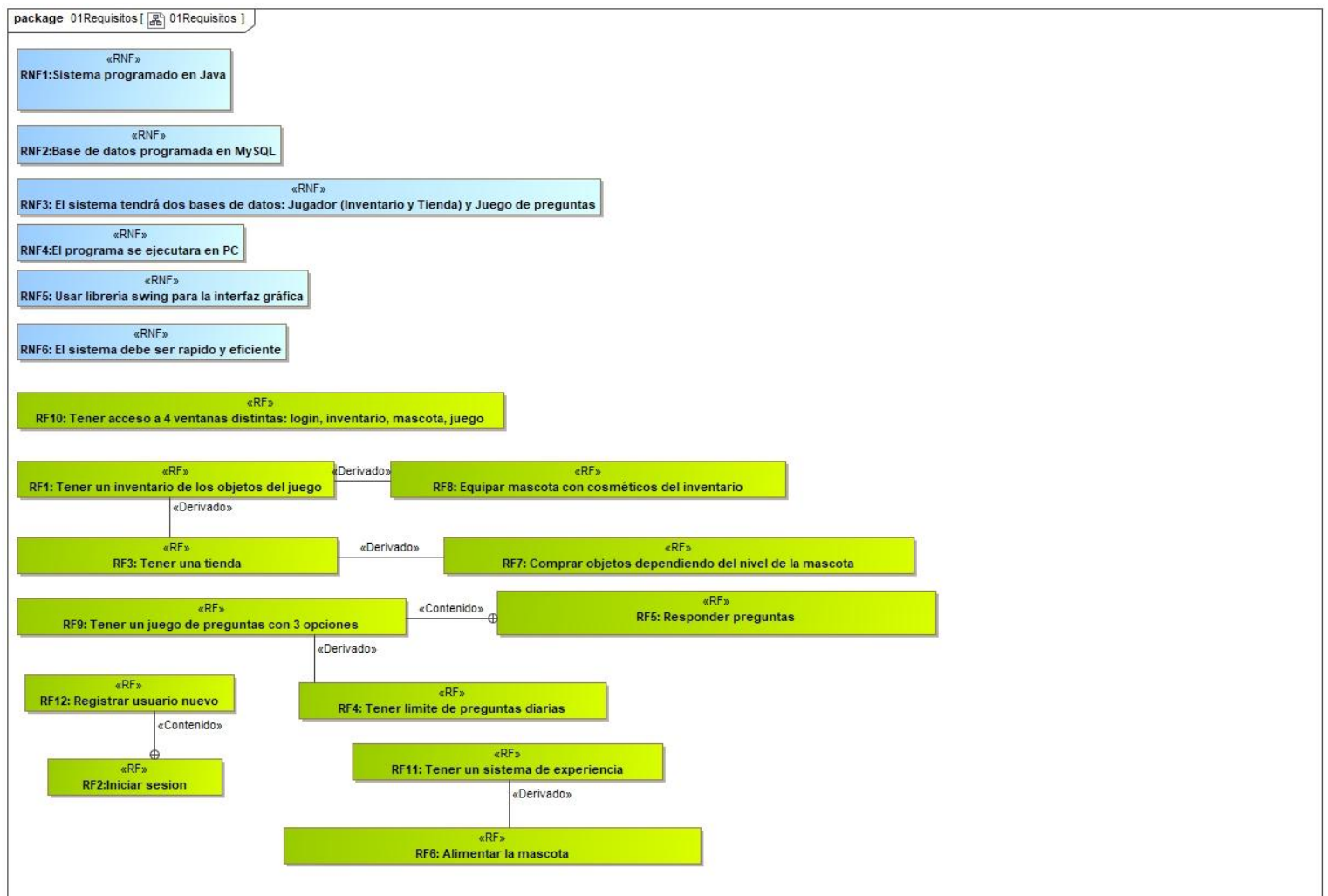
4. Planificación

Hemos elegido la metodología SCRUM, porque es la que nos permite un manejo ágil de nuestras tareas y una organización moldeable a nuestras necesidades y las del proyecto. Al ser un grupo pequeño, scrum nos permite mejorar la productividad al poder probar el producto sin pasar por todo el ciclo de producción.

- Tenemos el power up “votar”, que nos permite ver de manera rápida qué idea es más valorada.



5. Requisitos



Funcionales:

1. **Como** usuario
Quiero acceder al inventario
Para equipar cosméticos a mi mascota.
Pruebas de aceptación:

- La mascota no tiene ningún cosmético y se le equipa un solo cosmético.
- La mascota tiene un cosmético equipado y se le equipa otro que sea compatible con el ya equipado.
- La mascota tiene uno o más cosmético/s equipado/s y se le equipa un cosmético que es del mismo tipo que uno de los que tiene equipados, se quita el/los cosmético/s incompatibles y se equipa el cosmético.
- El usuario intenta equipar un cosmético que no tiene comprado y le sale un aviso de que tiene que comprarlo antes de equiparlo.

2. **Como** usuario

Quiero iniciar sesión

Para poder acceder al juego.

Pruebas de aceptación:

- El usuario no tiene cuenta y tiene que registrar una nueva cuenta en la aplicación.
- El usuario inicia sesión correctamente en su cuenta.
- El usuario introduce unas credenciales incorrectas y le sale un aviso de credenciales incorrectas.

3. **Como** usuario

Quiero tener una tienda

Para poder comprar cosméticos a mi mascota.

Pruebas de aceptación:

- El usuario no tiene dinero e intenta comprar un cosmético y le sale un aviso de que no tiene dinero para comprar el cosmético.
- El usuario tiene el dinero suficiente para comprar un cosmético, lo compra y se le resta el dinero que cuesta el cosmético en cuestión.

4. **Como** desarrollador

Quiero tener un límite de preguntas diarias

Para que mi juego no sea adictivo.

5. **Como** usuario

Quiero responder preguntas

Para conseguir monedas.

Pruebas de aceptación:

- El usuario no acierta ninguna pregunta y no consigue ninguna moneda.
- El usuario acierta alguna pregunta y se le da unas monedas.
- El usuario acierta todas las preguntas y recibe el máximo de monedas posibles más un bonus por acertar todas las preguntas.

6. **Como** usuario

Quiero poder alimentar a mi mascota

Para mejorar el nivel de mi mascota y usar mi dinero.

Pruebas de aceptación:

- El usuario tiene comida en su inventario y alimenta su mascota, subiendo su experiencia.
- El usuario alimenta su mascota y sube experiencia suficiente para que pase al siguiente nivel.

7. **Como** desarrollador

Quiero que los objetos de la tiendas se permiten comprar según el nivel de la mascota

Para hacer el juego más entretenido.

Pruebas de aceptación:

- El usuario tiene la mascota con un bajo nivel y no se le permite comprar algunos objetos bloqueados por nivel.
- El usuario sube de nivel y desbloquea algunos objetos.

8. **Como** usuario

Quiero equipar a la mascota con cosméticos que he adquirido

Para que mi mascota sea más personalizable y darle una utilidad al dinero.

Pruebas de aceptación:

- El usuario adquiere un objeto de la tienda.
- El usuario equipa el objeto a la mascota.

9. **Como** desarrollador

Quiero que las preguntas tienen 3 opciones de respuesta

Para darle opciones al usuario

Pruebas de aceptación:

- El usuario va a jugar y tiene 3 preguntas que responder .

10. **Como** usuario

Quiero que se actualicen las preguntas cada intervalo de tiempo

Para que no sean las mismas preguntas siempre y sea más entretenido.

11. **Como** usuario

Quiero que la mascota tenga un sistema de experiencia y puntos

Para hacer tangible mi progreso.

12. **Como** usuario

Quiero registrarme en la aplicación

Para poder comenzar a jugar.

Pruebas de aceptación:

- Un nuevo usuario se registra en la aplicación y se guardan sus credenciales.
- El nuevo usuario comienza una partida y puede jugar.

No funcionales:

1. **Como** desarrollador

Quiero programar la aplicación en Java

Porque facilita el testeo de la misma con JUnit.

2. **Como** desarrollador

Quiero usar una base de datos relacional mySQL

Porque pensamos que es una base de datos fácilmente accesible y conectable desde una aplicación de Java.

Pruebas de aceptación:

- La primera vez que el usuario accede a la aplicación tiene que registrarse e insertar un nombre de usuario y una contraseña, la cual se añade a una entidad de la base de datos.
- Hay una entidad que lleva la cuenta del inventario de cada usuario y si tiene los cosméticos desbloqueados o no.
- Hay una entidad que lleva las cuentas de usuario que hay en la aplicación.
- Hay una entidad que tiene almacenadas todas las preguntas que se le irán haciendo al usuario diariamente.

3. **Como** desarrollador

Quiero que tenga 2 bases de datos: Jugador(Inventario y Tienda) y Juego de preguntas

Para poder almacenar información de manera eficiente.

4. **Como** desarrollador

Quiero que la aplicación se ejecute en PC

Para no hacerlo multiplataforma

5. **Como** desarrollador

Quiero usar la librería de interfaces gráficas "Swing" de Java

Para la creación de la interfaz de aplicación.

6. **Como** desarrollador

Quiero que toda funcionalidad del sistema responda al usuario en el menor tiempo posible

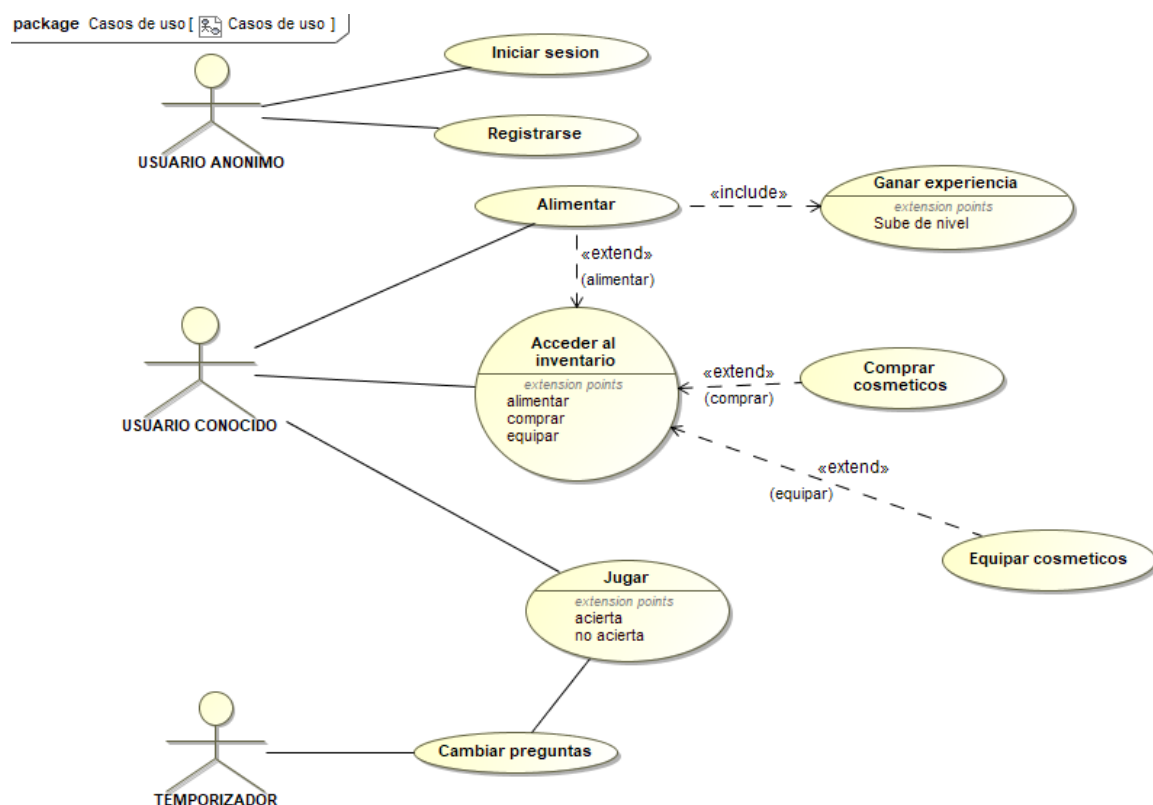
Para un mejor disfrute de la aplicación.

7. **Como** desarrollador

Quiero que la aplicación se ejecute en pc

Para ofrecersela al público objetivo

6. Casos de uso



- El **usuario anónimo** no dispone de cuenta, por lo que se registra, convirtiéndose en usuario conocido. Una vez se haya registrado puede introducir sus credenciales e iniciar sesión, convirtiéndose en usuario conocido.

- El **usuario conocido** puede acceder al inventario, ver los objetos que posee y desde aquí tiene la posibilidad de comprar cosméticos, equipar cosméticos y comprar comida para alimentar a la mascota virtual haciéndola ganar experiencia para poder evolucionar. Además juega al minijuego de pregunta: si acierta gana monedas con las que puede comprar los objetos.
- El **temporizador** cambia las preguntas una vez pase un tiempo determinado

7. Herramientas Software usadas

Comunicación:

- WhatsApp
- Discord

Trabajo colaborativo:

- Github
- Trello

Elaboración de documentos:

- Google Documents

Elaboración de requisitos:

- MagicDraw

Elaboración de imágenes:

- Paint Tool Sai 2
- Pixilart: <https://www.pixilart.com/>

