**https://prezi.com/vmmcbbxltfkv/arquitectura-del-software-trivial-5a/**

**1. Vista global de la presentación**

**2. Icono trivial**

- Presentación de quién somos

- Comentar que vamos a ver cada entregable de forma independiente analizando algunos puntos de cada uno de ellos

**3. Atributos de calidad**

- No parar mucho hablando aquí porque vamos a volver después

- Además están escritos, el que quiera que los lea

- Comentar que son los atributos de calidad prefijados al principio del proyecto

- Leer un par de ellos a modo de ejemplo

**4. Entregable I**

- “Una vez establecidos los atributos de calidad comenzamos con el primer entregable”…

- Comentar un poco de que se trataba el entregarle (muy breve):

Recuerdo para despistados:

“hacerse con una base de preguntas suficiente para poder alimentar

los diferentes juegos.”

Los ficheros con los enunciados de las preguntas se tomarán de bancos de preguntas ya

existentes. Uno de los bancos de preguntas utiliza el formato GIFT

La aplicación utilizará una

representación interna de las preguntas en formato JSON que facilitará su posterior almacenamiento en

la base de datos.

“primera etapa que analiza los

ficheros con las preguntas

y genera el formato intermedio y otra etapa que toma las preguntas en dicho

formato intermedio y las almacena en la base de datos.”

**5. ¿Por qué elegir batch?**

- Leer lo que pone ahí sin que se note que los estamos leyendo

**6. Herramientas**

- Eclipse - herramienta común a desarrolladores que no implicaba curva de aprendizaje ya que todos estábamos familiarizados con su uso, al igual que con la programación en java

- MongoDB: teníamos conocimiento de que “La compañía está considerando utilizar MongoDb” (lo pone el enunciado)

**7. Comparación**

A ver, aquí decidí no poner vídeo porque con el tiempo del segundo se nos iba de las manos y tampoco hay mucho que grabar.

Mejor explicar un poco como funciona la aplicación y además así podía aprovechar para poner un diagrama,

que nos lo recomendó ella el otro día en clase y comparar la arquitectura con lo implementado

Lo dicho

**8. Entregable II**

Comentar de que iba la cosa, había que tener una interfaz gráfica, juego de escritorio.. etc

**9. Por qué…?**

Lo que dice ahí sin leerlo

**10. Herramientas**

Comentar que en un principio eclipse y mongodb por los mismos motivos

Window Builder porque es una herramienta muy amigable para el diseño UI con la que ya habíamos trabajado

Explicar que en un principio empezamos con MongoDB y cambiamos a MongoLab (ventajas y eso)

**11. El video**

Puto video imposible que durara menos.

En cuanto se quite el titulo:

- Hablar del Registro de usuarios, comentar posibilidad de registrarse como administrador

- No admite usuarios repetidos y obviamente valida contraseñas iguales

Hay alguna limitación para registrarse como administrador? Esto no lo se ni yo y veo factible que nos lo pregunten.

Cuando alguien lea esto que lo comente por el grupo :)

(Las contraseñas las puse largas por si nos dicen algo del mínimo de caracteres y seguridad etc)

Seguimos:

Una vez que está registrado empezamos a jugar

- Desde la posición inicial se activan los dos botones posibles en función del numero del dado (no sobra decir que en el video no se ve una mierda pero es vd)

- El usuario elige el botón y salta una pregunta de la categoría correspondiente

- El temporizador de las preguntas

- ¡Respuesta correcta!

- Continúa el turno el mismo jugador desde la posición de la pregunta anterior

- ¡Respuesta incorrecta!

- Se cambia el turno del jugador

- El otro jugador sigue desde la posición donde había perdido el turno, en este caso como acaba de empezar desde la inicial.

— Ganar quesito

Los iconos son quesitos, si el jugador cae en la casilla de quesito y acierta se anota en la tabla de jugadores

El final del juego llega cuando un jugador ha ganado todos los huesitos

— Finalizar partida

Al jugador 1 solo le queda por conseguir el quesito de geografía que es en el que está ahora

Si la acierta termina la partida ya que obtiene todos los quesitos

Aquí tenéis más tiempo para hablar porque tuve que buscar la respuesta a la pregunta en google

(aunque luego aceleré el video jajajaja). Si veis que os sobra tiempo y antes no dijisteis lo del temporizador lo decís

Se muestra un mensaje con el ganador y las estadísticas de la partida

opción de salir o reiniciar partida.

Las estadísticas: jugadores y acertadas y falladas

Pregunta más fácil y difícil de cada categoría en función de acertadas

Bueno como veis el video va a toda hostia y va a ser un agobio impresionante

Pero no se puede tener todo y ya sabéis que a los 10 min nos cortan.

**13. Logo**

Una vez vistos los dos primeros entrañables vamos a comentar algunos de los aspectos del tercero

**14. Entregable III**

Comentar un poco que se trataba de mover a la web lo hecho hasta ahora

**15. Herramientas y tecnologías**

Mencionarlas y poco más porque ya iremos muy apurados de tiempo

**16. Por qué?**

Básicamente resumir lo que pone la diapositiva

**17. Video**

**18. trivial 5a**

Después de ver todos los entregables vamos a volver a los atributos de calidad y revisar si se han cumplido

**19. atributos**

Leer un par de ellos y explicar por qué se cumplen:

por ej. Modularidad - las preguntas del juego se utilizan en todos los módulos y el modelo de la base tb

ej. Integridad - las estadísticas se mantienen en la base de datos para cada partida

ej. Facilidad de uso por el usuario - interfaz intuitiva y de fácil manejo

**20. Problemas encontrados**

Decir aquí: ***“A modo de CONCLUSIÓN vamos a comentar algunos de los problemas encontrados”***

**21. Visión general de la presentación - Gracias**