

LASALLE CHIHUAHUA
PROYECTO FINAL
INGENIERIA DE SOFTWARE II



SERGIO MORALES MIRAMONTES
ANDRES LEGARRETA DELGADO
Ing. JORGE ROMO

Preguntas

1. ¿Cuál es el objetivo del proyecto? Idear a ayudar a los jugadores y nuevos jugadores a visualizar a las mejores ligas de competición y en si a los mejores jugadores del mundo y aprender de ellos.
2. ¿Qué problema o necesidad pretende resolver? Pretende resolver típicos de errores en las partidas y saber cómo es en verdad jugar el juego y resolverlos.
3. ¿Cuál es el público objetivo del software? Adultos y Adolescentes interesados en mejorar en el juego.
4. ¿Quiénes son los usuarios finales del software y cuáles son sus necesidades? Personas interesadas en ser mejores y querer tener un rango alto en el juego.
5. ¿Cuáles son las funcionalidades que debe tener el software? Visualización de partidas, estadísticas de la partida.
6. ¿Qué tareas debe ser capaz de realizar el software para cumplir con sus objetivos? Almacenar toda la información de las partidas de las grandes ligas del mundo y también guardar las estadísticas de todas.
7. ¿Existen otros softwares similares en el mercado? Si, en si es combinación de dos aplicaciones populares uno se llama Riot Mobile ahí puedes ser espectador de las partidas, la otra es Porofessor esa puedes ver estadísticas de tus partidas.
8. ¿Qué hace que este software sea diferente y mejor que los demás? Este software puede ayudarte a ver los objetos, runas y las estadísticas que tienen los 10 jugadores de cada partida que te gustaría ver, está enfocada en los jugadores novatos y les ayuda a aprender de los profesionales sin preocuparse de la barrera de lenguaje y a la vez ser espectador de las partidas de tus equipos favoritos.

Características

- User friendly
- Disponibilidad en varios idiomas
- Transmisión en vivo de partidas
- Reproducción de partidas grabadas
- Chat y comunidad
- Personalización de la experiencia
- Comentarios en vivo
- Notificaciones de partidas destacadas
- Estadísticas y datos del juego
- Programación y horarios

DIAGRAMAS

Diagrama ver noticias

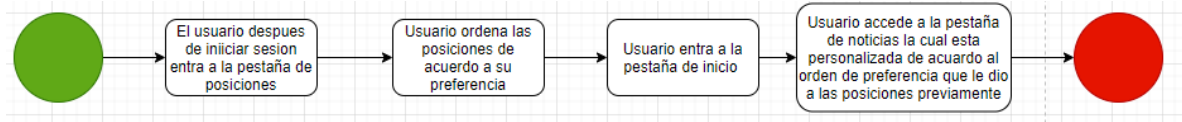
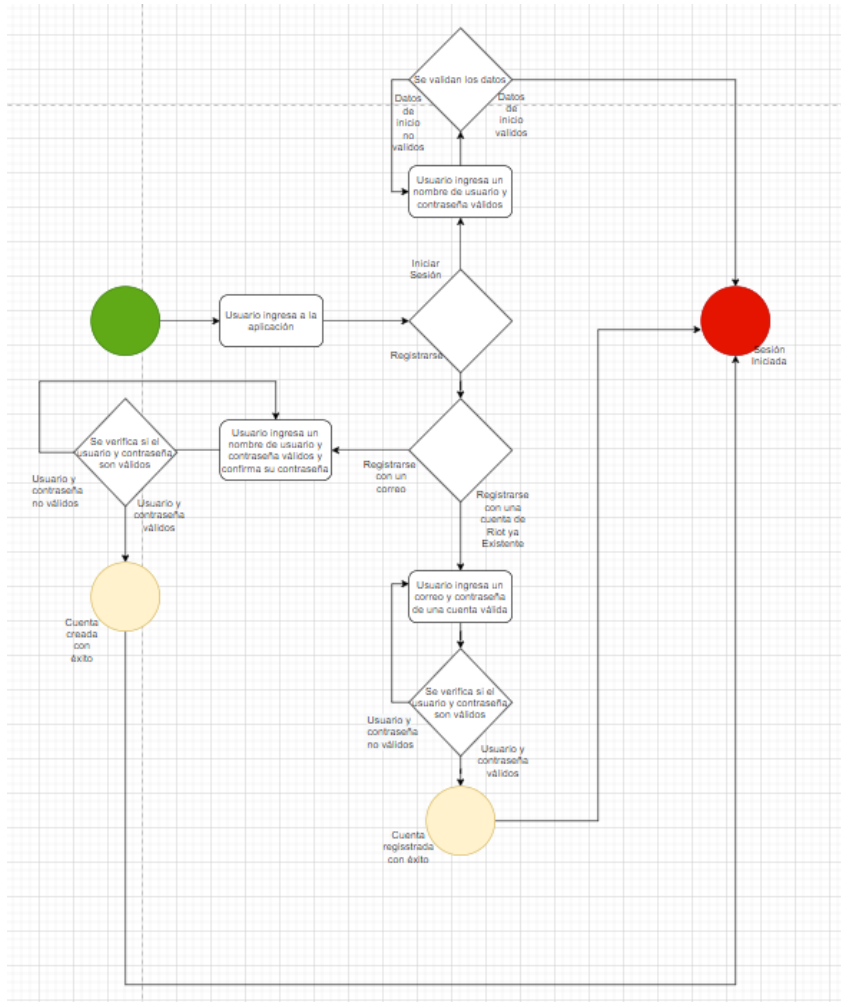


Diagrama inicio de sesión



REQUISITOS TECNICOS

- Sistema operativo del proyecto móvil

Android es el sistema operativo que utilizan algunos dispositivos móviles para poder funcionar. Es decir, se trata de todo aquello que puedes ver y con lo que puedes interactuar desde la pantalla de tu equipo.

- Lenguaje de programación

Kotlin: es un lenguaje de programación estático de código abierto que admite la programación funcional y orientada a objetos. Proporciona una sintaxis y conceptos similares a los de otros lenguajes, como C#, Java entre muchos otros.

Jetpack compose: es el kit de herramientas moderno de Android para compilar IU nativas. Simplifica y acelera el desarrollo de la IU en Android. Haz que tu app cobre vida rápidamente con menos código, herramientas potentes y APIs intuitivas de Kotlin.

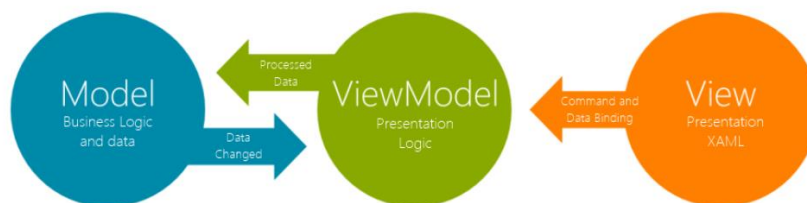
- Herramientas (Android Studio, Trello, Scrum Poker, Postman, etc)

Android Studio: es el IDE oficial de Android que se creó exclusivamente a fin de acelerar el desarrollo y ayudarte a compilar apps de la más alta calidad para todos los dispositivos Android.

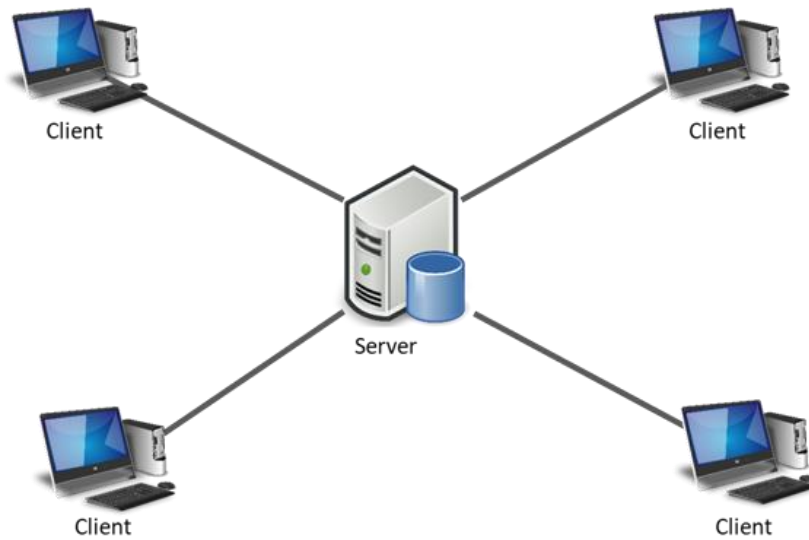
Trello: es una herramienta visual que permite a los equipos gestionar cualquier tipo de proyecto y flujo de trabajo, así como supervisar tareas.

GitHub: es una plataforma creada para alojar el código de las aplicaciones de cualquier desarrollador web y, que como usuario, da la opción de descargarse la aplicación o acceder a su perfil para leer o colaborar en el desarrollo de los diferentes proyectos.

- Patrón de diseño MVVM (Colocar un ejemplo)



- Arquitectura cliente servidor (Colocar un ejemplo)



- Mínima versión de Android que va a correr el proyecto

Para Android Studio se requiere una versión mínima de API nivel 16 o superior.

PLANEACIÓN DE SCRUM Y CÁLCULO DE LA INVERSIÓN DEL PROYECTO

<https://trello.com/invite/b/PYlmt1zZ/ATTI0ff438f48d75a2b66dc169c6082f5dcfC96F7760/pentakillgg>

INVERSIÓN CONSIDERAR LOS SIGUIENTES ASPECTOS:

- Equipo de cómputo (¿Cuánto le tengo que invertir en equipo?) \$30,000 MXN
- Licencia de PlayStore (¿Cuánto cuesta una licencia de desarrollo?) \$25 USD
- Costo por hora de programadores involucrados y el total de horas estimadas (Un desarrollador Jr. cobra entre \$100 MXN y \$200 MXN por hora aproximadamente)
\$100,000 USD durante 480 horas (10 semanas trabajando 8 horas al día por seis días)