Interpool

**Plan de Desarrollo**

**Versión 7.0**

**Historia de revisiones**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Fecha | Versión | Descripción | Autor |
| 25/09/2010 | 7.0 | Creación del Documento | Ignacio Infante  Marcos Sander |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Contenido**

[1. Introducción 3](#_Toc273201279)

[1.1. Propósito 3](#_Toc273201280)

[1.2. Alcance 3](#_Toc273201281)

[1.3. Visión general 3](#_Toc273201282)

[2. Planificación 4](#_Toc273201283)

[2.1. Interfaz grafica: 4](#_Toc273201284)

[2.2. Interfaz grafica prototipo funcional 4](#_Toc273201285)

[2.3. Arquitectura de Azure 4](#_Toc273201286)

[2.4. Crear la base de datos en Azure 4](#_Toc273201287)

[2.5. Lógica en Azure - Inicializar Juego – Traer sospechosos con datos 4](#_Toc273201288)

[2.6. Lógica en Azure - Inicializar Juego –Armar camino de ciudades a viajar, Traer famosos por ciudad. 4](#_Toc273201289)

[2.7. Comunicación Azure con Bing 5](#_Toc273201290)

[2.8. Integración parcial 5](#_Toc273201291)

[2.9. Integración final 5](#_Toc273201292)

1. Introducción

Este documento describe el plan de desarrollo del proyecto para la fase de elaboración del mismo.

* 1. Propósito

Describir las actividades de desarrollo para la fase de elaboración, iteraciones 1 y 2.

* 1. Alcance

Será utilizado por los desarrolladores, indicando quiénes son los responsables del desarrollo de cada parte del sistema y las fechas esperadas de inicio y de fin de ese desarrollo.

* 1. Visión general

Se describe la funcionalidad a desarrollar en esta etapa, indicando los responsables y las fechas mínimas y máximas de entrega del trabajo. Este plan es para la creación del prototipo para esta fase; la fecha de entrega del mismo sería al final de la Iteración 2 de la fase 2 del proyecto (final de semana 8, el 3 de Octubre del 2010).

1. Planificación
   1. Interfaz grafica:

Responsables: José.

* Parte gráfica de la interfaz implementada en Windows Phone.

Fecha mínima de comienzo: 5 setiembre 2010.

Fecha máxima fin: 29 setiembre 2010.

* 1. Logica en Windows Phone

Implementación en nodo: Windows Phone.

Responsables: Leticia y Vicente.

* Interfaz y lógica para poder jugar el juego.
  + Que muestre el iniciar el juego, el ver a los personajes de una ciudad, interrogar personaje, obtener ciudades, seleccionar ciudad a viajar, listar sospechosos, filtrar sospechosos, emitir orden de arresto.

Fecha mínima de comienzo: 5 setiembre 2010.

Fecha máxima fin: 29 setiembre 2010.

* 1. Arquitectura de Azure

Implementación en nodo: Azure.

Responsables: Ignacio y Marcos.

* Implementación de la arquitectura en Azure, basada en los roles definidos para las aplicaciones a ejecutar en la plataforma Azure (Web Role y Worker Role).

Fecha mínima de comienzo: 5 setiembre 2010.

Fecha máxima fin: 10 setiembre 2010.

* 1. Crear la base de datos en Azure

Implementación en nodo: Azure.

Responsables: Martin y Marcos.

* Crear la base de datos en Azure, definida según el Modelo de Datos.

Fecha mínima de comienzo: 5 setiembre 2010.

Fecha máxima fin: 10 setiembre 2010.

* 1. Lógica en Azure - Inicializar Juego – Traer sospechosos con datos

Implementación en nodo: Azure.

Responsables: Fede Andrade, Vicente (colabora).

Fecha mínima de comienzo: 5 setiembre 2010.

Fecha máxima fin: 20 setiembre 2010.

* 1. Lógica en Azure - Inicializar Juego –Armar camino de ciudades a viajar, Traer famosos por ciudad.

Implementación en nodo: Azure.

Responsables: Martin y Diego.

Fecha mínima de comienzo: 5 setiembre 2010

Fecha máxima fin: 20 setiembre 2010.

* 1. Comunicación Azure con Bing

Implementación en nodo: Azure.

Responsables: Federico Trinidad.

* Traer pistas de las ciudades (no importa bien que sea del todo entendible). Por ejemplo, estamos en Montevideo y la ciudad que fue el sospecho es Rio de Janeiro. Entonces se va a obtener algún dato de Rio de Janeiro y se va a mostrar eso en la pista de algún famoso. Esa pista podría ser “elecciones en Rio” o “olimpiadas en Rio” algo así, la idea es que no importa tanto el contenido de la noticia sino que se obtuvo la noticia relacionada con la ciudad desde Bing.

Fecha mínima de comienzo: 5 setiembre 2010.

Fecha máxima fin: 29 setiembre 2010.

* 1. Integración parcial

Responsables: Ignacio Infante

Descripción: Integrar todas las componentes del caso de uso Iniciar Juego (Start Game).

Fecha: Sábado 25 de Setiembre 2010.

* 1. Integración final

Responsables: Ignacio Infante

Descripción: Integrar todos los casos de uso implementados para la fase de elaboración.

Fecha: Jueves 30 de Setiembre 2010 a Sábado 2 de Octubre.