

Ingeniería del Software I

1 - TH

Introducción

Este año les proponemos implementar el juego de mesa “El Switcher” en versión web.

La primera parte de este proyecto se desarrollará como un "Take Home", teniendo en cuenta las siguientes características:

- El trabajo consiste en especificar la funcionalidad del juego, de acuerdo con los detalles que se describen más adelante.
- El trabajo se realizará en forma individual, cada persona hará entrega de su trabajo, y este deberá tener características únicas que lo distingan del resto.
- Tendrán tiempo para entregar esta especificación hasta el día 29 de Agosto de 2024

Link a las reglas del juego:

<https://drive.google.com/file/d/1NUPVsKq7ohufAcZ-rBdqREBWOaAFtopx/view?usp=sharing>

Se deberá entregar

Antes de las 23:55hs del día 29/08/2024 a través de un formulario que la cátedra enviará oportunamente. El formulario se podrá completar una sola vez por alumno. Luego de ese horario, el formulario quedará inhabilitado.

Formato de entrega: un archivo pdf por cada punto.

Apellido.Nombre.Alcance.pdf

Apellido.Nombre.DFD.pdf

Apellido.Nombre.DiagramaClases.pdf

Apellido.Nombre.CasosUsos.pdf

Entregables

- 1) Alcance del proyecto
- 2) DFD
- 3) Diagrama de clases del proyecto
- 4) Casos de usos especificados, tres

Detallado

Alcance del Proyecto:

- Objetivos
- Qué cosas entran y no entran en el proyecto
- Requerimientos funcionales y no funcionales
- Etc.

DFD:

- Se pide el diagrama de flujo de datos del sistema.

Diagrama de clases:

- Se pide el diagrama de clases completo del proyecto.

Casos de Uso a entregar:

1. Crear partida
2. Turno completo
3. Bloqueo y desbloqueo de figura