

# Interpool

## Especificación de Requerimientos de Software para Sistema

### Versión 1.0

#### Historia de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
14/08/2010	1.0	Primer versión, especificación de requerimientos de software.	Martín Taruselli – José Cordero – Leticia Vilariño

# Contenido

<b>1.INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>3</b>
1.1.PROPÓSITO.....	3
1.2.ALCANCE.....	3
1.3.DEFINICIONES, SIGLAS Y ABREVIATURAS.....	3
1.4.REFERENCIAS.....	3
<b>2.DESCRIPCIÓN GENERAL.....</b>	<b>4</b>
2.1.PERSPECTIVA DEL PRODUCTO.....	4
2.1.1. <i>Interfaces de usuario</i> .....	4
2.1.2. <i>Interfaces con hardware</i> .....	4
2.1.3. <i>Interfaces con software</i> .....	4
2.1.4. <i>Interfaces de comunicación</i> .....	4
2.1.5. <i>Restricciones de memoria</i> .....	4
2.1.6. <i>Requerimientos de adecuación al entorno</i> .....	4
2.2.FUNCIONES DEL PRODUCTO.....	4
2.3.CARACTERÍSTICAS DE LOS USUARIOS.....	4
2.4.RESTRICCIONES DE DISEÑO.....	5
2.4.1. <i>Restricciones tecnológicas</i> .....	5
2.4.2. <i>Restricciones legales</i> .....	5
2.5.SUPUESTOS Y DEPENDENCIAS.....	5
<b>3.REQUERIMIENTOS ESPECÍFICOS.....</b>	<b>6</b>
3.1.REQUERIMIENTOS SUPLEMENTARIOS.....	6
<b>4.REQUERIMIENTOS DE DOCUMENTACIÓN.....</b>	<b>7</b>
4.1.MANUAL DE USUARIO.....	7
4.2.AYUDA EN LÍNEA.....	7
4.3.GUÍAS DE INSTALACIÓN, CONFIGURACIÓN Y ARCHIVO LÉAME.....	7
4.4.ETIQUETADO Y EMPAQUETADO.....	7

## **1. Introducción**

Este documento proporciona una primera visión de los requerimientos del problema planteado. Se debe realizar un juego basado en el juego "Where in the world is Carmen San Diego?", el cual consiste en encontrar a un sospechoso mediante pistas generadas de forma aleatoria en función de los personajes en las ciudades. Este juego a realizar deberá adaptarse a la red social Facebook y al motor de búsqueda Bing para la generación de pistas.

### **1.1. Propósito**

Establecer un acercamiento a los requerimientos del problema planteado por el cliente.

### **1.2. Alcance**

El cliente especificó las características del juego requerido. El usuario deberá estar registrado con una cuenta de Facebook y deberá buscar dentro de sus contactos al sospechoso, para esto deberá ir interrogando diferentes personajes de distintas ciudades del mundo a través de un celular cuyo sistema operativo sea Windows Phone 7, en lo que refiere al cliente. Y en cuanto al servidor, el encargado de mantener todo el estado del juego, deberá estar en la nube por lo cual deberá usar la tecnología Cloud Computing utilizando la plataforma Microsoft Azure.

### **1.3. Definiciones, siglas y abreviaturas.**

Pendiente.

### **1.4. Referencias**

Acta de Requerimientos.

Glosario.

## **2. Descripción general**

### **2.1. Perspectiva del producto**

#### **2.1.1. Interfaces de usuario**

La interfaz para el usuario en los celulares deberá ser construida con Silverlight 4. Deberá ser entretenida y amigable para el usuario. Permitiendo cumplir los casos de usos correspondientes.

Además el sistema debe proveer de una página web, la cual permita modificar configuración del sistema. Esta interfaz es solo para un administrador.

#### **2.1.2. Interfaces con hardware**

No aplica.

#### **2.1.3. Interfaces con software**

Los detectados hasta el momento son, API para Facebook, API para Bing y manejador de base de datos (a definir).

#### **2.1.4. Interfaces de comunicación**

Nos falta información para definir la comunicación entre el cliente y el servidor en la nube.

#### **2.1.5. Restricciones de memoria**

En la nube esto no aplica, dado que los sistemas son de "recursos ilimitados". Y en el caso del cliente, no contamos con la información como para definir las restricciones.

#### **2.1.6. Requerimientos de adecuación al entorno**

Pendiente.

### **2.2. Funciones del producto**

La funcionalidad del sistema es brindar al usuario un juego para su celular que le permita interactuar con sus contactos de la red social Facebook, el objetivo del mismo consiste en descubrir cuál de sus contactos es el "sospechoso", para ello deberá ir resolviendo las pistas brindadas por diferentes personajes alrededor del mundo. Una vez resuelto el misterio, el sistema le brindara un código de verificación enviando una solicitud de amistad en Facebook al "Gran Sospechoso" (usuario de Facebook creado por la aplicación).

### **2.3. Características de los usuarios**

El sistema debe estar dirigido para personas con edad mayor a 11 años.

## **2.4. Restricciones de diseño**

### **2.4.1. Restricciones tecnológicas**

Herramientas de Desarrollo:

- Visual Studio 2010.
- Lenguaje de programación C#.
- Windows Phone 7.
- Framework .Net 3.5.
- CodePlex.
- Servidor en la nube, con Windows Azure.
- Manejador de bases de datos SQL 2008 Express.
- Proceso de desarrollo MUM.
- Especificaciones Microsoft para el código.
- Especificaciones del MarketPlace.

### **2.4.2. Restricciones legales**

- Uso de código abierto.
- Imágenes sin *copyright*.
- No copia del juego *Where in the world is Carmen San Diego?*.
- Pasaje a la nube de información privada de los contactos de Facebook.

## **2.5. Supuestos y dependencias**

- La API de Facebook permita determinar información acerca de los contactos del usuario.
- Windows Phone 7 permita obtener los datos del usuario logueado en Facebook.

### **3. Requerimientos específicos**

- El sistema deberá manejar niveles de dificultad para cada usuario, así como un mecanismo de puntuación.
- El sistema tendrá que generar escenarios de juego a partir de información extraída de motor de búsqueda Bing.
- El sistema deberá mostrar la ciudad a la que fue en busca de pista y/o del sospechoso para atraparlo, brindando información real y una imagen o animación de la ciudad en cuestión.
- El sistema brinda la acción "Interrogar". Se mostrarán tres personajes famosos de la ciudad actual (en el juego), extraídos del Bing, los cuales brindaran pistas acerca del sospechoso. Luego de que el usuario elija un personaje, el sistema mostrara una imagen del mismo y éste ultimo deberá dejar información "escondida" sobre el sospechoso y el próximo lugar a donde dirigirse, sacando información de los contactos de Facebook y de la web respectivamente.
- El sistema debe permitir consultar todas las pistas recogidas hasta el momento.
- El sistema brinda la acción "Mirar". Se muestran los tres posibles personajes a interrogar por el jugador.
- El sistema brinda la acción "Viajar". Se muestra una animación en donde el usuario podrá elegir una ciudad hacia dónde dirigirse.
- El sistema brinda la acción "Filtrar". Se muestra un formulario de datos a llenar del sospechoso. El usuario podrá llenar estos datos y luego buscar en los contactos del Facebook quien tiene las características ingresadas en el formulario.
- El sistema brindará la posibilidad de arrestar al sospechoso siempre y cuando el sospechoso sea un único contacto.
- El sistema le brindará un código de verificación enviando una solicitud de amistad en Facebook al "Gran Sospechoso".

#### **3.1. Requerimientos Suplementarios**

- Cuenta de Facebook.
- Desarrollar sobre plataforma Microsoft.
- Lenguajes y herramientas para el desarrollo: Silverlight y Azure.
- Código en C#.
- Cumplir con el estándar de código de Microsoft.
- El sistema debe soportar los lenguajes Inglés y Español.
- El sistema deberá cumplir con la aprobación de MarketPlace.
- El sistema debe contar con una interfaz atractiva.
- El sistema deberá ser entretenido.
- El sistema deberá contar con una aplicación cliente y otro servidor.
- El servidor deberá almacenar información de todos los participantes del juego.
- El sistema debe contar con un mínimo de 30 ciudades disponibles para jugar.

#### **4. Requerimientos de documentación**

##### **4.1. Manual de Usuario**

No aplica, el sistema debe ser muy intuitivo y bastara solo con la Ayuda en línea, ver punto 4.2

##### **4.2. Ayuda en línea**

El sistema deberá brindar una opción de ayuda on-line. En la cual se encontrara un tutorial explicativo sobre la forma de juego.

##### **4.3. Guías de instalación, configuración y archivo Léame**

Dadas las características de la aplicación, no se requiere una guía de instalación, ni configuración. Solo bastara con el menú de instalación del paquete instalador.

##### **4.4. Etiquetado y empaquetado**

Se definirá más adelante.