

Documento completo del proyecto "Fluxx"

Aguascalientes, Aguascalientes 2018
Universidad Panamericana Campus Bonaterra

Eduardo Efrén González González Marco Antonio Montoya Martín

Contenido

Manual de instalación y configuración del proyecto "Fluxx"	3
Introducción	3
Requerimientos de hardware y software	4
Instalación	4
Especificación de requisitos de software	5
Introducción	5
Propósito	5
Alcance	5
Personal involucrado	5
Definiciones, acrónimos y abreviaturas	5
Referencias	6
Resumen	6
Descripción general	6
Perspectiva del producto	6
Funcionalidad del producto	6
Características de los usuarios	7
Restricciones	7
Suposiciones y dependencias	7
Evolución previsible del sistema	7
Requisitos específicos	7
Requisitos funcionales	7
Requisitos no funcionales	8
Requisitos de rendimiento	8
Fiabilidad	8
Disponibilidad	8
Mantenibilidad	8
Portabilidad	9
Otros requisitos	9
Estudio de factibilidad	9
Planteamiento del problema	9

	Arquitectura general	10
	Consideraciones del software	10
	Hosting	11
	Manejador de bases de datos	11
	Lenguaje de programación	11
	Vista del flujo del sistema	11
	Organigrama de actividades	12
	Organización de las actividades	12
	Plan de tareas	13
	Red de actividades	14
	Calendarización de tareas	15
	Factibilidad	16
	Factibilidad técnica	16
	Factibilidad económica	16
	Costos generales	16
	Costos de hosting	16
	Costos de personal	16
	Costos operativos durante el desarrollo	17
	Costos totales del desarrollo del sistema	17
	Factibilidad operativa	18
	Riesgos	18
	Ventajas y desventajas	18
	Beneficios tangibles	18
	Beneficios intangibles	18
	Conclusiones	19
D	iagramas varios	20
	Diagrama de casos de uso	20
	Diagrama de clases	20
	Matriz de trazabilidad	21

Manual de instalación y configuración del proyecto "Fluxx"

Introducción

En esta sección se describen los pasos a seguir para poder instalar el juego para celular "Fluxx" en un dispositivo móvil

Fluxx es un juego de cartas cuya base es el cambio constante. Las reglas y la meta del juego pueden ir cambiando conforme éste avanza, siendo definidas ambas con los movimientos de los participantes.

El juego termina cuando un jugador cumpla con las condiciones de la meta, siendo este jugador el ganador.

Requerimientos de hardware y software

Para instalar este juego se requiere de un teléfono con sistema operativo Android 6 o superior, o con sistema iOS 9 o superior.

Instalación

Android:

Para instalar la aplicación, el usuario tiene que entrar a la PlayStore, buscar la aplicación bajo el nombre de "Fluxx" y hacer clic en el botón de descarga. Después de eso, el usuario tiene que aceptar los términos y condiciones de la aplicación.

iOS:

Para instalar la aplicación, el usuario tiene que entrar a la AppStore, buscar la aplicación bajo el nombre de "Fluxx" y hacer clic en el botón de descarga. Después de eso, el usuario tiene que aceptar los términos y condiciones de la aplicación.

Especificación de requisitos de software

Introducción

A continuación, se presenta información relevante sobre el presente documento

Propósito

Este documento se redacta con el objetivo de enlistar todas las especificaciones necesarias para el correcto desarrollo de la aplicación "Fluxx para móviles", así como todas sus características. Dicho juego es un juego para dispositivos móviles basado en el juego de cartas llamado Fluxx, de tal forma que no sea necesario lidiar con las cartas para poder disfrutar el juego.

Alcance

Se tendrá un prototipo de juego para móviles con las mismas características generales del juego de cartas Fluxx, de tal forma que varias personas puedan organizarse para jugar como si tuvieran las cartas.

Personal involucrado

Marco Antonio Montoya Martín Eduardo Efrén González González

Definiciones, acrónimos y abreviaturas

SRS: Software Requirements Specification.

Android: Sistema operativo basado en el kernel de Linux diseñado principalmente para dispositivos móviles con pantalla táctil, como teléfonos inteligentes o tabletas.

iOS: Sistema operativo para dispositivos móviles manufacturado por Apple Inc.

Xamarin: Plataforma para desarrollar aplicaciones para plataformas iOS, Android, y Windows Phone.

Fluxx: Juego de cartas publicado por Looney Labs.

Modelo: Representación abstracta, conceptual, gráfica o visual, física, de fenómetos, sistemas o procesos a fin de analizar, describir, explicar, simular, explorar, controlar y predecir esos fenómenos o procesos.

MySQL: Lenguaje de código abierto para la gestión de bases de datos relacionales.

MVVM: Por sus siglas en inglés Modelo – Vista – Modelo de vista. Patrón de arquitectura que separa la interfaz del usuario de la lógica de una aplicación.

Referencias

Referencia	Titulo	Ruta
1	How to play Fluxx	http://www.wunderland.com/LooneyLabs/Fluxx/Rules.html
2	Xamarin Documentation	https://docs.microsoft.com/en-us/xamarin/
3	C# Documentation	https://docs.microsoft.com/en-us/dotnet/csharp/
4	XAML Documentation	https://msdn.microsoft.com/en-us/library/gg134030.aspx
5	Xamarin Forms: Build Native Cross- platform Apps with C#	https://www.udemy.com/xamarin-forms-course/

Resumen

El presente documento tiene la finalidad de presentar los requerimientos y procesos del juego Fluxx.

Fluxx es un juego de cartas cuya base es el cambio constante. Las reglas y la meta del juego pueden ir cambiando conforme éste avanza, siendo definidas ambas con los movimientos de los participantes.

El juego termina cuando un jugador cumpla con las condiciones de la meta, siendo este jugador el ganador.

Descripción general

Perspectiva del producto

El producto está conformado por una aplicación para móviles y un servidor. La aplicación permitirá a los usuarios jugar, mientras que el servidor gestionará la actividad del juego.

Funcionalidad del producto

La funcionalidad principal del producto se define en el documento de casos de uso.

Características de los usuarios

Tipo de usuario	Jugador
Formación	Indiferente
Habilidades	Capacidad de jugar juegos de cartas complejos.
Actividades	En sus ratos de ocio gusta de jugar con amigos

Restricciones

La aplicación funciona únicamente en dispositivos móviles. La aplicación no funcionará sin conexión a Internet.

Suposiciones y dependencias

Ya que el proyecto se desarrollará en Xamarin, se está confiando en su estabilidad. Si algo cambia es probable que se le tenga que actualizar la aplicación.

Evolución previsible del sistema

El juego de cartas original viene en varias versiones, cada una con una temática diferente. Se podrían implementar estas temáticas en el futuro para que la gente tenga más diversidad de juegos.

Requisitos específicos

Requisitos funcionales

Identificación	Sub identificación	Descripción del requisito
1		Se podrá iniciar un juego por completo nuevo, generando un código para ese juego
2		Se podrá unir a un juego que ya haya comenzado, utilizando el código de ese juego.
3		Se podrá unir a un juego aleatorio, para lo que no se pedirá ningún código
4	4.1	Habrá cuatro tipos de cartas: keepers, acción, reglas y metas
	4.2	Habrá cuatro tipos de reglas: límite de cartas en la mano, límite de keepers en juego, cartas para tomar y cartas para jugar
5		Todas las cartas jugadas tomarán efecto instantáneo
6	6.1	El jugador podrá elegir qué cartas ver, las cuales se mostrarán en pantallas diferentes.

6	6.2	Un conjunto de cartas que el usuario puede ver son las reglas en juego.
6	6.3	Un conjunto de cartas que el usuario puede ver es su mano.
6	6.4	Un conjunto de cartas que el usuario puede ver son los keepers en juego
6	6.5	El usuario puede ver en todo momento cuál es la meta actual
7	7.1	Todas las metas consistirán en tener un conjunto específico de dos keepers en juego
7	7.2	El juego terminará en cuanto un jugador tenga los dos keepers de la meta en juego
8		En un juego podrá haber un mínimo de dos y un máximo de seis jugadores
9		Cada jugador tendrá tres cartas al comenzar el juego
10		Un jugador podrá unirse en cualquier momento al juego, momento en que se le asignarán tres cartas
11		El primer turno de un juego corresponderá a la primera persona que se unió a éste
12		Si se juega una carta de regla que contradice a una regla anterior, la nueva será la que quede vigente.

Requisitos no funcionales

Requisitos de rendimiento

El turno de cada jugador debe de actualizarse en a lo más dos segundos.

Fiabilidad

Se requiere de conexión a Internet en todo momento para que la aplicación funcione.

Disponibilidad

Se requiere de conexión a Internet en todo momento para que la aplicación funcione

Mantenibilidad

El código estará documentado para que el mantenimiento sea más sencillo.

Portabilidad

- Programación de backend con C#.
- Programación de frontend con XAML.
- Uso de Xamarin para que la aplicación funcione en diferentes plataformas.

Otros requisitos

Se necesita el permiso de la empresa creadora del juego para poder distribuir la aplicación.

Estudio de factibilidad

A continuación, se describirán los problemas que se deberán de resolver en el desarrollo del juego para dispositivos móviles "Fluxx", así como las herramientas técnicas que se planea utilizar para resolver dichos problemas.

Planteamiento del problema

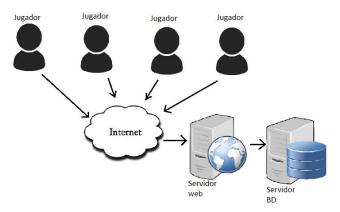
Se desea hacer un sistema en el que el usuario pueda acceder a una partida, y poder jugar con la gente que desee en esa partida hasta que uno de los jugadores gane según las reglas del juego.

Se deberá de contar con las siguientes funcionalidades principales:

- Crear una nueva partida.
- Unirse a una partida ya existente.
- Unirse a una partida aleatoria.
- En cualquiera de los casos anteriores, asignarse un nombre de usuario antes de comenzar la partida.
- Ver las cartas con las que cuento ahora.
- Poder ver la meta actual en todo momento.
- Deben de existir los siguientes tipos de carta: regla, keeper, acción, meta.
- Debe de haber gestión de turnos dentro de una partida.
- El juego debe terminar cuando una persona tenga en juego los keepers indicados por la carta de meta en juego.
- Al jugarse una carta de meta, la anterior debe de ser descartada.
- El juego debe de seguir las reglas indicadas en las tarjetas de reglas.
- Una nueva carta de regla en juego debe sumarse a las anteriores, a menos que contradiga a una de ellas, la cual queda descartada para ser sustituida por la nueva.
- Todas las cartas tienen un efecto inmediato.
- Las acciones se cumplen y después la carta se descarta.

Arquitectura general

En el siguiente diagrama se muestra una visión general de cómo funcionaría la arquitectura del juego para móviles.



Consideraciones del software

	Requerimientos técnicos							
Descripción	Software	Costos	Operatividad					
Hosting	Go Daddy	\$120.00 al mes	Ofrece 100 GB de almacenamiento, ancho de banda ilimitado y dominio gratis.					
	Hostinger	Gratuito	Ofrece dos bases de datos, 100 GB de ancho de banda y 2000 MB de espacio de almacenamiento.					
Manejador de bases de datos	MySql	Gratuito	Es un sistema de bases de datos que funciona muy bien en diferentes plataformas.					
Lenguaje de programación	C#	Gratuito	Utilizando la biblioteca de Xamarin se puede hacer un mismo código para iOS y Android.					
	Kotlin / Swift	Gratuito	Estos lenguajes permiten entrar					

	más a detalle en las
	características
	técnicas de cada
	sistema operativo.

Hosting

Se decidió optar por la opción de Go Daddy, ya que ofrece soporte técnico y porque, al tener un costo, garantiza que los servidores estarán funcionando.

Manejador de bases de datos

Con los servidores considerados sólo se puede usar MySql, así que no es necesario comparar entre varias opciones.

Lenguaje de programación

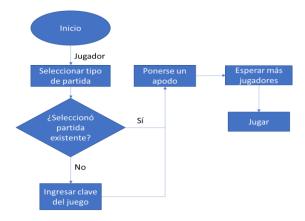
Se decidió usar C#, ya que no es un proyecto con muchos requerimientos técnicos específicos de los sistemas operativos, así que cómodamente se puede aprovechar la ventaja de usar un mismo lenguaje para dos sistemas operativos.

Vista del flujo del sistema

Conforme a lo mencionado anteriormente, el flujo del sistema consistirá en lo siguiente:

- El usuario selecciona un tipo de juego (partida nueva, aleatoria, unirse a existente).
- En caso de haber seleccionado unirse a una partida existente, indica a qué partida desea unirse.
- El usuario se pone un apodo en cualquiera de los tres casos.
- El usuario espera a que seis jugadores, incluyéndolo, estén en la partida.
- Una vez que están todos los jugadores, se le dirige a la partida seleccionada.
- En la partida, el jugador juega siguiendo las reglas en caso de ser su turno, y espera a que lo sea en caso contrario.

En el siguiente diagrama se muestra el flujo de la aplicación



Organigrama de actividades

El desarrollo de la aplicación se puede dividir en las siguientes etapas:

- **1. Análisis de requerimientos:** Se definirán las características que tendrá la aplicación, así como lo que es necesario para su funcionamiento.
- **2. Diseño del sistema:** Se buscarán soluciones para resolver desarrollar la aplicación, y se definirá las partes en que se dividirá y su comportamiento.
- **3. Desarrollo del sistema:** Se crean las pantallas de la aplicación móvil, se programa el back-end y se crea la base de datos con la información necesaria.
- **4. Pruebas y corrección de errores:** Se buscan errores cometidos durante el proceso del desarrollo de la aplicación, tanto de diseño como de implementación, y se corrigen.

Organización de las actividades

Etapas	Actividades generales	Tiempo asignado (horas)
	Definir requerimientos	3
	funcionales	
	Definir requerimientos no	3
Análisis de requerimientos	funcionales	
	Definir pantallas del sistema	2
	Definir flujo del sistema	2
	Definir cartas	1
	Diseño de la base de datos	3
	Diseño de la arquitectura	3
Diseño del sistema	Diseño de los componentes	2
	Definición de	5
	funcionalidades	
	Construcción de vistas	8
	Construcción de bases de	2
	datos	
Desarrollo del sistema	Construcción de	12
Desarrono dei sistema	funcionalidades	
	Construcción de pruebas	4
	unitarias	
	Unión de módulos	3
Pruebas del sistema y	Pruebas de las vistas	1
corrección de errores	Prueba del ciclo del juego	8

Prueba usuario	del	acceso	de	1
Correccio	ón de	errores		4

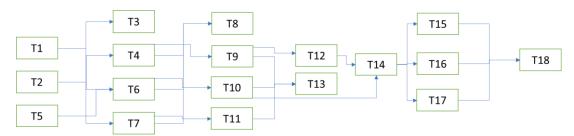
Plan de tareas

Tareas	Actividades	Duración (horas)	Dependencia entre
	generales		tareas
T1	Definir	3	
	requerimientos		
	funcionales	_	
T2	Definir	3	
	requerimientos no		
	funcionales		
T3	Definir pantallas del	2	T1, T2
	sistema		
T4	Definir flujo del	2	T1, T2
	sistema		
T5	Definir cartas	1	
T6	Diseño de la base de	3	T1, T2, T5
	datos		
T7	Diseño de la	3	T1, T2
	arquitectura		
T8	Diseño de los	2	T4, T6, T7
	componentes		
Т9	Definición de	5	T4
	funcionalidades		
T10	Construcción de	8	T4
	vistas		
T11	Construcción de	2	T6
	bases de datos		
T12	Construcción de	12	Т9
	funcionalidades		
T13	Construcción de	4	T9, T10, T11
	pruebas unitarias		
T14	Unión de módulos	3	T10, T12
T15	Pruebas de las vistas	1	T14
T16	Prueba del ciclo del	8	T14
	juego		
T17	Prueba del acceso	1	T14
	de usuario		

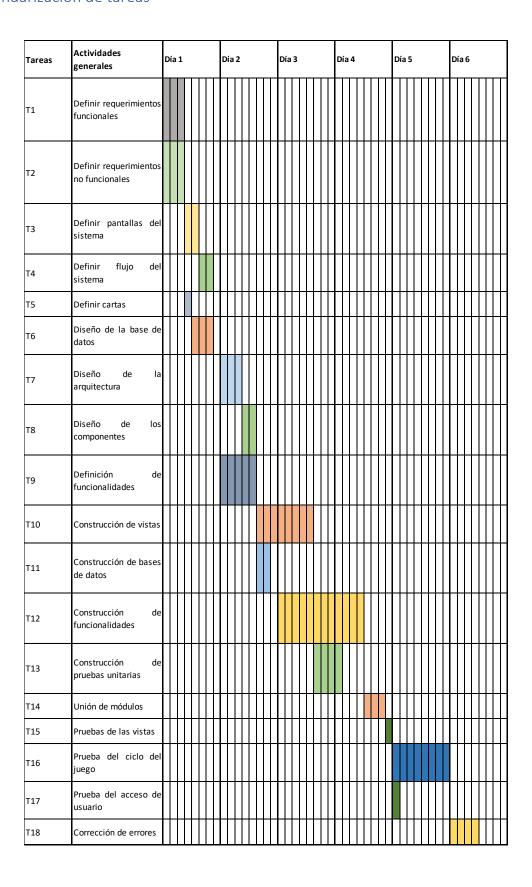
T18	Corrección	de	4	T15, T16, T17
	errores			

Red de actividades

La red de actividades muestra la dependencia entre las actividades a realizar, la cual es la siguiente:



Calendarización de tareas



Factibilidad

En este apartado se evaluará la factibilidad del proyecto descrito en las secciones anteriores, se mostrará el análisis técnico, económico y operativo que implicaría el juego para móviles "Fluxx".

Factibilidad técnica

Como se usarán servidores y el usuario utilizará su dispositivo, no es necesario gastar en equipo, aunque se pagará un gasto anual de hospedaje.

Factibilidad económica

Gracias a que el juego se puede jugar en cualquier ocasión social y a que todos los usuarios cuentan con un dispositivo móvil, se considera que el juego se puede monetizar de forma sencilla.

Se pondrán anuncios dentro de la aplicación para poder mantener los servidores en línea y poder pagar los sueldos de los programadores.

Costos generales

No es necesario tomar este tipo de gastos en cuenta, ya que representan materiales de oficina y papelería, y el trabajo no tendrá un lugar fijo.

Costos de hosting

Aquí se toman en cuenta los costos anuales generados por hosting, los cuales serán los siguientes:

Costos de ambiente	Costo mensual		
Servicio de hosting (goDaddy)	\$120.00 (\$1440.00 anuales)		
TOTAL	\$120.00		

Costos de personal

Aquí se desglosan los costos generados por desarrollar la aplicación, que consistirá en un líder de proyecto y dos programadores. Se considera un tiempo de entrega de seis meses.

Puesto	Descripción de actividades	Salario por hora	Salario mensual	Cantidad de personal	Total por mes
Líder de proyecto	Coordinador general del proyecto, así como del desarrollo	\$100	\$16000	1	\$16000
Programador	Programación del juego y cada uno de sus módulos	\$80	\$12800	2	\$25600
TOTAL			\$28800		\$21600

Costos operativos durante el desarrollo

Estos costos se refieren a la renta de oficinas. Como no se usarán en este caso, no hay ningún costo.

Costos totales del desarrollo del sistema

A continuación, se muestra la tabla con los costos totales del sistema.

^{*}El costo de hosting se incluirá por un año.

Concepto de pago	Costo mensual	Costo para 6 meses		
Costos de ambiente	\$120.00	\$1,440.00*		
Costos de personal	\$21,600.00	\$129,600.00		
TOTAL	\$21,720.00	\$131,040.00		
IVA	\$3,475.20	\$20,966.40		
TOTAL +	\$25,195.20	\$152,006.40		

En la tabla se muestra un total que incluye los seis meses de operaciones, además de un año de hosting, dado como total un costo final de \$152,006.40. Dicho pago deberá cubrirse en dos exhibiciones:

Primer pago: 50% del costo total al iniciar el proyecto.

Segundo pago: 50% del costo total al terminar el proyecto.

Factibilidad operativa

La interfaz es amigable y está orientada a usuarios con un dispositivo móvil o una computadora. El usuario tendrá una cuenta donde se guardará su progreso y las estadísticas del juego. La velocidad del juego dependerá de la velocidad del dispositivo.

Riesgos

En esta sección se presentará el análisis de los riesgos que se deberán considerar durante el desarrollo del sistema y que pudieran ocurrir durante el uso de este que pudieran ser:

- En caso de no tener internet, el usuario no podrá jugar.
- Si el usuario se queda sin internet durante el juego, se considerará que se ha desconectado y no podrá volver a entrar al juego.

Ventajas y desventajas

Los beneficios del juego que proponemos son que se puede jugar de una forma mucho más barata que comprando las cartas, las cuales pueden ser costosas para algunas personas. También se podría jugar con gente sin importar dónde esté, y no se tendría preocupación por que alguna carta del juego se pierda.

Como desventaja se puede mencionar la dependencia de internet para poder jugar.

Beneficios tangibles

El juego aportaría los siguientes beneficios tangibles:

- No es necesario adquirir el juego en físico para jugar.
- Se pueden recibir actualizaciones del juego para que éste no aburra.

Beneficios intangibles

- Se facilitará la forma de juego.
- Se evita el riesgo de que se dañen o pierdan las cartas.
- Se podrá tener un control de las estadísticas del juego.

Conclusiones

Se pudo observar que el proyecto es viable porque representaría un beneficio para gente que disfruta de juegos de cartas, pero no tiene el dinero para gastar en uno, o no tiene la intención de hacerlo por diversos motivos.

Podría hacer que se reúna más en sus reuniones sociales y así fomentar las relaciones interpersonales con sus compañeros de trabajo, familiares, amistades, y otra gente que la rodee.

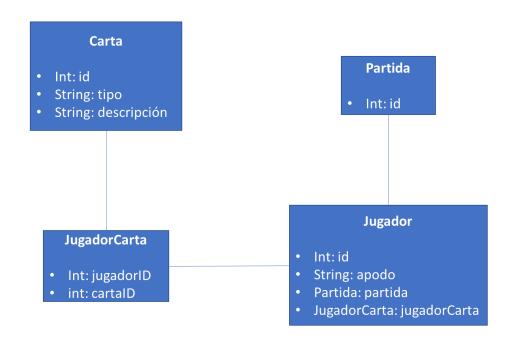
El costo final del juego será de \$152,006.40, que se recuperará en dos pagos del 50% cada uno.

Diagramas varios

En esta sección se muestran diversos diagramas que describen la aplicación.

Diagrama de casos de uso Crear juego RF-01 Uses Clave del juego Jugador Unirse a juego aleatorio RF-03

Diagrama de clases



Matriz de trazabilidad

Special control of the process of th	Identificación	Sub identificación	Descripción del requisito	Versión	Estado actual	Última fecha estado	Criterios de aceptación	Nivel de complejidad	Entregables (EDT)
Service control company of the control						registrado			
Legislation in comparison to the control of the con									
1 I I Incident per una surrent per un									
Expression of contents of the program of the contents of the	1			1.1	Aprobado	21/03/2018		Media	
Company of the comp			Se podrá unir a un juego que		,	,,	1. Se podrá usar un código		
2 James 1 Jagentento 2 Jagenten									
Seguent and proper sections and proper sections are proper sections and proper sections and proper sections are proper sections and proper sections and proper sections are proper sections are proper sections and proper sections are proper section	2			1.1	Aprobado	21/03/2018		Media	
invalidation of the property o									
Special and a ser jumps destination, participate of control of the service of the									
Proceedings Process									
destroutes, general oper en set and destroutes, general oper en set and destroutes (procedures and procedures									
Both continued to grant and provided provided in the continued of the co									
Section Control Contro	3			1.1	Aprobado	21/03/2018		Alta	
International Content of the Conte									
A 1 mercia Mode Mo									
Final of Contract in Extraction (Institute of Contract in Extraction (Institute of Contract in Extraction (Institute of Contraction of Contract in Extraction (Institute of Contract in Extraction of Contraction of Contract in Extraction of Contraction of Contract in Extraction of Contract in Extraction of Contraction of Contract in Extraction of Contraction of Contract in Extraction of Contraction of Contraction of Contraction of C	4	4.1	metas	1.1	Aprobado	21/03/2018		Media	
Entitied tax bergener on juages properly your youngest common to a properly common to a prope									61
Cartis part home y cuttes 1 Injunction of the common of t							Existirá una forma de		
Todac fair authorities 1. Septiments 2. Septiments in an extra handle and an articles 1. Septiments 1. Sept			cartas para tomar y cartas						características de
Toda is carta ipageda Upagedo pode intigri que Upagedo pode intigri que Estaver, los cardas se carta iguales Upagedo pode intigri que cartaver, los cardas se carta que cartaver, los cardas se Estaver, los cardas se Un pode pode entre que el carda completo de cartas que el carda completo de certas que el carda completo de cartas que el carda completo de carta que el carda completo de ca		4.2	para jugar	1.1	Aprobado	21/03/2018	de reglas	Media	
Expediency policy in enging our experience of control or particulars in particulars in control or particulars in particulars in particulars in control or particulars in particulars in control or particulars in particulars in control or particulars in control or particulars in control or particular in control or particul			Todas las cartas jugadas				Las cartas tendrán un efecto		
Bijapeder posite skeeper sale contact verification for carbon age contact verification for carbon age discontinuous control on control on carbon age discontinuous control on	5		tomarán efecto instantáneo	1.1	Aprobado	21/03/2018		Media	carta es jugada
outstarver, las culeus se interceive properties of 1.1 Aprobation 2000000000000000000000000000000000000			El imandas padeé alanis amé						
Service de particles 1.1 Aprobado 1.2 Information de cristo en la contro en la co									
Street companies de cetta que el 1. Suntico requesto de cetta que el 1. Suntico conjunto de cetta que el 1. Suntico conjunto de cetta que el 1. Suntico companie de cetta que el			mostrarán en pantallas				podrá ver las cartas en la		
Survivo puede ver son las 1,3 perchades 1,2 perchades	6	6.1		1.1	Aprobado	21/03/2018	mano de otros	Media	sección
6 S. Zergist en juego. 1 S. Accordance de carte squer el la composition de certa squeri de certa squ							Se pueden ver las reglas que		Pantalla que muestre
sustantio puede ver et su su 1 1.1 Aprobable 21/20/2018 et susant insere en su mano. Baja in anum del jugades et au sunt insere en un mano. Baja in anum del jugades et au sunt insere en un mano. Baja in anum del jugades et au sunt insere en un mano. Baja in anum del jugades et au sunt insere en un mano. Baja in anum del jugades et au sunt insere en un mano. Baja in anum del jugades et au sunt insere en un mano. Baja in anum del jugades et au sunt insere en un mano. Baja in anum del jugades et au sunt insere en un mano. Baja in anum del jugades et au sunt insere en un mano. Baja in anum del jugades et au sunt insere en un mano. Baja in anum del jugades et au sunt insere en un mano. Baja in anum del jugades et au sunt insere en un mano. Baja in anum del jugades et au sunt insere en un mano. Baja in anum del jugades et al sunt insere en un mano. Baja in anum del jugades et al sunt insere en un mano. Baja in anum del jugades et al sunt insere en un mano. Baja in anum del jugades et al sunt insere en un mano. Baja in anum del jugades et al sunt insere en un mano. Baja in anum del jugades et al sunt insere en un mano. Baja in anum del jugades et al sunt insere en un mano. Baja in anum del jugades et al sunt insere en un mano. Baja in anum del jugades et al sunt insere en un mano. Baja in anum del jugades et al sunt insere en un mano. Baja in anum del jugades et al sunt insere en un mano. Baja in anum del jugades et al sunt insere en un mano. Baja in anum del jugades en un mano del jugades en un man	6	6.2	reglas en juego.	1.1	Aprobado	21/03/2018	están actualmente en juego	Baja	
d 6 4) mon. 1 I Jopenbado 22(93/2008) el sus torse en un mon. 1 I Jopenbado 22(93/2008) el sus torse en un mon. 5 Se pueda en rei to luciario puede en rei to los 1.1 Aprobado 22(93/2008) el sus torse de luciario como del puedo de la como del puedo del p							Se nueden ver las castas acca		Pantalla que muestro
Les conjuncte de cartas que el quartier pour éver son les parties en l'auscrier pour éver son les parties et l'auscrier pour de vers de la partie de l'auscrier pour le l'auscrier pour l'auscrier pour l'auscrier pour l'auscrier pour le l'auscrier pour l'auscrier pour le l'auscrier pour le l'auscrier pour le l'auscrier pour l'auscrier pour le l'auscrier pour l'auscrier pour le l'auscrier pour le l'auscrier pour le l'auscrier pour le l'auscrier pour l'auscrier pour le l'auscrier pour l'auscrier pour le l'au	6	6.3		1.1	Aprobado	21/03/2018		Baja	
e 6. Albergere no jugge 1 6 Gil Sustario produke ere not tod 7 Para produkti de la produkti							Se pueden ver los keepers		
Golden purchase ere in todo 1 Agrobado 2000/2008 legis product over 1 ameta actual La meta visible en legis production legis legis production legis legis production legis legis production legis le		6.4		.,	Anrahada	21/02/2010		Daia	
6 6.5 momente cual est a meta 1.1 probado 1.1 probado 2,103,703,80 el piego 80 po codo la paratillar se traver en conjunto en terre en terre en conjunto en terre en terre en conjunto en terre en	-	6.4		1.1	Aprobado	21/05/2018	Se puede ver la meta actual	Ddjd	
es tenem metas que competino de des keepers en 1.1 Aprobado 2/20/2038 mencionadas. Baja de meta funcionales. 7 Juego 1.1 Aprobado 2/20/2038 mencionadas. Baja de meta funcionales. 8 Juego terminad en cianto un inspecto de la meta en juego 1.1 Aprobado 2/20/2038 perente de la meta en juego 1.1 Aprobado 2/20/2038 perente de la meta en juego 1.1 Aprobado 2/20/2038 perente de la meta en juego 1.1 Aprobado 2/20/2038 perente de la meta en juego 1.1 Aprobado 2/20/2038 perente de la meta en juego 1.1 Aprobado 2/20/2038 perente de la meta en juego 1.1 Aprobado 2/20/2038 perente de la meta en juego 1.1 Aprobado 2/20/2038 perente de la meta en juego 1.1 Aprobado 2/20/2038 perente de la meta en juego 1.1 Aprobado 2/20/2038 perente de la meta en juego 1.1 Aprobado 2/20/2038 perente de la meta en juego 1.1 Aprobado 2/20/2038 perente de la meta en juego 1.1 Aprobado 2/20/2038 perente de la meta en juego 1.1 Aprobado 2/20/2038 perente de la sejapará fres 1.1 Aprobado 2/20/2038 perente de la sejapará fres 1.1 Aprobado 2/20/2038 perente la sejapará per 1.1 Aprobado 2/20/2038 perente la sejapará perente la perente 1.1 Aprobado 2/20/2038 perente la sejapará perente la perente 1.1 Aprobado 2/20/2038 perente la sejapará perente la per	6	6.5	momento cuál es la meta	1.1	Aprobado	21/03/2018		Baja	
specifico de dos kespers en 1.1 Aarobado 2,2/03/2018 mercionadas. 893 de meta funcionadas 1.1 Aarobado 2,2/03/2018 mercionadas. 893 de meta funcionadas 1.1 Aarobado 2,2/03/2018 mercionadas. 893 de meta funcionadas 1.1 Aarobado 2,2/03/2018 mercionadas 1.1 Aarobado 2,2/03							Fo tionen motor ave		
7 7 2,1 leggo 1.1 A probado 220,000,000 memorar ora que o dos momento en que o do dos momento en que o do dos momento en que o de momento en que o dos momento en que o de momento en que de momento en de momento en que d									Vistas de las tarjetas
B gego terminará en cuanto un lugador tenga jos dos se perse en juego de un lugador tenga jos dos se perse en juego de un susario confidencia con los lugador tenga jos dos se puegos en un susario confidencia con los susario confidencia con los susarios con los confidencias con los confiden	7	7.1		1.1	Aprobado	22/03/2018		Baja	
Ejuego terminará en cuanto un juego contractor de partir de la probado 1.1 Aprobado 23/03/2018 leespera de la mesta en juego 1.2 Aprobado 23/03/2018 leespera de la mesta en juego 1.1 Aprobado 23/03/2018 leespera de la mesta en juego 1.1 Aprobado 23/03/2018 leespera de la mesta en juego 1.1 Aprobado 23/03/2018 leespera de la mesta en juego 1.1 Aprobado 23/03/2018 leespera de la mesta en juego 1.1 Aprobado 23/03/2018 leespera de la mesta en juego 1.1 Aprobado 23/03/2018 leespera de la mesta en juego 1.1 Aprobado 23/03/2018									
y in jugador tengal foi meta en jugo 7 7 Seepers de la meta en jugo 1 Aprobado 22(3)(2700) la segers de la meta en jugo 1 Aprobado 22(3)(2700) la segers de la meta en jugo 6 Sun jugador tengal da baber un minimo de dos yu malamo de servir malamo de dos yu malamo de dos yu malamo de dos yu malamo de dos yu malamo de de se yu malamo de se si jugador tenda tres 2 Cada jugador tenda tres Carta al comentar del jugo Carta del jugo del del del stutilizarse ne la jugo del del jugo del del del stutilizarse ne la jugo del del del stutilizarse ne la jugo del del del s			El juego terminará en cuanto						
Buego que no permite que movimientos cando de se signador ten de se se se se se se se signador ten de se			un jugador tenga los dos						
En un juego podrá haber un mínimo de dos y un máximo de dos y un máximo de dos y un máximo de de se is juego no comenzará si no hay al menos dos personas, y conviententos cuando soli o hay un jugador y no dejará entrar a más de de seis juegodor sende de seis juegodor sende de seis juegodor sende de seis juegodor que se cortas al comerzar el juego 11. Aprobado 24/03/2018 ejes. Media entrera más de seis funcionalidas de seix inconsidador de un juego 2. La probado 25/03/2018 una se un juego. Media entrera más de seis inconsidador de un juego 2. La probado 25/03/2018 una se un juego. Media entre más de seis inconsidador de un juego 3. La cartas al comerzar el juego 2. La probado 25/03/2018 una se un juego. Media entre de un juego 3. La cartas 3. La probado 35/03/2018 elempre que haya espacido. Baja carta de seigo comedio del carta de la primera persona que se unida éste el 11. Aprobado 25/03/2018 elempre que haya espacido. Baja córde de un juego corresponderá a la primera persona que se unida éste el 11. Aprobado 27/03/2018 juego ne se unifero al dependiendo del 11. Aprobado 27/03/2018 juego ne se unifero al dependiendo del 11. Aprobado 27/03/2018 juego ne se unifero al dependiendo del 12. quede vigente. 11. Aprobado 27/03/2018 contradigiam Media cambio de turno dependiendo del 13. Aprobado 27/03/2018 contradigiam Media cambio de regis anterior, la nueva será la que quede vigente. 11. Aprobado 27/03/2018 contradigiam Media cambio de regis anterior, la nueva será la que de la pluego con contradica que el aplicación funcione 11. Aprobado 27/03/2018 megis mencionadas Baja mencionadas se requier de conección a interne en todo momento para que la aplicación funcione 11. Aprobado 27/03/2018 Megis mencionadas Baja mencionadas se requier de conección a interne en todo momento para que la aplicación funcione 11. Aprobado 27/03/2018 Megis mencionadas Saja defende de materialmiento yea más applicación funcione en 11. Aprobado 27/03/2018 Megis mencionadas Saja defende de materialmiento yea más aportación funcione en 11. Aproba	7	7.2	keepers de la meta en juego	1.1	Aprobado	23/03/2018	keepers de la meta	Alta	
En un juego pod haber un minimo de dos y un maximo 1.1 Aprobado 24/03/2018 Jesis. Média entrera más de no permite que no dejará entrera más de se este juegodor se de sis juegodor en de se este juegodor en de se este juegodor en de se este juegodor que contrator al comercar el juego 1.1 Aprobado 25/03/2018 Jesis. Media entrera más de seste un un vero juegodor que se cortes al comercar el juego 1.1 Aprobado 25/03/2018 Jesis un juego. Baja issu cartas un juego de se cortes al comercar el juego 1.1 Aprobado 25/03/2018 Jesis un juego. Baja issu cartas un momento en que se prometro en comercar el juego 1.1 Aprobado 25/03/2018 Jesis un juego. Baja issu cartas un juego de la signarán tres cartas es 1.1 Aprobado 26/03/2018 Jesis que haya espacio. Baja código de un juego corresponderá a la primera persona que se unida éste el 1.1 Aprobado 27/03/2018 Jesis que que haya espacio. Baja código de un juego corresponderá a la primera persona que se unida éste el 1.1 Aprobado 27/03/2018 Jesis que que se unida este turno de persona que se unida éste el univo de la marterio									
minimo de dos y un máximo de des jugadores 1.1 Aprobado 24/03/2038 sels. Best jugador tendrá tres Cada jugador tendrá tres cartas al comenzar el juego 1.1 Aprobado 25/03/2038 jugador tendrá tres cartas al comenzar el juego 1.1 Aprobado 25/03/2038 juna a un juego. Baja las cartas Cada jugador tendrá tres cartas al comenzar el juego 1.1 Aprobado 25/03/2038 juna a un juego. Baja las cartas Cada jugador tendrá tres cartas al comenzar el juego 1.1 Aprobado 25/03/2038 juna a un juego. Baja las cartas Cada jugador portar unirse en carta que se le 1.1 Aprobado 25/03/2038 juna a un juego. Baja las cartas Cada jugador que se las cartas Cada jugador que se las cartas Cada jugador que se las cartas Cada jugador portar de la juego por medio del juego por suporderá a la primetra truno de un juego de proporderá a la primetra truno de un juego de proporderá a la primetra del juego por medio del juego por suporderá a la primetra truno de un juego de proporderá a la primetra truno de un juego de proporderá a la primetra truno de un juego de proporderá a la primetra truno de un juego de proporderá a la primetra truno de un juego de proporderá a la primetra truno de un juego de proporderá a la primetra truno de un juego de proporderá a la primetra truno de un juego de proporderá a la primetra truno de un juego de proporderá a la primetra truno de un juego de proporderá del se juego de proporderá del se juego comenzará con las la juego de se de conexión a la primetra de la juego comenzará con las la juego de juego de juego de juego de se de attualizarse ne a lo de se attualizarse ne a lo de se attualizarse ne a lo de la truno de cada jugador de la truno de cada jugador de la truno de cada jugad									
8 de seis jugadores 1.1 Aprobado 24/03/2038 els. Media entre más de seis funcionalidad de nuevo jugador que se incluya el reparto de nuevo jugador que se incluya el reparto de nuevo jugador que se incluya el reparto de sis cartas a cada jugador que se incluya el reparto de sis cartas a cada jugador que se incluya el reparto de sis cartas a cada jugador que se incluya el reparto de sis cartas a cada jugador que se incluya el reparto de sis cartas a cada jugador que se incluya el reparto de sis cartas a cada jugador que se las cartas a cada jugador que se las cartas a cada jugador que se la signarán tres cartas a cada jugador que se la signarán tres cartas a cada jugador que se la signarán tres cartas a cada jugador que se la signarán tres cartas a cada jugado en la signarán tres cartas a cada jugador que se unicional dia de la cincio, la signarán tres cartas a cada jugador que se unicional de la cincio, la signarán tres cartas a cada jugador que se unicional de la cincio, la signarán tres cartas a cada jugador que se unicional de la cincio, la signarán tres cartas a cada jugador que se la cincio de turno de persona que se unicional de supero corresponder a la primera a carta de regla que corresponder a la primera a carta de regla que corresponder a la primera de corredad es auma regla anterior, ja nueva será la que corredad es auma regla anterior, ja nueva será la que corredad es auma regla anterior, ja nueva será la que corredad es auma regla corredad es corredad es auma regla corredad es corredad es corredad es corredad es que de vigente. 11 Aprobado 27/03/2018 englas mencionadas serios de la probado 27/03/2018 englas mencionadas serios de la probado 27/03/2018 englas mencionadas documentado para que la aplicación funcione en directres plataformas. 12 Codigo estará documentado para que la aplicación funcione en directres plataformas. 13 Ecidigo estará documentado para que la aplicación funcione									
Cada jugador tendrá tres cartas a comenzar el juego 1.1 Aprobado 25/03/2018 una a un juego. 8 aja des cartas a comenzar el juego 1.1 Aprobado 25/03/2018 una a un juego. 8 aja des cartas a cada jugador portá uninse en cualquier momento al juego, momento en que se le adignarán tres cartas 1.1 Aprobado 25/03/2018 diempre que haya espacio. 8 aja comendo en que se uniferno de un juego corresponderá a la primera permona que se unió e éste 1.1 Aprobado 25/03/2018 diempre que haya espacio. 8 aja corden de la juego comentració e a una regia que contració e a una regia que devigente. 1.1 Aprobado 27/03/2018 (puego comenzará con las funcionalidad de lugeo con lugeo de lugeo lugeo, las regias consistem en tomar una carta que lugeo. Al inicio del juego, las regias consistem en tomar una carta lugeo con lugeo de lugeo, las regias consistem en tomar una carta lugeo con lugeo de lugeo comenzará con las lugeos comenzará con las palas con con con lugeos comenzará con l	8			1.1	Aprobado	24/03/2018		Media	
Salagorio rendrá tres cartas al comenzar el juego 1.1 Aprobado 25/(33/2018 ma un juego. Baja las cartas comenzar el juego 1.1 Aprobado 25/(33/2018 ma un juego. Baja las cartas carda que el mantenido por el mento en que se le cualquier momento en que se le signarán tres cartas 1.1 Aprobado 26/(32/2018 iempre que haya espacio. Baja código de un juego corresponder á a la primera persona que se unida á ste el curvo de un juego corresponder á a la primera persona que se unida á ste el 1.1 Aprobado 27/(33/2018 juego comenzará con las funcionalidad de pendiendo de la que contradice a una regla anterior, la nueva será la que que de vigente. 1.1 Aprobado 27/(33/2018 juego comenzará con las quede vigente. 1.1 Aprobado 27/(33/2018 contradigan Media cambio de reglas partierio, la nueva será la que que de vigente. 1.1 Aprobado 27/(33/2018 contradigan Media cambio de reglas consisten en tomar una carta y dejar una carta y dejar una carta 1.1 Aprobado 27/(33/2018 consisten en tomar una carta y dejar una carta 1.1 Aprobado 27/(33/2018 gas mencionadas Baja mencionadas 1.5 enquiera de conexión a interme te n todo momento para que la aplicación funcione 1.1 Aprobado 27/(33/2018 Baja Programación de backend con C.6 1.1 Aprobado 27/(33/2018 Baja Programación de frontend con XAM. 1.1 Aprobado 27/(33/2018 Baja Programación de frontend con XAM. 1.1 Aprobado 27/(33/2018 Baja Baja Salago de cada juego de de cada jugeo									
9 cartas al comenzar el juego 1.1 Aprobado 25(33/2018 luna a un juego. 8aja las cartas 1.1 Aprobado 1.1 Aprobado 25(33/2018 siema permitirá a un lugado a podra tunica en cualquier momento al juego, momento en que se le asignarán tres cartas 1.1 Aprobado 26(33/2018 siempre que haya espacio. 8aja codigio de un juego 25 si piuga juan carta de regla que contradica a una regla anterior, la nueva será la que que de vigente. 1.1 Aprobado 27(33/2018 lungo a comenzará con las yede presenta de lugo por medio del presenta de lugo de de lugado a comencio a la funcionalidad de cambio de regla que de vigente. 1.1 Aprobado 27(33/2018 lungo a comenzará con las yede) anterior, la nueva será la que que de vigente. 1.1 Aprobado 27(33/2018 contradiga an Media 27(33/2018 contradiga an Media 27(33/2018 contradiga) 3. Al inicio del juego, las reglas consisten en tomar una carta yede in municarta situado la situeme en todo momento para que la aplicación funcione 1.1 Aprobado 27(33/2018 lungo comenzará con las paja mencionadas 3. Requiere de conección a intermet en todo momento para que la aplicación funcione en dispensado de cambio de reglas do mencionadas 4. Aprobado 27(33/2018 lungo comenzará con las yedes mencionadas 4. Aprobado 27(33/2018 lungo comenzará con las yedes mencionadas 5. Requiere de conección a intermet en todo momento para que la aplicación funcione en dispensado de comencion a decensado de comencion de comencion a decensado de comencion a decensado de comencion de c			Cada jugador tendrá tres						
Luslquier momento al juego, momento en que se le asignarán tres cartas la ligada a pantalla de juego por medio del juego por partalla de juego por medio del juego por partalla de juego por del profesora que se unieron al gala primera que contradirea una regla que contradirea una regla anterior, la nueva será la que que de vigente. 11 Aprobado 27/03/2018 juego Si se juego una carta de regla que de vigente. 12 que de vigente. 1.1 Aprobado 27/03/2018 contradigan Media cambio de trumbo de la cambio de trumbo de reglas consisten en tomar una carta y dejar una carta y dejar una carta y dejar una carta su de reglas consisten en tomar una carta y dejar una carta su de reglas consisten en tomar una carta y dejar una carta su de reglas mencionadas de la intermet en todo momento para que la aplicación funcione de la con CM Intermete no todo momento para que la aplicación funcione en des particular de la proparación de backend con CM Intermete particular de la proparación de la papicación funcione en des particular de la propado 27/03/2018 Baja de la palicación funcione en de la papicación funcione en de la percenta de la percenta de luego con con con con con con con con con co	9		cartas al comenzar el juego	1.1	Aprobado	25/03/2018	una a un juego.	Baja	las cartas
momento en que se le asignarán tres cartas 1.1 Aprobado 25/03/2018 siempre que haya espacio. Bi primer turno de un juego corresponderá a la primera persona que se unida éste 1.1 Aprobado 27/03/2018 juego de universo el corden en que se unida este 1.1 Aprobado 27/03/2018 juego de universo de universo de universo de universo de unida de turno de unidad de cambio de regis de cambio de la cambio del la cambio de la cambio del la cambio del la cambio de la cambio de la cambio de la cambio de la c									
1.1 Aprobado 26/03/2018 isempre que haya espacio. Baja código de un juego corresponderá a la primera persona que se unió a éste 1.1 Aprobado 27/03/2018 juego comera que se unió a éste 1.1 Aprobado 27/03/2018 juego contradice a una regia que contradice a una regia que contradice a una regia anterior, ja nueva será la que qued evigente. 1.1 Aprobado 27/03/2018 contradigam Media cambio de regias consisten en tomar una carta y dejar una carta 1.1 Aprobado 27/03/2018 regias mencionadas Baja mencionadas 13 v dejar una carta 1.1 Aprobado 27/03/2018 regias mencionadas Baja mencionadas 14 funcione 11.1 Aprobado 27/03/2018 saja Programación de backend 27/03/2018 Baja 39/03/2018 Baja 39/0									
B primer turno de un juego coresponder à la primera persona que se unió a éste 1.1 Aprobado 27/03/2018 juego Baja orden de la primera dependiendo del curno de persona que se unió a éste 1.1 Aprobado 27/03/2018 juego Baja orden de ingreso Si se juega una carta de regla que contradice a una regla anterior, la nueva será la que persona que se unió a éste 1.1 Aprobado 27/03/2018 contradigan Media cambio de reglas que de vigente. 1.1 Aprobado 27/03/2018 contradigan Media cambio de reglas consisten en tomar una carta y dejar una carta 1.1 Aprobado 27/03/2018 reglas mencionadas Baja mencionadas Internet en todo momento para que la aplicación funcione 1.1 Aprobado 27/03/2018 Baja 27/03	10			1.1	Aprobado	26/03/2018		Baja	
El primer turno de un juego corresponderá a la primera dependiende del corresponderá a la primera de pensona que se unida a éste 1.1 Aprobado 27/03/2018 juego orden de ingreso que contradice a una regla que contradice a una regla anterior, is nueva será la que de vigente. 12 que de vigente. 1.1 Aprobado 27/03/2018 contradigan Media cambio de reglas consisten en tomar una carta y dejar una carta a 1.1 Aprobado 27/03/2018 reglas mencionadas siendo las nuevas las siendo las siendo las siendo las siendo las siendo las despendiente de la puego comenzará con las estados de la funciona de la puego comenzará con las estados de la funcione de la funcione 1.1 Aprobado 27/03/2018 reglas mencionadas siendo las despendiente de conexión a internet en todor momento para que la aplicación funcione 1.1 Aprobado 27/03/2018 Media 41.1 Aprobado 27/03/2018 Media 42.1 Aprobado 27/03/2018 Baja 52.1 Aprobado 32.1 Aprobado									
corresponderá a la primera dependiendo del persona que se unitá e ste 1.1 Aprobado 27/03/2018 juego Baja orden de ingreso Baja orden de ingreso Si se juega una carta de regla que contradice a una regla que e quede vigente. 1.1 Aprobado 27/03/2018 contradigan Media cambio de reglas consisten en tomar una carta 1.1 Aprobado 27/03/2018 Contradigan Media cambio de reglas consisten en tomar una carta 1.1 Aprobado 27/03/2018 Teglas mencionadas Baja mencionadas Reglas iniciales Se requiere de conexión a internet en todo momento para que la aplicación funcione 1.1 Aprobado 27/03/2018 Media 27/03/2018 Media 27/03/2018 Programación de backend 27/03/2018 Baja 27/03/2018 B			El primer turno de un iuego				Los usuarios irán iugando en		
11			corresponderá a la primera				el orden en que se unieron al		dependiendo del
que contradice a una regla anterior, la nueva será la que que de vigente. 11 Aprobado 27/03/2018	11			1.1	Aprobado	27/03/2018	juego	Baja	orden de ingreso
12 quede vigente. 1.1 Aprobado 27/03/2018 Contradigam Media Cambio de reglas Cambio de la reglas incides Cambio de la reglas inci							Se reemplazarán reelas vioias		Pantalla de iuego con
Al inicio del juego, las reglas consisten en tomar una carta y dejar una carta y dejar una carta y dejar una carta 1.1 Aprobado 27/03/2018 reglas mencionadas 8aja mencionadas Se requier de conexión a Internet en todo momento para que la aplicación funcione 1.1 Aprobado 27/03/2018 Media Programación de backend con C# 1.1 Aprobado 27/03/2018 8aja Programación de frontend con XAML 1.1 Aprobado 27/03/2018 8aja Programación de frontend con XAML 1.1 Aprobado 27/03/2018 8aja Programación de frontend con XAML 1.1 Aprobado 27/03/2018 8aja Programación de frontend con XAML 1.1 Aprobado 27/03/2018 8aja Seplicación funcione en diferentes plataformas. 1.1 Aprobado 27/03/2018 8aja Seplicación funcione en diferentes plataformas 1.1 Aprobado 27/03/2018 8aja Seplicación funcione en diferentes plataformas 1.1 Aprobado 27/03/2018 8aja Seplicación funcione en diferentes plataformas 1.1 Aprobado 27/03/2018 Alta Se necesta el permiso de la empresa creadora del juego 1.1 Aprobado 27/03/2018 Alta Se necesta el permiso de la empresa creadora del juego 1.1 Aprobado 27/03/2018 Alta Se necesta el permiso de la empresa creadora del juego 1.1 Aprobado 27/03/2018 Alta Se necesta el permiso de la debe de actualizarse en al O			anterior, la nueva será la que				cuando las nuevas las		funcionalidad de
Al inicio del juego, las reglas consisten en tomar una carta 1.1 Aprobado 27/03/2018 [Juego comenzará con las siendo las	12		quede vigente.	1.1	Aprobado	27/03/2018	contradigan	Media	
Consisten en tomar una carta			Al inicio del juego, las reglas						
Se requiere de conexión a Internet en todo momento para que la aplicación 1.1 Aprobado 27/03/2018 Media			consisten en tomar una carta				El juego comenzará con las		siendo las
Internet en todo momento para que la aplicación funcione 1.1 Aprobado 27/03/2018 Media Programación de backend con Cif 1.1 Aprobado 27/03/2018 Saja	13			1.1	Aprobado	27/03/2018	reglas mencionadas	Ваја	mencionadas
para que la aplicación 1.1 Aprobado 27/03/2018 Media									
Programación de backend 1.1 Aprobado 27/03/2018 Baja			para que la aplicación						
15 Con C# 1.1 Aprobado 27/03/2018 Baja	14			1.1	Aprobado	27/03/2018		Media	
Programación de frontend	15			1.1	Aprobado	27/03/2018		Baja	
Uso de Xamarin para que la spilicación funcione en diferentes plataformas.			Programación de frontend						
aplicación funcione en diferentes plataformas.	16			1.1	Aprobado	27/03/2018		Baja	
17 diferentes plataformas. 1.1 Aprobado 27/03/2018 Baja									
El código estará	17		diferentes plataformas.	1.1	Aprobado	27/03/2018		Baja	
mantenimiento sea más			El código estará						
18									
Se necesita el permiso de la 19 empresa readora del juego 1.1 Aprobado 27/03/2018 Alta El turno de cada jugador debe de actualizarse en a lo	18		sencillo	1.1	Aprobado	27/03/2018		Alta	
El tumo de cada jugador debe de actualizarse en a lo									
debe de actualizarse en a lo	19			1.1	Aprobado	27/03/2018		Alta	
	20			1.1	Aprobado	27/03/2018		Media	