Requisitos funcionales

1. Se utilizarán los pictogramas de ARASAAC con el objetivo de estandarizar las imágenes.
2. La aplicación tendrá un formato horizontal
3. Mostrará una pantalla de bienvenida compuesta por un mensaje de bienvenida + nombre del usuario, y el logo de la aplicación
4. En la aplicación se podrá seleccionar el idioma
5. La aplicación contendrá un canal de comunicación entre los tutores y el personal docente del usuario
6. La aplicación contará con música adecuada para el usuario
7. En la aplicación se podrá desactivar la música
8. La pantalla principal mostrará una barra de menú en la parte superior y dos botones principales.
9. Estos dos botones se corresponderán a las opciones de “casa” y “escuela”
10. El fondo de la aplicación será de un único color y será blanco.
11. Una vez se ha seleccionado la opción en la pantalla principal aparecerá otra pantalla semejante con otros dos botones
12. Estos dos botones serán “emociones” y “rutinas”
13. Todos los botones cumplirán con la escasa o nula cantidad de texto y el uso de pictogramas en todo momento
14. Las tonalidades que se usen en la aplicación serán de colores no demasiado llamativos, teniendo preferencia por las tonalidades pastel
15. La siguiente pantalla que nos saldrá será otro menú con diferentes niveles
16. Estos niveles serán un total de 6 y estarán representados por colores
17. Estos niveles permanecerán bloqueados hasta que se complete el anterior
18. Los niveles 1 y 2 contendrán dos actividades
19. Los niveles 3 y 4 contendrán cuatro actividades
20. Los niveles 5 y 6 contendrán seis actividades
21. En caso de acierto en las actividades saldrá un mensaje de acierto con un campo de texto y el pictograma correspondiente
22. En caso de fallo en las actividades se mostrará un mensaje distinto ¡¡¡¡Nunca diciéndole al usuario que ha fallado!!!!
23. Existirán usuarios donde se guardará información del progreso
24. La barra de menú estará formada por el nombre o logo de la aplicación en el centro y un botón de opciones a la derecha.
25. Las pantallas de las actividades estarán organizadas de forma que el campo de texto se coloque siempre en la parte inferior y la imagen se coloque en el centro de la pantalla.
26. Se pondrá un botón en las pantallas de las actividades que podrá dar la opción al usuario de aumentar la imagen.

Requisitos no funcionales

1. Se desea que la plataforma donde se ejecute el sistema sea una Tablet
2. EL nivel de complejidad de la aplicación deberá ser adecuado para niños
3. La aplicación se ejecutará en Java
4. Siempre los campos de texto tendrán que cumplir que el texto tenga una visibilidad superior del 80%
5. Nunca superar en una pantalla 7 elementos
6. La aplicación deberá ser responsive, teniendo las mismas dimensiones en cualquier pantalla en la que se ejecute