**Interpool**

**Documento de Visión**

**Versión 6.2**

**Historia de revisiones**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Fecha | Versión | Descripción | Autor |
| 06/09/10 | 1.0 | Creación del documento | Diego Ricca  Martín Taruselli |
| 15/09/10 | 6.1 | Modificación del documento | Diego Ricca  Martín Taruselli |
| 18/09/10 | 6.2 | Modificación del documento | Diego Ricca  Martín Taruselli |
| 19/09/10 | 6.2 | 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 7

5.4. Requisitos de Entorno 7

6. Requisitos de Documentación 8

6.1. Ayuda en línea 8

6.2. Guías de Instalación, Configuración, y Fichero Léame 8

7. Atributos de Características 8

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 pone 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 y esto le dará cierta popularidad al juego ya que Facebook maneja una cantidad muy grande 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 pone 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 interface 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. Para 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 al Facebook.

* 1. El sistema será divertido

Para esto el sistema ofrecerá una interface gráfica impactante y será competitivo debido al 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

Según lo planteado en las reuniones pasadas con el cliente se le dará prioridad 1 a la característica 3.4 y 3.5, dejando a las características 3.2 y 3.3 con prioridad 2.

La precedencia a la hora de la implementación va a ser la siguiente. Una vez que tengamos el sistema terminado para una iteración, cumpliendo con las características 3.4 y 3.5, pasaremos a implementar las funcionalidades correspondientes para satisfacer la característica 3.3 y luego, por último, implementaremos las funcionalidades para cumplir con la característica 3.2.

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: Al iniciar el juego, el sistema desplegará en el explorador la pantalla de ingreso de Facebook. Esta pantalla será la de Facebook misma, y no una creada por nosotros. Este mecanismo pasará un “token”, una entidad lógica que permite acceder a los datos del usuario.

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. 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. 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 donde está el personaje en el momento, tres personajes relacionados con esa ciudad que otorgan pistas, que darán, información de la próxima ciudad a la que se debe viajar y del sospechoso buscado. Una iteración consta de cuatro escenarios. En el último escenario se termina la iteración.

REQF5: El sistema brindará la acción “Interrogar”. Se selecciona uno de los tres botones de la pantalla que corresponden a uno de los informantes de la ciudad. Estos tres informantes son tres personajes famosos del país 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 deberá dejar una pista que brindará información sobre el sospechoso y el próximo lugar a donde dirigirse. La estructura de pistas tiene una composición particular. En cada ciudad entre los tres informantes debe aparecer una pista definitiva, entendiendo esto como una pista predeterminada y fija armada por los implementadores, y una inconclusa, armada a partir de una noticia de la ciudad por medio del buscador Bing. Ambas pistas estarán en la base de datos y se actualizaran de forma asíncrona al juego. Cada informante puede mostrar una noticia relacionada con él mismo, que no tiene relevancia en el juego. Aparte, entre las pistas dadas por los nueve informantes que dan pistas en las primeras tres ciudades, se deberán dar todas las pistas del sospechoso, que permitan identificarlo unívocamente. La cuarta ciudad no otorga pistas, en esta el criminal es atrapado, al interrogar al segundo o tercer informante, dado al azar.

REQF6: El sistema deberá interactuar con la API de Bing para actualizar las noticias de las ciudades para luego conformar las pistas inconclusas. Se tomará una síntesis de la noticia y se armará una frase lo más coherente posible. Este mecanismo correrá automáticamente cada tanto tiempo, de forma independiente a los servicios para los usuarios y las iteraciones. Esto será configurado por 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 noticias que muestran al ser consultados. Este mecanismo repite el comportamiento del REQF6.

REQF8: El sistema brindará la acción “Viajar”. Esta se hace desde la pantalla principal. 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. Estas tres, más la actual, deben ser diferentes entre sí. Que la ciudad sea la correcta significa que el criminal viajó hacia allí, el usuario deberá interpretar bien las pistas dadas por los informantes. Luego de consultar las pistas, si bien esto no es obligatorio es necesario para descubrir cuál de las tres ciudades es la correcta. El usuario debe viajar tres veces correctamente para poder dar con el criminal y capturarlo. Al iniciar el juego se empieza en una ciudad, la del usuario mismo o en otra cualquiera. Si el jugador erra la ciudad, volverá automáticamente a la ciudad de donde partió. Según la distancia se tomará más o menos tiempo, determinado por una matriz en la interfaz gráfica.

REQF9: El sistema brindará la acción “Filtrar”. Se va a una interfaz dedicada a esto desde la pantalla principal. 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. Se tomará un tope de amigos de Facebook para esto, y si contienen cierta cantidad de las características que son necesarias. Si no alcanzan los amigos de Facebook se tomarán aparte algunos criminales predeterminados. Los campos tendrán un formato de combo-box, adaptado para Windows Phone 7, que no se comporta igual. Al seleccionar los datos sacados de las pistas de los informantes, se selecciona “filtrar” y se listan los sospechosos que cumplen con las características elegidas.

REQF10: 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, mes de nacimiento/signo astrológico. Si hay varias músicas/películas/series preferidas, se seleccionará solo la primera.

REQF11: El sistema brindará la posibilidad de emitir la orden de arresto para el sospechoso siempre y cuando el sospechoso sea un único contacto filtrado previamente. Al emitir la orden de arresto, cuando posteriormente se arresta al sospechoso, si el mismo es el correcto, el sistema mostrará una animación indicando que ganó, en caso contrario el sistema mostrará una animación indicando que el usuario ha perdido. Si no se emite orden de arresto, se pierde también.

REQF12: 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. Este requerimiento está sujeto a cambios, según las especificaciones de las aplicaciones de Facebook.

REQF13: 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. Esto deberá ocurrir al fin de un múltiplo de tres de iteraciones, ya que en estas se captura al “Gran sospechoso”, que es un jugador del sistema no amigo del usuario.

REQF14: El sistema proporcionará una opción para cambiar el idioma del juego. Los idiomas soportados por el sistema serán: inglés y español. Solo cambiará la interfaz de usuario, no las pistas ni contenido del juego.

REQF15: El jugador dispondrá de un tiempo máximo 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, ya que el tiempo máximo será menor. Si se agota el tiempo, el jugador perderá el juego. Este tiempo se calcula determinando el tiempo mínimo y máximo y multiplicando según un factor dado por el nivel del juego. El tiempo mínimo se determina viajando siempre de forma correcta, consultando a solo un informante, y filtrando una sola vez. El máximo viajando a las dos ciudades de forma incorrecta, consultando a los tres informantes, y listando una vez por pista del sospechoso.

REQF16: 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. Las imágenes del escenario actual serán guardadas en el Windows Phone. Solo se guardará una iteración a la vez, que desaparecerá al finalizar el juego, se haya ganado o perdido. Esta iteración se guardará para cada usuario conectado, soportando el sistema un uso multi-usuario.

* 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. 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 |