

# Grupo 5: SOFTIX

## “PİNWİ”



### Integrantes del equipo:

|                               |  |
|-------------------------------|--|
| Alba Sánchez Ibáñez           | <a href="mailto:albasanchezibanez6@uma.es">albasanchezibanez6@uma.es</a> |
| Susana Gómez Álvarez          | <a href="mailto:susana.gomez.2000@uma.es">susana.gomez.2000@uma.es</a>   |
| Fernando Calvo Díaz           | <a href="mailto:fernandouni@uma.es">fernandouni@uma.es</a>               |
| Alejandro Caro Casado         | <a href="mailto:alcaca172@uma.es">alcaca172@uma.es</a>                   |
| Francisco Javier Martín Luque | <a href="mailto:javimartinluque@uma.es">javimartinluque@uma.es</a>       |
| Jose Torres Postigo           | <a href="mailto:jostorpos@uma.es">jostorpos@uma.es</a>                   |
| Miguel Moya Castillo          | <a href="mailto:mcmiguel@uma.es">mcmiguel@uma.es</a>                     |
| Alejandro Ramos Peña          | <a href="mailto:aleeexprp02@uma.es">aleeexprp02@uma.es</a>               |
| Javier Carmona Gálvez         | <a href="mailto:javicg@uma.es">javicg@uma.es</a>                         |

### 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                   | 6-10 |
| 6. Casos de uso                 | 11   |
| 7. Herramientas Software usadas | 12   |

# 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  |

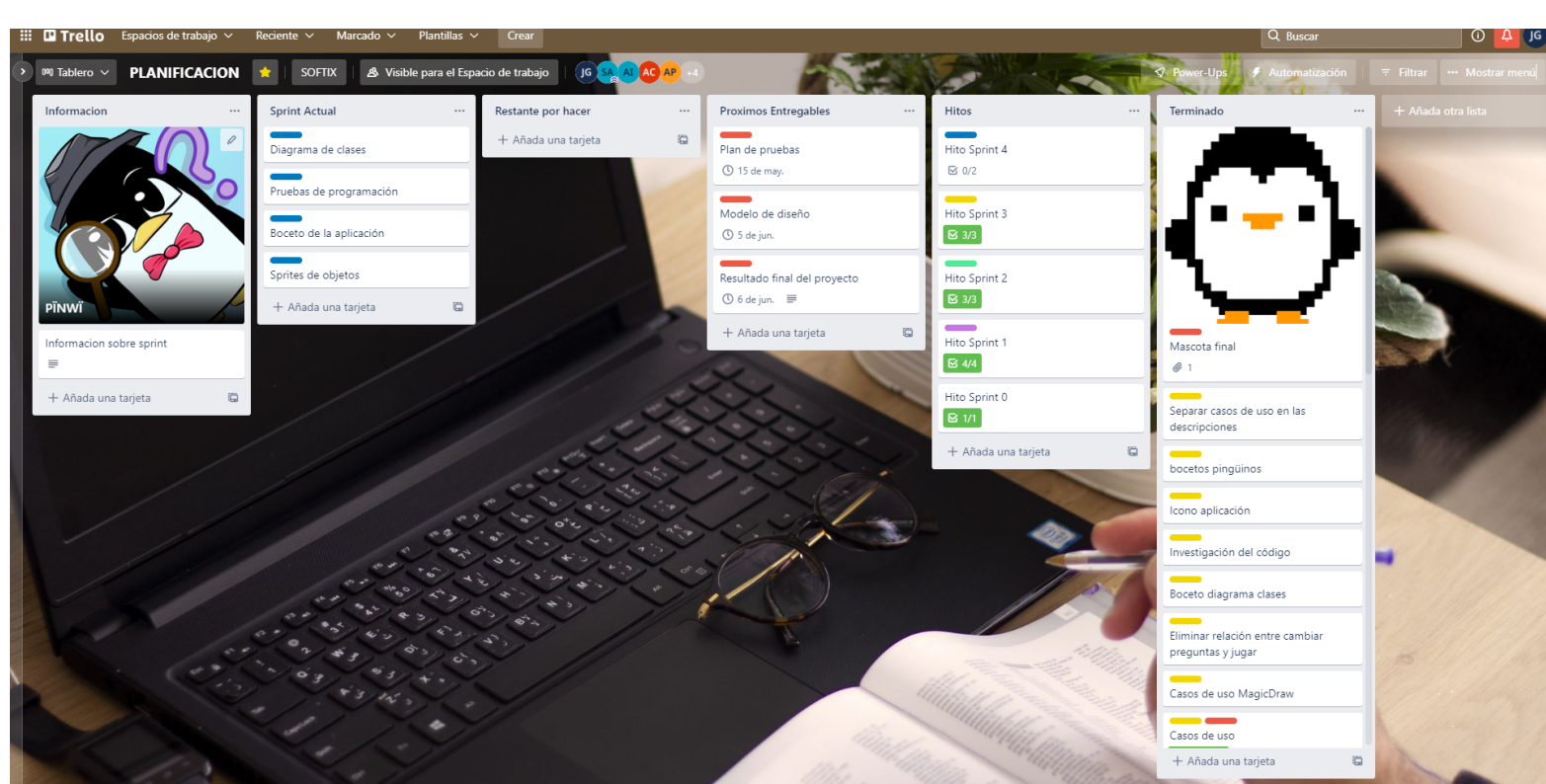
### 3. Gestión de Riesgo

| 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 lógica de la aplicación en Javascript

**Porque** es la manera más sencilla y accesible de gestionar la lógica de nuestra aplicación web.

2. **Como** desarrollador

**Quiero** usar una base de datos relacional

**Porque** pensamos que es una base de datos fácilmente accesible.

**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** usar HTML y CSS

**Para** la creación de la página web e interfaz.

### 5. **Como** desarrollador

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

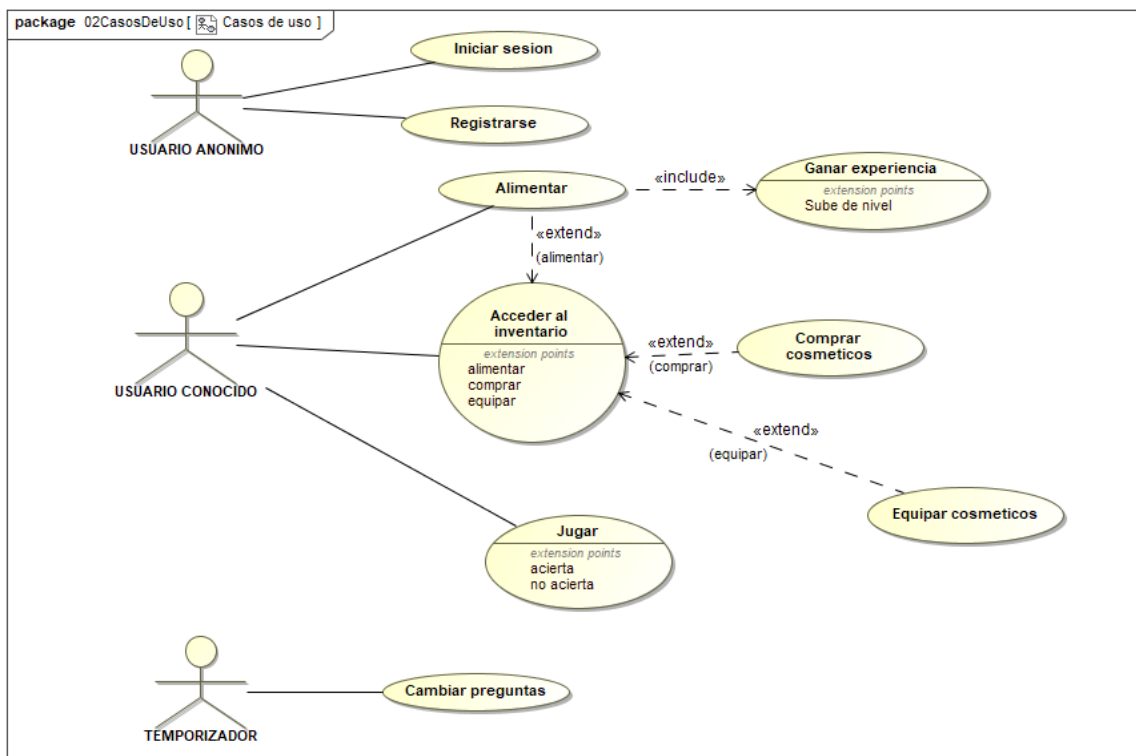
**Para** un mejor disfrute de la aplicación.

### 6. **Como** desarrollador

**Quiero** que la aplicación se ejecute en pc

**Para** ofrecersela al público objetivo

## 6. Casos de uso



### Detalles en documentación:

#### 1.- Registro

- Identificador único: CU1 Registrar un usuario.
- Contexto de uso: Cuando un usuario acceda a la página por primera vez, pueda registrarse.
- Precondiciones y activación:
  - La página ha de estar disponible.
  - El usuario tiene que pensar un nombre y contraseña.
  - El usuario ha de disponer de un aparato electrónico que tenga conexión a Internet.
- Garantías de éxito: El usuario queda registrado en la base de datos y ya puede acceder a la página de juego.
- Escenario principal:
  1. El usuario entra a la página.
  2. Se le muestran dos opciones, registrarse e iniciar sesión.

3. Se registra con algún nombre a su elección y una contraseña.  
Automáticamente, se almacena en la base de datos.
- Escenarios alternativos:
    1. El usuario ya tiene cuenta y no puede registrarse, tiene que iniciar sesión.
    2. El usuario se registra pero elige un nombre o contraseña que no cumple las condiciones.

## **2.-Iniciar sesión**

- Identificador único: CU2 Iniciar sesión.
- Contexto de uso: Cuando el usuario acceda a la aplicación y ya tenga una cuenta, acceda a ésta.
- Precondiciones y activación:
  - La página ha de estar disponible.
  - El usuario tiene que introducir su nombre y contraseña correctamente.
  - El usuario ha de disponer de un aparato electrónico que tenga conexión a Internet.
- Garantía de uso: El usuario accede a la aplicación con su cuenta que había creado con anterioridad.
- Escenario principal:
  1. El usuario entra a la página.
  2. Se le muestran dos opciones, registrarse e iniciar sesión.
  3. Inicia sesión con su cuenta.
- Escenario alternativos:
  1. El usuario se equivoca al introducir sus datos.
  2. Salta un mensaje de error, instando que lo intente de nuevo.

## **3.- Alimentar**

- Identificador único: CU3 Alimentar la mascota.
- Contexto de uso: El usuario quiere alimentar a la mascota para obtener experiencia.
- Precondiciones y activación:
  - El usuario ha debido de iniciar sesión correctamente.
  - El usuario ha de disponer de comida previamente, sino, ha de comprarla.
- Garantía de uso: La mascota es alimentada.

- Escenario principal:
  1. El usuario inicia sesión.
  2. El usuario compra la comida.
  3. Selecciona la comida.
  4. Se la da a la mascota.
  5. Gana experiencia la mascota.
- Escenarios alternativos:
  1. El usuario va a alimentar la mascota, pero no tiene comida.
  2. Comprar comida, y si tampoco tiene puntos/dinero, el usuario tiene que jugar para ganarlos.
  3. El usuario ya ha jugado al juego diario, tiene que esperar al día siguiente.

#### **4.- Acceder al inventario**

- Identificador único: CU4 Acceder al inventario.
- Contexto de uso: El usuario quiere acceder al inventario.
- Precondiciones y activación:
  - El usuario ha debido de iniciar sesión correctamente.
- Garantía de uso: El usuario accede al inventario.
- Escenario principal:
  1. El usuario inicia sesión.
  2. El usuario accede al apartado de inventario.
  3. A partir de ahí, el usuario puede comprar cosméticos para la personalización de la mascota.
- Escenarios alternativos:
  1. Error al acceder.

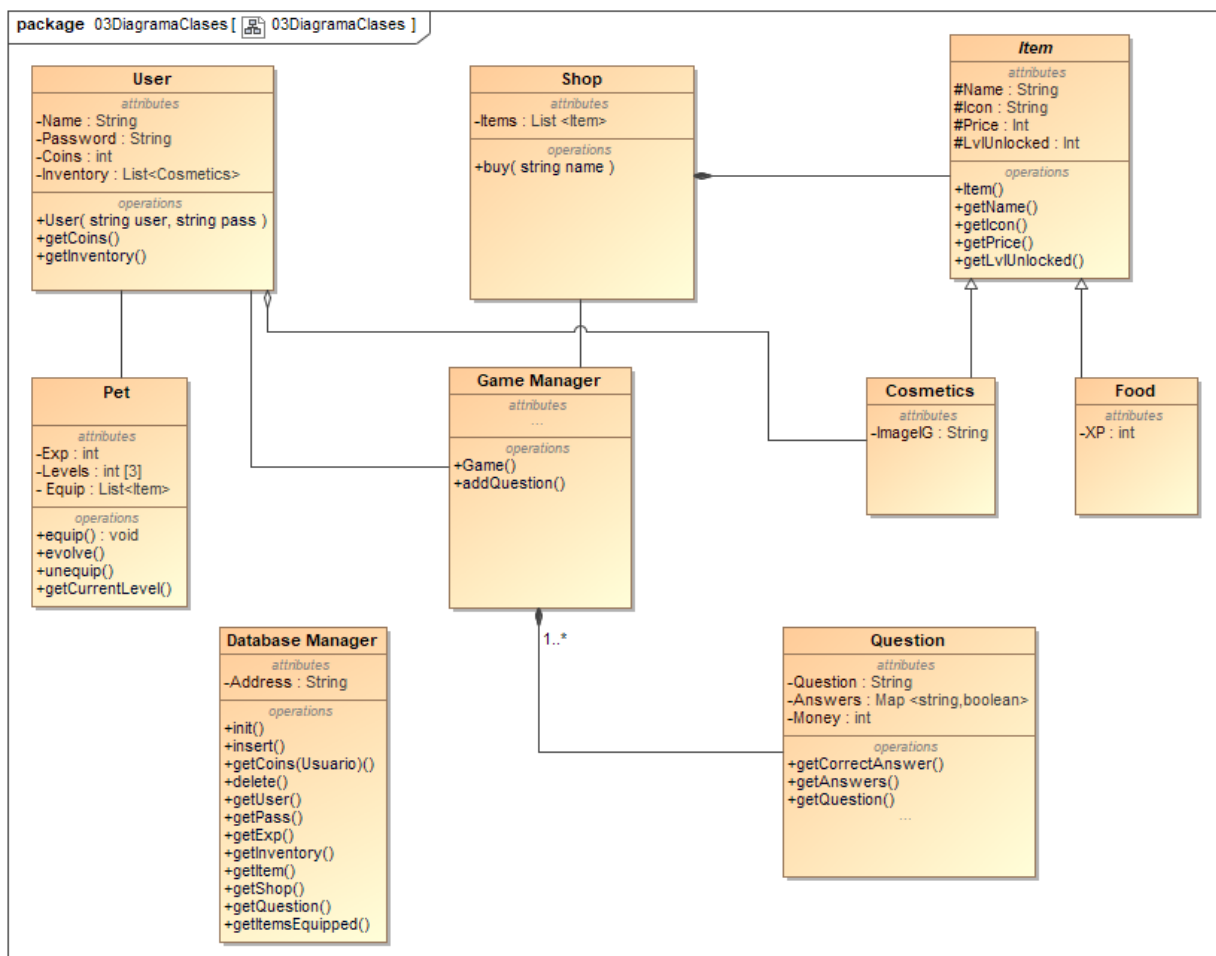
## 5.- Jugar

- Identificador único: CU5 Jugar a los juegos disponibles
- Contexto de uso: El usuario quiere jugar.
- Precondiciones y activación:
  - El usuario ha debido de iniciar sesión correctamente
  - El usuario no ha jugado previamente en el mismo día.
- Garantía de uso: El usuario juega.
- Escenario principal:
  1. El usuario inicia sesión.
  2. El usuario accede al apartado de juegos.
  3. El usuario accede al juego que desee.
  4. Juega y obtiene monedas.
- Escenarios alternativos:
  1. El/Los juego/s no están disponibles por su previo uso.

## 6.- Cambiar las preguntas

- Identificador único: CU6 El temporizador cambia las preguntas.
- Contexto de uso: Cada 24 horas, se cambian las preguntas de los juegos.
- Precondiciones y activación:
  - Pasar 24 horas con respecto a la última vez.
- Garantía de uso: Las preguntas se cambian.
- Escenario principal:
  1. El temporizador cambia las preguntas.
- Escenarios alternativos:
  1. Problemas en el cambio de las preguntas.

## 7. Modelo del dominio



## 8. 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/>