# Planteamiento del problema

La empresa NoGame dedicada a la creación de videojuegos quiere crear una variante del juego Trivial, aunque la idea es que puedan crear más juegos similares en el futuro.

Inicialmente se creará una base de datos MongoDB con preguntas suficientes para poder abastecer a los diferentes juegos. Para ello, construirán una aplicación que lea ficheros con las preguntas y respuestas, procese dichas preguntas indicando si hay errores o no y las almacene en la base de datos.

Los ficheros se leerán de bancos de preguntas, con formato GIFT, ya existentes. La aplicación utilizará una representación interna de las preguntas en formato JSON lo cual facilita su posterior almacenamiento en la base de datos.

La aplicación se ejecutará en dos etapas. Una primera etapa analizará los ficheros con las preguntas y generará el formato JSON; y otra etapa tomará las preguntas en JSON y las almacenará en la base de datos MongoDB. La ejecución de estas 2 etapas estará controlada por un operario de la compañía que podrá decidir cuándo ejecuta cada etapa e incluso podrá automatizar dicha ejecución para que se realice cada cierto tiempo.

La compañía no requiere que las aplicaciones sean muy eficientes ni que el proceso de conversión se realice de forma interactiva. Aunque en esta primera fase, la compañía solamente requiere la conversión de preguntas en formato GIFT, se está pensando que la solución debe admitir otros formatos en el futuro.

# Metodología usada

# Identificación de los interesados (Stakeholders)

* Responsables de la empresa NoGame
* Equipo de desarrollo del proyecto Trivial
* Usuario Cliente

# Requisitos funcionales

* Usuarios del sistema
* Adquirientes del sistema
* Desarrolladores del sistema
* Mantenedores del sistema

# Requisitos no funcionales

# Atributos de calidad

# Escenarios de calidad