**Escenarios de calidad.**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nº | Fuente | Estímulo | Entorno | Artefacto | Respuesta | Medición | AT Afectado. |
| 1 | Petición de usuario al servidor de juego. | Acceso al servidor de juego. | Explotación. | Servidor de juego. | Respuesta a la petición. | El servidor de juego debe estar disponible el 95% del tiempo. | AT-01 |
| 2 | Petición del servidor de juego al servidor de datos. | Acceso al servidor de datos. | Explotación. | Servidor de datos. | Respuesta a la petición. | El servidor de datos debe estar disponible el 90% del tiempo. | AT-02 |
| 3 | Usuarios | Acceso concurrente al servidor de juego. | Explotación. | Servidor de juego y servidor de datos. | Respuesta a todas las peticiones en un tiempo razonable. | El sistema debe poder ser fácilmente escalable horizontalmente. | AT-03 |
| 4 | Usuario | Acceso al sistema. | Explotación. | Servidor de juego y servidor de datos. | Respuesta a la petición lo más rápido posible y avisar si la causa de un mal rendimiento es por la conexión del cliente. | Las respuestas deben llegar al cliente en un tiempo inferior a los 2 segundos. | AT-04 |
| 5 | Dispositivo del cliente. | Muestra de la interfaz. | Explotación. | Entorno del cliente. | La interfaz debe adaptarse a diferentes dispositivos. | Soporte a estándares. | AT-05 |
| 6 | Contenido de terceros. | Muestra de publicidad en la interfaz. | Explotación. | Interfaz del cliente. | La publicidad debe mostrarse en la interfaz del cliente de forma que no le impida jugar. | Límite de anuncios dependiendo de la interfaz. | AT-06 |
| 7 | Conexión de red. | Comunicación cliente-servidor | Explotación. | Conexión. | En caso de fallo de conexión de un usuario se espera cierto tiempo pasado este, el jugador es sustituido por un bot. | El tiempo máximo de espera debe poder ser configurado por el administrador. | AT-06 |
| 8 | Usuario | Abandono de partida. | Explotación. | Servidor de juego. | En caso de que no se obtenga respuesta por parte del jugador este será sustituido por un bot y en las estadísticas será contado como una partida perdida. | El tiempo máximo de espera debe poder ser configurado por el administrador. | AT-07 |
| 9 | Conexión de red. | Comunicación cliente-servidor. | Explotación. | Comunicación. | La comunicación debe estar cifrada. | No debe ser posible la modificación de las peticiones por terceros. | AT-08 |
| 10 | Desarrollador. | Creación de la interfaz. | Desarrollo | Interfaces de cliente. | La interfaz debe respetar los estándares web. | Debe aprobar las especificaciones especificadas por el estándar correspondiente. | AT-09 |
| 11 | Desarrollador. | Creación de la interfaz. | Desarrollo | Interfaces de cliente. | El uso de la interfaz debe ser accesible y sencillo. (Ayuda y modificación de tamaños y contraste y posibilidad de sonido en las preguntas). | Debe pasar pruebas por parte de organismos encargados de evaluar la accesibilidad web. | AT-10 y AT-11 |
| 12 | Desarrollador | Modificación de la interfaz. | Mantenimiento. | Interfaz de cliente. | El desarrollador debe poder sustituir una interfaz por otra sin problemas. | Rápido y sin ningún problema. | AT-12 |
| 13 | Desarrollador | Modificación de las reglas de juego | Mantenimiento. | Lógica de negocio. | El desarrollador podrá modificar las reglas de juego de forma sencilla. | Rápido y sin alterar elementos de otras capas. | AT-13 |