Puntos a desarrollar

## Descripción del proyecto

NoGame, empresa dedicada a la creación y al desarrollo de videojuegos, se dispone a crear una nueva colección de productos que estarán basados en preguntas y respuestas y que servirán para distintas plataformas. Como primer videojuego de la colección, esta empresa quiere desarrollar uno similar al Trivial.

Para ello, se va a realizar una aplicación cuyo objetivo será la lectura de un fichero de las preguntas y respuestas que van a formar parte del videojuego, de forma que esta aplicación compruebe si hay algún tipo de error en las mismas, y por último, que almacene la información en una base de datos.

La colección de preguntas/respuestas que forman parte del producto a desarrollar se tomará de bancos ya existentes en formato GIFT (cabe la posibilidad de que se amplíe en un futuro a la lectura de los datos de un fichero XML como QTI) y, posteriormente, la aplicación desarrollada para manejar el funcionamiento del videojuego, utilizará una representación interna de las preguntas en formato JSON para facilitar el posterior almacenamiento de los datos en la BD. El SGBD que la empresa pretende utilizar en primera instancia es MongoDB.

La empresa NoGame quiere llevar a cabo el desarrollo del videojuego en dos etapas:

* + 1. Se analizan las preguntas de un fichero y se almacenan en un formato intermedio (GIFT)
    2. Posteriormente se toman las preguntas en el formato intermedio y se almacenan en la BD.
* *Cabe destacar la necesidad de que exista una conversión correcta de la información en estos pasos, por lo que se prescindirá del uso de un interfaz interactivo.*

## Metodología utilizada (no hace falta incluirlo)

Tal y como se nos ha indicado en las clases de teoría de la asignatura, se va a seguir el método ADD (Atribute-Driven Design) acompañado de la norma del SEI (ANSI/IEEE 1471, 2000).

## Identificación de stakeholders (Descripción)

## Identificación inicial de los atributos de calidad

## Primer acercamiento a la solución y riesgos

Una vez estudiados los requisitos y tras una serie de propuestas de solución, se opta por desarrollar un traductor en dos partes.

Dichas partes se encargarán de generar el formato intermedio a partir de los formatos de entrada y de convertir el formato intermedio en el formato final de base de datos.

La primera parte la compondrán un analizador léxico y un analizador sintáctico, que ayudarán a depurar las erratas de formato del fichero de entrada y generarán un árbol serializable que se utilizará como formato intermedio.

La segunda parte se encarga de procesar el árbol y añadir los enunciados/respuestas a la base de datos.

## Lista actualizada de stakeholders

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Código | Stakeholder | Intereses |
| ST-01 |  |  |
| ST-02 |  |  |

1. Lista de atributos de calidad

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Código | Descripción | Tipo de Atributo |
| AT001 |  |  |
| AT002 |  |  |

1. Atributos de calidad e interesados

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Atributos  Stakeholders | ST-01 | ST-02 |
| AT001 |  |  |
| AT002 |  |  |

1. Descripción del negocio de la solución
2. Escenarios de calidad

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nº Escenario | Fuente de estímulo | Estímulo | Entorno | Artefacto | Respuesta | Medición de respuesta | Atributo de calidad |
| 1 |  |  |  |  |  |  | AT--- |
| 2 |  |  |  |  |  |  | AT--- |

1. Vistas (incluir en todas justificación)

### Vista del sistema (diagrama global de componentes)

### Diagrama de componentes (uno para cada subsistema- conectar siempre con puertos)

### Diagrama de paquetes

### Diagrama de despliegue

### Diagrama de secuencia

### Diagrama de clases (recomendó no utilizarlo)