



Trabajo Práctico de Entrega Obligatoria N°1 – Entrega 3

Comisión N°3

AGRA, FEDERICO GERMÁN (94186)

DÍAZ FIGUEROA, RODRIGO MARTIN (97400)

Índice

Especificación de Requerimientos Funcionales -----	2
Estructura de Descomposición del Trabajo -----	5
Listado de Actividades -----	6
Planificación -----	7
Diagrama de Gantt -----	7
Diagrama de Red -----	8

Especificación de Requerimientos Funcionales

Nombre	Avanzar Unidad Enemiga
Id	RF8.1.2
Categoría	Funcional
Descripción	Las unidades enemigas tienen la capacidad de moverse dentro del mapa, avanzando de un extremo a otro del mapa.
Términos	Unidad Enemiga, Mapa.
Justificación	Las unidades enemigas deben poder avanzar en el mapa.
Prioridad	Alta
Dependencias	RF6
Documentos	
Argumentos de factibilidad	El lenguaje de programación brinda soporte para esto. Existen entornos de programación que facilitan la implementación de interfaces gráficas y movimientos de objetos.
Método de verificación	Una unidad enemiga puede moverse en el mapa.

Nombre	Proveer Objeto con vida
Id	RF10.1
Categoría	Funcional
Descripción	Estos objetos contienen una vida máxima que determina la durabilidad de su beneficio, por ejemplo la de obstaculizar a un enemigo.
Términos	Objeto, vida.
Justificación	Se requiere la existencia de distintos tipos de objetos con vida.
Prioridad	Media
Dependencias	RF9
Documentos	
Argumentos de factibilidad	El lenguaje de programación brinda soporte para esto, mediante la herencia.
Método de verificación	El sistema puede añadir un objeto con vida y visualizarse en el mapa.

Nombre	Proveer Objeto Bola de Nieve
Id	RF10.1.1
Categoría	Funcional
Descripción	Objeto con vida que sirve para obstaculizar al enemigo.
Términos	Objeto, Bola de Nieve, Vida.
Justificación	El usuario debe poder añadir al mapa un objeto con vida.
Prioridad	Media
Dependencias	RF9.1
Documentos	
Argumentos de factibilidad	El lenguaje de programación brinda soporte para esto.
Método de verificación	El sistema puede añadir un objeto Bola de Nieve y visualizarse en el mapa.

Nombre	Proveer Objeto Ayudante de Santa
Id	RF10.1.2
Categoría	Funcional
Descripción	Objeto con vida que sirve para obstaculizar al enemigo.
Términos	Objeto, Ayudante de Santa, Vida.
Justificación	El usuario debe poder añadir al mapa un objeto con vida.
Prioridad	Media
Dependencias	RF9.1
Documentos	
Argumentos de factibilidad	El lenguaje de programación brinda soporte para esto.
Método de verificación	El sistema puede añadir un objeto Ayudante de Santa y visualizarse en el mapa.

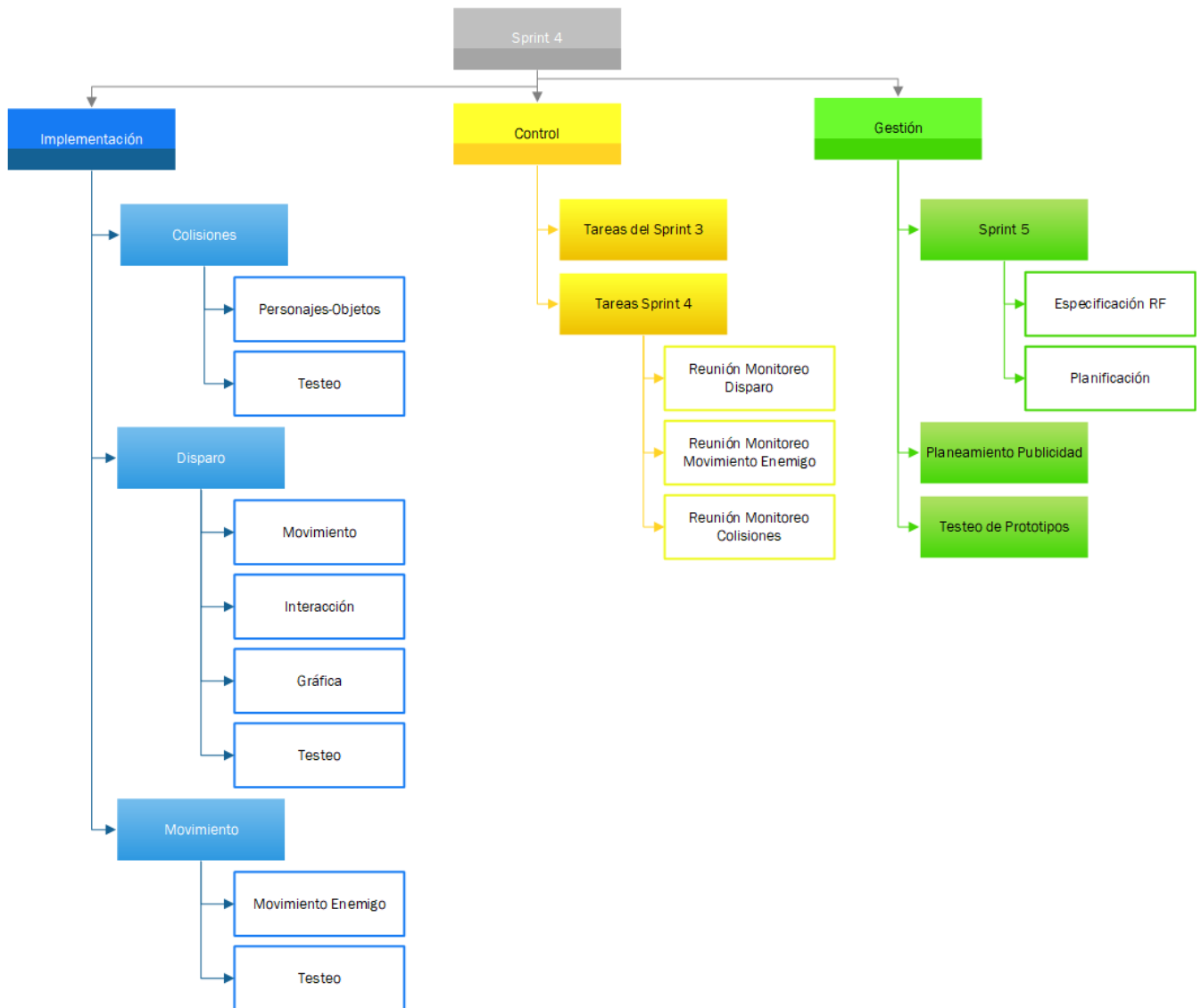
Nombre	Disparar
Id	RF13
Categoría	Funcional
Descripción	Algunas unidades tanto aliadas como las enemigas tendrán la capacidad de realidad de realizar disparos para atacar a sus contrincantes. Esta función debe graficar la trayectoria del proyectil y realizar un decremento en la vida de las unidades contrarias impactadas.
Términos	Unidad Aliada, Unidad Enemiga, Disparo, Vida.
Justificación	Se requiere que las unidades puedan atacar a sus contrarios.
Prioridad	Alta
Dependencias	RF1, RF5, RF6.
Documentos	

Argumentos de factibilidad	El lenguaje de programación establecido lo permite. Existen entornos de programación que facilitan la implementación de interfaces gráficas y movimientos de objetos.
Método de verificación	Verificar que un aliado y un enemigo efectivamente efectúan el disparo y este es visible.

Nombre	Mover Proyectoil
Id	RF13.1
Categoría	Funcional
Descripción	Avanza al proyectil disparado un casillero en la grilla del mapa.
Términos	Proyectoil, Disparo, Mapa.
Justificación	El proyectil debe poder avanzar.
Prioridad	Alta
Dependencias	RF13
Documentos	
Argumentos de factibilidad	El lenguaje de programación brinda soporte para esto.
Método de verificación	Se debe poder ver gráficamente la trayectoria del proyectil.

Nombre	Colisionar Proyectoil
Id	RF13.2
Categoría	Funcional
Descripción	Grafica el impacto de un proyectil con una unidad o un objeto. Decrementa la vida de la unidad impactada.
Términos	Proyectoil, Disparo, Vida, Unidad, Objeto.
Justificación	El proyectil debe poder impactar con una Unidad o con un Objeto.
Prioridad	Media
Dependencias	RF13, RF13.1, RF5, RF6
Documentos	
Argumentos de factibilidad	El lenguaje de programación brinda soporte para esto.
Método de verificación	Se debe poder ver gráficamente el impacto del proyectil en una unidad y verificar que se decrementa su vida.

Estructura de Descomposición del Trabajo



Listado de Actividades

Id	Nombre	Duración	Comienzo	Fin	Predecesoras	Entregables	Recursos
1	1. Implementación	9 días	06/10/2017	18/10/2017			Gino Liberati;Franco Schroeder;Stefano Canossini
2	1.1. Colisiones	3 días	12/10/2017	16/10/2017			Gino Liberati;Stefano Canossini;Franco Schroeder
3	1.1.1. Personajes-Objetos	2 días	12/10/2017	13/10/2017	10;11	Cód. Fuente	Franco Schroeder;Stefano Canossini
4	1.1.2. Testeo	1 día	14/10/2017	14/10/2017	3	Resultado Testeo	Franco Schroeder
5	1.2. Disparo	3 días	15/10/2017	18/10/2017			Franco Schroeder;Gino Liberati
6	1.2.1. Movimiento	1 días	15/10/2017	15/10/2017	4	Cód. Fuente	Gino Liberati;Franco Schroeder[50%]
7	1.2.2. Interacción	1 días	15/10/2017	15/10/2017	4	Cód. Fuente	Stefano Canossini;Franco Schroeder[50%]
8	1.2.3. Gráfica	2 días	16/10/2017	17/10/2017	6;7	Cód. Fuente	Stefano Canossini;Gino Liberati
9	1.2.4. Testeo	1 día	18/10/2017	18/10/2017	7;6;8	Resultado Testeo	Stefano Canossini
10	1.3. Movimiento	2 días	06/10/2017	08/10/2017			Stefano Canossini;Franco Schroeder;Gino Liberati
11	1.3.1. Movimiento Enemigo	2 días	06/10/2017	07/10/2017		Cód. Fuente	Stefano Canossini;Gino Liberati
12	1.3.2. Testeo	1 día	08/10/2017	08/10/2017	11	Resultado Testeo	Gino Liberati
13	2. Control	11 días	05/10/2017	19/10/2017			Federico Agra;Rodrigo Díaz Figueroa
14	2.1. Tareas Sprint 3	1 día	05/10/2017	05/10/2017		Entregables Sprint 3	Federico Agra;Rodrigo Díaz Figueroa
15	2.2. Implementación	9 días	09/10/2017	19/10/2017			Federico Agra;Rodrigo Díaz Figueroa
16	2.2.1. Disparo	1 día	19/10/2017	19/10/2017	5	Doc. Control, Cód. Fuente	Federico Agra
17	2.2.2. Movimiento Enemigo	1 día	09/10/2017	09/10/2017	10	Doc. Control, Cód. Fuente	Rodrigo Díaz Figueroa
18	2.2.3. Colisiones	1 día	17/10/2017	17/10/2017	2	Doc. Control, Cód. Fuente	Rodrigo Díaz Figueroa
19	3. Gestión	8 días	06/10/2017	17/10/2017			Rodrigo Díaz Figueroa; Federico Agra
20	3.1. Sprint 5	5 días	09/10/2017	13/10/2017			Federico Agra; Rodrigo Díaz Figueroa
21	3.1.1. Especificación de RF	3 días	09/10/2017	11/10/2017		SRS	Federico Agra
22	3.1.2. Planificación	3 días	11/10/2017	13/10/2017		Diag. De Red, Diag. De Gantt	Rodrigo Díaz Figueroa
23	3.2. Planeamiento Publicidad	1 día	17/10/2017	17/10/2017		Plan de Publicidad	Rodrigo Díaz Figueroa[50%];Federico Agra[50%]
24	3.3. Testeo de Prototipos	1 día	06/10/2017	06/10/2017	14	Resultado de Testeo	Rodrigo Díaz Figueroa[50%];Federico Agra[50%]

Planificación

Diagrama de Red

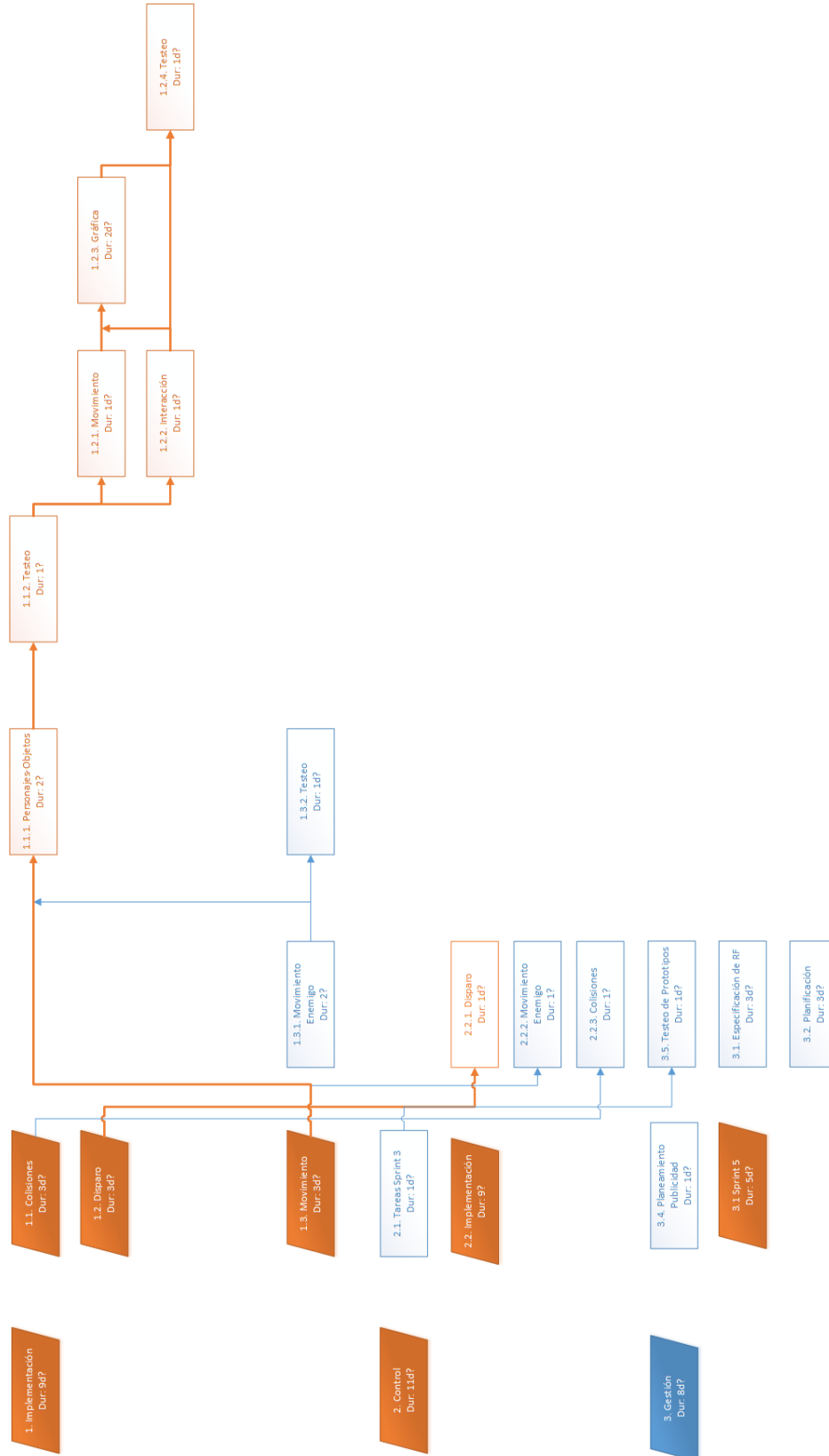


Diagrama de Gantt

