**Interpool**

**Documento de Visión**

**Versión 5.0**

**Historia de revisiones**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Fecha | Versión | Descripción | Autor |
| 06/09/10 | 5.0 | Creación del documento | Diego Ricca -  Martín Taruselli |
| 07/09/10 | 5.0 | Revisión de SQA | Javier Madeiro |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Contenido**

1. Introducción 3

1.1. Propósito 3

1.2. Alcance 3

1.3. Referencias 3

2. Posicionamiento 3

2.1. Oportunidad de Negocio 3

2.2. Sentencia que define el problema 3

2.3. Sentencia que define la posición del producto 3

3. Descripción Global del Producto 4

3.1. Resumen de características 4

3.2. El sistema será didáctico 4

3.3. El sistema será integrador 4

3.4. El sistema será divertido 4

3.5. El sistema será dinámico 4

4. Precedencia y Prioridad 4

5. Otros Requisitos del Producto 5

5.1. Estándares aplicables 5

5.2. Requisitos del Sistema 5

5.3. Requisitos de Desempeño 6

5.4. Requisitos de Entorno 6

6. Requisitos de Documentación 7

6.1. Manual de Usuario 7

6.2. Ayuda en línea 7

6.3. Guías de Instalación, Configuración, y Fichero Léame 7

7. Atributos de Características 7

1. Introducción
   1. Propósito

El propósito de este documento es darle una visión global de las funcionalidades y del alcance del sistema a construir. Este documento tiene como fin complementar a los documentos de: especificación de requerimientos y el modelo de casos de uso.

* 1. Alcance

Este documento abordará el posicionamiento del producto en el mercado, se dará una descripción global del sistema y se marcarán prioridades en los requisitos del mismo.

* 1. Referencias

[1] Glosario, versión 1.4. (RQGLOG2v1\_4).

[2] Diagrama de casos de uso, versión 1.6. (RQMODG2v1\_6).

1. Posicionamiento
   1. Oportunidad de Negocio

La empresa tendrá la oportunidad de ser innovadora en el mercado de software para Windows Phone 7, debido a que cuando salga al mercado el sistema operativo nuestro sistema ya va a estar implantado.

Por otro lado el sistema va a estar integrado a la red social Facebook, esto le dará cierta popularidad al juego ya que Facebook maneja una gran cantidad de usuarios.

* 1. Sentencia que define el problema

|  |  |
| --- | --- |
| El problema de | La dificultad en generar pistas dinámicas que tengan la coherencia que deberían. |
| Afecta a | El entendimiento, por parte del usuario, del juego. |
| El impacto asociado es | El jugador no encontraría sentido en la pista, sino solo información sin puntos de conexión. |
| Una adecuada solución sería | Optimizar el algoritmo del armado de la pista. |

* 1. Sentencia que define la posición del producto

|  |  |
| --- | --- |
| Para | Personas mayores a 11 años. |
| Quienes | Usuarios de Windows Phone 7 con cuenta en Facebook. |
| El nombre del producto | Interpool. |
| Que | Juego en el cual se deberá atrapar a un sospechoso que se traslada por el mundo. Este sospechoso puede ser o no un amigo de Facebook. |
| No como | Un juego largo y poco dinámico. |
| Nuestro producto | Un juego divertido, integrador, fácil de jugar y didáctico. |

1. Descripción Global del Producto
   1. Resumen de características

|  |  |
| --- | --- |
| Beneficio del cliente | **Características que lo apoyan** |
| Será dinámico y fácil de jugar. | El servidor correrá en la nube, por lo cual el crecimiento en la cantidad de jugadores no afectará la dinámica del juego. |
| Aprenderá, ya que aportará conocimiento geográfico. | Las pistas de las ciudades a descifrar se actualizarán periódicamente, por lo cual el usuario conocerá características diferentes de cada ciudad a medida que siga jugando. |
| Conocerá gente. | Los sospechosos que el usuario buscará podrán no ser amigos de él, si lo encuentra, el juego le dará los datos del sospechoso para que lo agregue a su lista de amigos de Facebook. |
| Competirá con sus amigos de Facebook. | El juego estará vinculado a la red social Facebook. |
| Se divertirá. | El juego tendrá una interfáz gráfica divertida, entretenida y dinámica, lo cual le dará diversión al juego. |

* 1. El sistema será didáctico

Para ser didáctico el sistema actualizará la información de las características de las ciudades como también las noticias de los personajes que están en cada ciudad. Con la finalidad de que el usuario cada vez que juegue al juego conozca características distintas de cada ciudad.

* 1. El sistema será integrador

El sistema tendrá, como uno de sus objetivos, integrar gente mediante la red social Facebook. Para esto el jugador, en alguno de sus juegos, buscará sospechosos que no conoce hasta el momento. Luego de que el usuario atrape al sospechoso, el sistema le dará los datos de este último para que lo agregue como amigo en Facebook.

* 1. El sistema será divertido

Para esto el sistema ofrecerá una interface gráfica atractiva y atrapante, el juego será competitivo debido a el manejo de los niveles del jugador.

* 1. El sistema será dinámico

Para esto el sistema deberá ser muy fácil de usar, muy intuitivo y de velocidad extremadamente rápida.

1. Precedencia y Prioridad

No está definido aún.

1. Otros Requisitos del Producto
   1. Estándares aplicables

* Especificaciones Microsoft para el código.
* Especificaciones de Windows MarketPlace para móviles.
* Proceso de desarrollo MUM.
* Uso de código abierto.
  1. Requisitos del Sistema

REQF1: El sistema deberá pedir nombre de usuario y contraseña para entrar al juego (se corresponderán con el usuario de Facebook). En caso que el usuario no se encuentre registrado en Facebook, el sistema deberá permitir que el usuario se registre en el mismo.

REQF2: El sistema manejará niveles para cada usuario. Si el usuario logra atrapar a 2 sospechosos amigos y un “Gran sospechoso” el mismo tendrá la opción de subir de nivel ingresando en el grupo de Facebook “El Gran Sospechoso nivel X”. El nivel del usuario va a impactar en la dificultad del juego.

REQF3: El nivel del usuario determinará las ciudades a las cuales tendrá que viajar para encontrar al sospechoso, siendo estas últimas menos conocidas y de menor cantidad de habitantes. También determinará la probabilidad de que aparezcan pistas definitivas y el tiempo que tiene el usuario para atrapar al sospechoso.

REQF4: El sistema generará escenarios de juego a partir de información real, previamente cargada en la base de datos. Cada escenario constará de: una ciudad, tres personajes relacionados con esa ciudad, y tres pistas (definitivas o inconclusas) que darán, o no, información de la próxima ciudad y del sospechoso buscado.

REQF5: El sistema brindará la acción “Interrogar”. Se mostrarán tres personajes famosos de la ciudad actual. Estos personajes estarán almacenados en la base de datos. Luego de que el usuario elija un personaje, el sistema mostrara una imagen del mismo y éste ultimo deberá dejar una pista que brindará información, o no, sobre el sospechoso y el próximo lugar a donde dirigirse. Para componer esta pista se deberá obtener información almacenada previamente (pista definitiva) o armar la pista obteniendo información de la web (pista inconclusa).

REQF6: El sistema deberá interactuar con la API de Bing para actualizar las noticias de las ciudades para luego conformar las pistas inconclusas. Esto último lo harán los usuarios Administradores del sistema a través de una interfaz web.

REQF7: El sistema deberá interactuar con la API de Bing para actualizar las noticias de los famosos para luego conformar las pistas. Esto último lo harán los usuarios Administradores del sistema a través de una interfaz web.

REQF8: El sistema brindará la acción “Mirar”. Se mostrarán los tres posibles personajes a interrogar por el jugador.

REQF9: El sistema brindará la acción “Viajar”. Se mostrará una animación en donde el usuario podrá elegir una ciudad hacia dónde dirigirse. Dentro de las ciudades a elegir el sistema desplegará la correcta y otras 2 elegidas al azar.

REQF10: El sistema brindará la acción “Filtrar”. Se mostrará 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.

REQF11: Los datos que deberá llenar el Usuario en el formulario serán: sexo, situación sentimental (casada/o, soltera/o), música preferida, películas preferidas, programa de televisión preferido, amigos de Facebook.

REQF12: El sistema brindará la posibilidad de arrestar al sospechoso siempre y cuando el sospechoso sea un único contacto filtrado previamente. Una vez que el usuario arresta al sospechoso, si el mismo es el correcto, el sistema mostrará una animación indicando que termino la iteración, en caso contrario el sistema mostrará una animación indicando que el usuario a perdido.

REQF13: El sistema le brindará un código de verificación enviando una solicitud de amistad en Facebook al grupo “El Gran Sospechoso nivel X” siendo X el nivel del usuario incrementado en uno.

REQF14: El sistema enviará un mail con el nombre y apellido del sospechoso, en caso de que él mismo no sea amigo del jugador, para que éste lo agregue como amigo en Facebook.

REQF15: El sistema proporcionará una opción para cambiar el idioma del juego. Los idiomas soportados por el sistema serán: inglés y español.

REQF16: El jugador dispondrá de un tiempo para atrapar al sospechoso. Este tiempo se consumirá en: viajes, preguntas a los personajes, filtro de personajes. El usuario deberá reducir al máximo estas acciones a medida que vaya subiendo de nivel.

REQF17: El sistema brindará la opción de guardar el estado del juego para que él mismo sea minimizado. Para realizar esto el sistema guardará el estado en la nube.

* 1. Requisitos de Desempeño

El sistema deberá ser tener un rendimiento alto en cuanto a velocidad de respuesta para que el mismo sea dinámico y entretenido.

* 1. Requisitos de Entorno

Por parte del servidor va a correr sobre Microsoft Azure, por lo que el entorno del servidor será definido por las especificaciones que éste provea.

Del lado del cliente, éste último correrá sobre Windows Phone 7, por lo que lo que el entorno estará acotado por las limitaciones de este sistema operativo.

1. Requisitos de Documentación
   1. Manual de Usuario

No tendrá.

* 1. Ayuda en línea

El sistema contará con un manual de ayuda on-line.

* 1. Guías de Instalación, Configuración, y Fichero 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

1. Atributos de Características

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Número y nombre de la característica** | **Estado** | **Beneficio** | **Esfuerzo** | **Riesgo** | **Estabilidad** | **Asignación** |
| 3.2 Didáctico | Propuesta:  *Sí*  Aprobada:  *Si*  Incorporada:  *No* | *El juego aportará conocimiento geográfico* | Medio | *Bajo* | *Si* | Todos los implementadores |
| 3.3 Integrador | Propuesta:  *No*  Aprobada:  *Si*  Incorporada:  *Si* | *El usuario podrá conocer gente nueva* | Alto | *Medio* | *Si* | Federico Trinidad, Federico Andrade, Vicente Acosta |
| 3.4 Divertido | Propuesta:  *Sí*  Aprobada:  *Sí*  Incorporada:  *No* | *El jugador pasará un buen rato jugando* | Alto | *Alto* | *Si* | Todos los implementadores |
| 3.5 Dinámico | Propuesta:  *Sí*  Aprobada:  *Sí*  Incorporada:  *No* | *El jugador no estará esperando la respuesta del juego* | Alto | *Medio* | *Si* | Leticia Vilariño, Juan Cordero |