## 1. Descripción del proyecto

La empresa NoGame ya posee el sistema que le permite obtener preguntas, y han decidido comenzar la construcción del juego Trivial primeramente disponible solo para ordenadores de sobremesa.

Las preguntas que se pretende utilizar en el juego deben de tomarse de la bases de datos de la primera fase y se mostrará un interfaz gráfico para que los usuarios puedan jugar al trivial.

El trivial original consta de una rueda con seis radios, sin embargo se podrá definir una vista más simplificada, mediante la utilización de una línea recta con una casilla final. El número total de jugadores en una partida debe ser mínimo 1 y máximo el número de colores disponible en los quesitos.

Almacenar información sobre los jugadores del trivial supone un interés a la compañía, por lo cual cada jugador dispondrá de un login y una contraseña. Cuando se inicie el juego se mostrará una ventana de configuración donde se podrá especificar los concursantes que jugarán y donde los mismos se autenticarán. A partir de ahí la maquina será la responsable de lanzar el dado, esperará la respuesta de que casilla moverse y enseñara la pregunta correspondiente a la categoría de la misma.

En el caso de que un jugador acierte una pregunta de una determinada categoría, se le asigna el quesito del color correspondiente y se le permite seguir jugando. En caso contrario, pasa su turno al siguiente concursante. El jugador que complete el quesito con todos los colores podrá proceder a la casilla final. Si acierta la pregunta final, el usuario termina el juego como ganador de la partida.

Es muy importante para la compañía, que el juego sea utilizado como un mecanismo de aprendizaje y por ello desea que se incorpore una ventana de administración para que los usuarios que poseen esos privilegios puedan acceder a estadísticas sobre los usuarios que han jugado, el número de preguntas acertadas, las preguntas más difíciles, etc.

En un futuro la empresa, piensa extender la aplicación para que la misma funcione en distintas plataformas y por ello les gustaría experimentar con distintas opciones visuales del juego. Para ello debe de haber una clara separación entre la representación visual del funcionamiento lógico del juego y de la interacción con el usuario. A raíz de eso, han propuesto a los desarrolladores que el usuarios puedan modificar la interfaz de usuario si así lo desean.

## 2. Metodología utilizada

Siguiendo las pautas vistas en clases de teoría de la asignatura, emplearemos el método de desarrollo ADD (Atribute-Driven Design).

## 3. Identificación de stakeholders(Descripción)

* **Empresa (NoGame):**

Son los dueños del proyecto y responsables de las decisiones finales, tanto a nivel de requisitos como de presupuesto.

Entre sus objetivos están:

1. Obtener una aplicación que atraiga al público y que sea funcional.
2. Conseguir que la aplicación le suponga un valor añadido.
3. Tener la aplicación en el plazo estipulado.
4. Conseguir que el proyecto no tenga un coste elevado.
5. Conseguir que la aplicación sea una herramienta para obtener estadísticas.
6. Tener la posibilidad de hacer que la aplicación sea multiplataforma.

* **Desarrolladores (Equipo 2a)**

Son los encargados de la construcción del software. Su responsabilidad es codificar, probar y mantener el código del sistema desarrollado.

Entre sus objetivos están:

1. Conseguir una aplicación modular.
2. Conseguir una aplicación que permita intercambiar look & fell.
3. Hacer que el proyecto sea rentable.
4. A) Hacer un sistema mantenible, que permita ampliar su funcionalidad.

* **Arquitectos del sistema (Equipo 2a)**

Son los encargados de documentar, estructurar, diseñar y mantener el sistema que da solución al proyecto encargado por la empresa.

Entre sus objetivos están:

1. Garantizar un sistema reutilizable y de fácil mantenimiento.
2. Acordar con la empresa unos requisitos que puedan cumplirse.
3. Conseguir un proyecto rentable
4. Conseguir un proyecto que les aporte conocimientos nuevos y experiencia

* **Gestores de bases de datos (Equipo 2a)**

Son los encargados de diseñar y mantener las bases de datos. También deben encargarse de la seguridad e integridad de los datos.

Entre sus objetivos están:

1. Garantizar la seguridad en el acceso a los datos
2. Garantizar la integridad de los datos almacenados

* **Cliente (Usuario jugador)**

Son aquellas personas que utilizarán la aplicación.

Entre sus objetivos están:

1. Instalación de la aplicación sencilla
2. Interfaz intuitiva que haga sencillo el manejo de la aplicación
3. Confiabilidad en la aplicación

## 4. Identificación inicial de los atributos de calidad

La aplicación que se debe desarrollar debe cumplir con los siguientes atributos de calidad:

* **Interactividad:**  La aplicación debe comunicarse con el usuario de forma interactiva en todas sus formas, ya que se trata de un juego mayormente visual cuyo propósito es él de ser entretenido.
* **Usabilidad:** Es imprescindible que la aplicación no le suponga ningún tipo de dificultades de utilización al usuario, es sumamente importante que la curva de aprendizaje sea la mínima posible.
* **Seguridad:** La aplicación gestiona información sensible de los usuarios e información importante para la empresa. Por ello se deben tomar todas las medidas de protección necesarias para garantizar la seguridad tanto del sistema como de sus usuarios.
* **Mantenible:** La evolución del proyecto es un hecho irrefutable, por lo tanto el tiempo en futuras modificaciones y/o extensiones deberían de llevarse a cabo sin muchos problemas.
* **Reusable:** Las partes que integran el sistema deben de ser lo suficientemente independientes para que las mismas puedan ser aplicadas en el futuro. Sean para aplicaciones similares o no.
* **Rendimiento:** Se debe garantizar un tiempo correcto del procesamiento y ejecución de los algoritmos involucrados en la operación de juego. La aplicación debe correr fluida sin ningún tipo de lag o delay.