

# 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:aleeexpr02@uma.es">aleeexpr02@uma.es</a>
Javier Carmona Gálvez	<a href="mailto:javicq@uma.es">javicq@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	6-11
6. 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 puntos 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

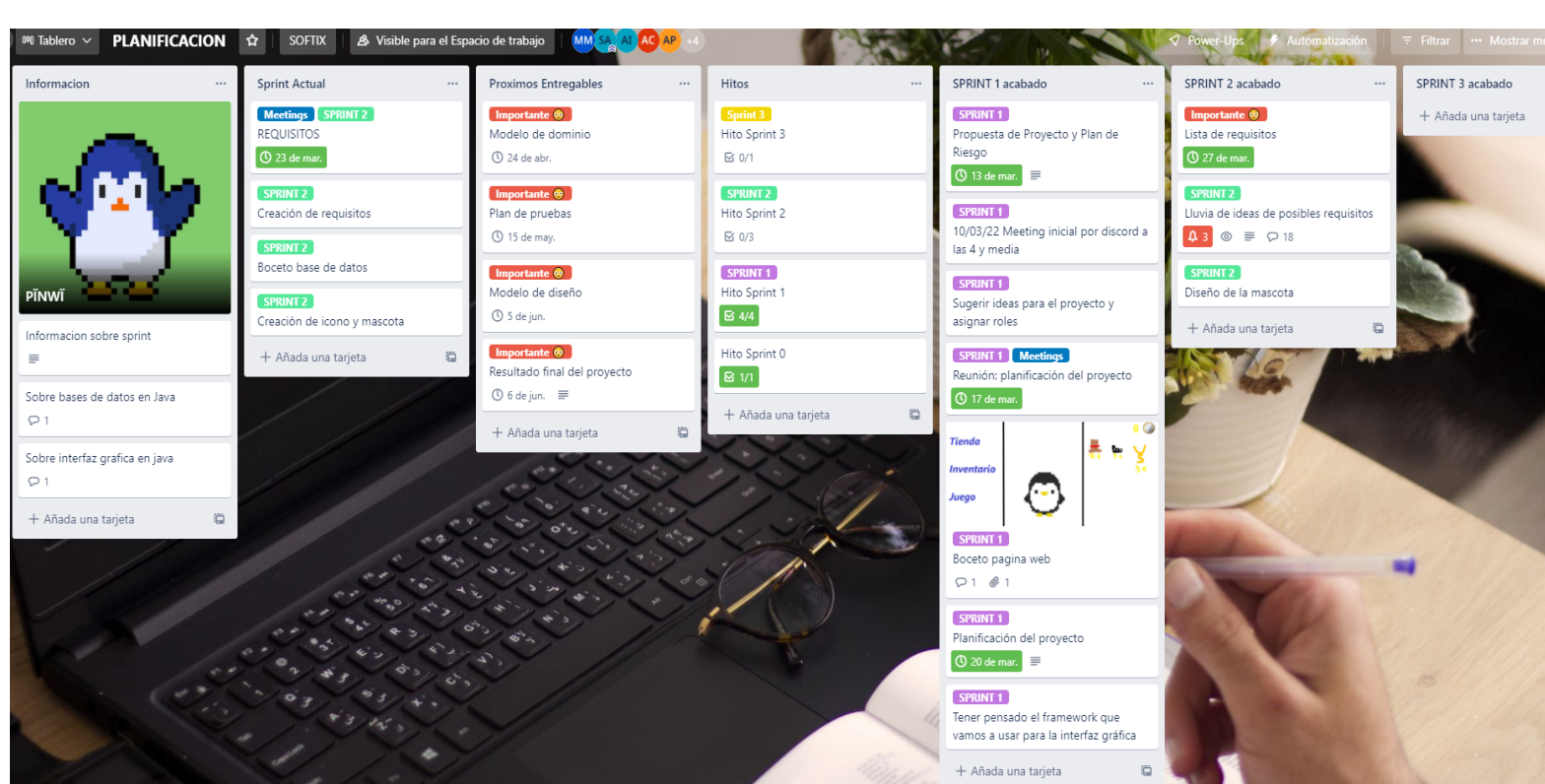
### 3. Gestión de Riesgo

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** usuario

**Quiero** responder preguntas diarias

**Para** conseguir dinero/puntos.

**Pruebas de aceptación:**

- El usuario no acierta ninguna pregunta y no consigue ninguna moneda.
- El usuario acierta alguna pregunta y se le da un poco de dinero.
- El usuario acierta todas las preguntas y recibe un bonus por acertar todas las preguntas.

5. **Como** desarrollador

**Quiero** que cambie la forma de la mascota al subir de nivel

**Para** que el jugador tenga una sensación de avance en el juego.

**Pruebas de aceptación:**

- El usuario compra pienso en la tienda y sube una cantidad de experiencia de su mascota.
- Cuando el nivel de experiencia alcanza un valor determinado por el desarrollador, la mascota pasa a la siguiente fase y cambia de aspecto.
- Cuando el jugador alcanza el nivel máximo de la mascota la mascota no puede cambiar más de aspecto y se quedará con ese aspecto.



6. **Como** usuario

**Quiero** poder alimentar mi mascota con comida

**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

## **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. Herramientas Software usadas

Comunicación:

- WhatsApp
- Discord

Trabajo colaborativo:

- Github
- Trello

Elaboración de documentos:

- Google Documents

Elaboración de requisitos:

- MagicDraw