Interpool

Especificación de Requerimientos de Software para el Sistema

Versión 1.2

Historia de revisiones

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Fecha | Versión | Descripción | Autor |
| 14/08/2010 | 1.0 | Especificación de Requerimientos de Software | Martín Taruselli – José Cordero – Leticia Vilariño |
| 21/08/10 | 1.1 | Actualización del documento | Martín Taruselli – Diego Ricca |
| 21/08/10 | 1.2 | Revisión del Documento | Javier Madeiro |
|  |  |  |  |

Contenido

[Interpool 1](#__RefHeading__1_1508644313)

[Contenido 2](#__RefHeading__9_1508644313)

[1. Introducción 3](#__RefHeading__11_1508644313)

[1.1. Propósito 3](#__RefHeading__13_1508644313)

[1.2. Alcance 3](#__RefHeading__15_1508644313)

[1.3. Definiciones, siglas y abreviaturas. 3](#__RefHeading__17_1508644313)

[1.4. Referencias 3](#__RefHeading__19_1508644313)

[2. Descripción general 4](#__RefHeading__21_1508644313)

[2.1. Perspectiva del producto 4](#__RefHeading__23_1508644313)

[2.1.1. Interfases de usuario 4](#__RefHeading__25_1508644313)

[2.1.2. Interfases con software 4](#__RefHeading__29_1508644313)

[2.1.3. Interfases de comunicación 4](#__RefHeading__31_1508644313)

[2.1.4. Restricciones de memoria 4](#__RefHeading__33_1508644313)

[2.1.5. Requerimientos de adecuación al entorno 4](#__RefHeading__35_1508644313)

[2.2. Funciones del producto 4](#__RefHeading__37_1508644313)

[2.3. Características de los usuarios 4](#__RefHeading__39_1508644313)

[2.4. Restricciones de diseño 4](#__RefHeading__41_1508644313)

[2.4.1. Restricciones tecnológicas 4](#__RefHeading__43_1508644313)

[2.4.2. Restricciones legales 5](#__RefHeading__45_1508644313)

[2.5. Supuestos y dependencias 5](#__RefHeading__47_1508644313)

[3. Requerimientos específicos. 6](#__RefHeading__49_1508644313)

[3.1. Requerimientos Suplementarios 6](#__RefHeading__51_1508644313)

[4. Requerimientos de documentación 7](#__RefHeading__53_1508644313)

[4.1. Manual de Usuario 7](#__RefHeading__55_1508644313)

[4.2. Ayuda en línea 7](#__RefHeading__57_1508644313)

[4.3. Guías de instalación, configuración y archivo Léame. 7](#__RefHeading__59_1508644313)

[4.4. Etiquetado y empaquetado 7](#__RefHeading__61_1508644313)

Introducción

Este documento proporciona una primera visión de los requerimientos del problema planteado. Se debe realizar un juego basado en “Where in the world is Carmen San Diego?”. Consiste en encontrar un sospechoso a través de pistas generadas aleatoriamente en función de los personajes en las ciudades. Adaptándolo a la red social Facebook y al motor de búsqueda Bing para la generación de pistas. Y permitirá a los usuarios hacer de nuevos amigos en su red social

* 1. Propósito

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

* 1. 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, así como una vez avanzado el juego dentro del grupo “El gran Sospechoso” correspondiente al nivel del usuario, 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 está en la nube por lo cual deberá usar la tecnología Cloud Computing utilizando la plataforma Microsoft Azure.

* 1. Definiciones, siglas y abreviaturas.

Pendiente.

* 1. Referencias

Acta de Requerimientos.

Glosario.

Pautas para la interfaz de usuario.

Descripción general

* 1. Perspectiva del producto
     1. Interfases 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 usuario administrador.

Nuestro equipo ha considerado que la interfaz de usuario será un punto relevante en el producto a desarrollar, por este motivo se decidió realizar un

documento aparte, en el mismo se definen las pautas de diseño a seguir de acuerdo a los requerimientos relevados con el cliente.

* + 1. Interfases con software

Los detectados hasta el momento son, API para Facebook, API para Bing y Manejador de Base de Datos.

* + 1. Interfases de comunicación

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

* + 1. 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.

* + 1. Requerimientos de adecuación al entorno

Pendiente.

* 1. 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, así como obtener nuevos amigos dentro de la red. El objetivo del mismo consiste en descubrir quién es el “sospechoso”, para ello deberá ir resolviendo las pistas brindadas por diferentes personajes alrededor del mundo. Durante las primeras dos interacciones de cada nivel los sospechosos son contactos del usuario mientras que en la tercera es un contacto del grupo “El gran sospechosos”, del nivel actual del usuario. Una vez resuelto el misterio, el sistema le brindara un código de verificación para ser miembro del grupo en Facebook el “Gran Sospechoso”, así como los datos del último sospechoso, para que si el usuario lo desea le pueda enviar un invitación de amistad.

* 1. Características de los usuarios

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

* 1. Restricciones de diseño
     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.
  + 1. 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.
  1. 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.

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”.
  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.

Requerimientos de documentación

* 1. Manual de Usuario

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

* 1. 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.

* 1. 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.

* 1. Etiquetado y empaquetado

Pendiente. Se definirá más adelante.