Interpool

Acta de Reunión de Requerimientos

Versión 2.3

Historia de revisiones

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Fecha | Versión | Descripción | Autor |
| 24/08/2010 | 2.0 | Versión inicial (2da Acta) | Juan Ghiringhelli |
| 25/08/2010 | 2.1 | Modificación del documento | Diego Ricca |
| 28/08/2010 | 2.2 | Modificación del documento | Martín Taruselli |
| 28/08/2010 | 2.3 | Revisión SQA | Javier Madeiro |

**Fecha:** 24/08/2010

**Responsables:** Juan Ghiringhelli, Diego Ricca

**Participantes:** Javier Madeiro, encargado SQA. Alejandro García, encargado verificación. Marcos Sander, arquitecto. Martín Taruselli, analista/encargado BD. Ignacio Infante, especialista técnico/encargado implementación. Leticia Vilariño, analista/implementadora de IU.

Índice

[Temas Tratados……………………………………………………………………………...3](#_Toc270776711)

[Tema 1: Prototipo……………………………………………………………………………………..3](#_Toc270776712)

[Tema 2: Nivel de dificultad………………………………………………………… ………………3](#_Toc270776713)

[Tema 3: Pista definitiva, pista inconclusa………………………………………… ……………...3](#_Toc270776714)

[Tema 4: Navegación del juego al explorador……………………………………… ……………4](#_Toc270776715)

[Tema 5: Búsqueda de las noticias con Bing………………………………………… …………….4](#_Toc270776716)

[Tema 6: Construcción de la iteración del juego…………………………………………………4](#_Toc270776717)

[Tema 7: Manejo de los estados del juego………………………………………………………….4](#_Toc270776718)

[Tema 8: Emulación de “touch feature”……………………………………………… ……………4](#_Toc270776719)

[Tema 9: Música del juego…………………………………………………………………………….4](#_Toc270776720)

[Tema 10: Famosos……………………………………………………………………………………..4](#_Toc270776721)

[Tema 11: Otros………………………………………………………………………………………...4](#_Toc270776722)

# Temas Tratados

1. Prototipo.
2. Nivel de dificultad.
3. Pista definitivita, pista inconclusa.
4. Navegación del juego al explorador.
5. Búsqueda de noticias con Bing.
6. Construcción de la iteración del juego.
7. Manejo de los estados del juego.
8. Emulación de touch feature.
9. Música del juego.
10. Famosos

## Tema 1: Prototipo

El prototipo se divide en dos, uno para dar una aproximación de la pantalla gráfica, y otro funcional con el cual podremos validar la arquitectura. En otra iteración se armara un prototipo comunicando los dos anteriores

En la especificación del producto, donde dice “el prototipo debería poder como mínimo ejecutar una iteración completa del juego” (sic) debe cambiarse la palabra “prototipo” por “producto”. O sea, el prototipo no debe ejecutar la iteración sino el producto construido. Esto es un criterio de satisfacción.

El cliente indica que el prototipo a mostrarle no tiene porque ser navegable, solo dejar en claro cada uno de los escenarios gráficos que va a ofrecer el juego.

Se define que el prototipo deberá ser entregado la semana cuatro del proyecto.

## Tema 2: Nivel de dificultad

Al subir el nivel de dificultad, también deberá cambiar lo siguiente:

* Ciudades más difíciles, por ejemplo ciudades menos conocidas, o con menos población, etc.
* Pistas “definitivas” (explicadas más adelante en este documento) más difíciles.
* Iteraciones con más viajes, pero menos tiempo proporcional. O sea, se pueden cometer menos errores.
* Más sospechosos de la lista de amigos de Facebook.
* Menos probabilidad de obtener pistas definitivas. Existe la posibilidad de que el usuario no reciba pistas definitivas en una ciudad.

## Tema 3: Pista definitiva, pista inconclusa

Una pista “definitiva” es una pista hard-codeada en la base de datos, por lo cual nos dará si o si pista de la próxima ciudad o característica del sospechoso. Una pista inconclusa es una pista dinámica sacada de las noticias, las cuales no son definitivas para elegir la ciudad donde dirigirse en el próximo movimiento.

## Tema 4: Navegación del juego al explorador.

El botón “buscar” (botón físico del Phone) debe llevar al Bing. Tenemos que probar si esto es así o hay que programarlo. El botón “back”, también físico, debería llevar al juego de vuelta. Para esto, hay que guardar el estado del juego en el Phone, el cliente ha comentado que esto no es algo trivial. Algo a investigar.

## Tema 5: Búsqueda de las noticias con Bing.

Deberíamos usar un template para las noticias. El cliente pidió que sea “gracioso”, luego pasó a ser algo opcional, ya que esto es muy difícil.

## Tema 6: Construcción de la iteración del juego.

Al iniciar el juego, se deben pasar las credenciales del usuario, encriptadas, a la nube, y sin guardarlas en la misma, usarlas para acceder a los datos de sus amigos, potenciales sospechosos. Elegir uno, y con eso, más la dificultad del juego, armar toda la iteración, exceptuando tal vez el “segundo nivel” del grafo de ciudades en el caso que se erre en el viaje. O sea, armar el grafo de viajes correctos, con hasta un error permitido, y no más. Podríamos hacer que al errarle de ciudad solo pueda volver a la que estaba, cosa de no tener que armar un grafo de viajes potencialmente infinito. Aunque estos viajes erróneos pueden ser dinámicos.

Al tener armada la iteración, enviar los datos esenciales al WP7 enseguida, y las cosas más pesadas como las fotos y datos de las ciudades, cada vez que se viaje.

## Tema 7: Manejo de los estados del juego.

Armar una máquina de estados en Azure con workflow, y/o tener una combinación de variables para determinar ese estado en el WP7.

## Tema 8: Emulación de “touch feature”

El juego se va a jugar mediante gestos “touch” del WP7, por lo que precisaríamos algo para emular esto, para probarlo. Vamos a pedirle a Pablo García de Microsoft Uruguay su laptop prestada para este fin.

## Tema 9: Música del juego

Se manejaran las opciones de conseguir una música acorde gratuita, o programar el juego para que reproduzca lo que esté puesto en el Media Player del WP7.

Se definieron ambos requerimientos como opcionales.

## Tema 10: Famosos

El cliente propuso que los famosos sean dinámicos. Por ahora vamos a sacarlos de páginas “estables” como IMDB. Capaz que esto puede ser un híbrido, tener algunos estáticos y otros dinámicos. Si logramos hacerlos dinámicos bien, no sería necesario realizar el híbrido.

## Tema 11: Otros

El cliente indica que no es un requerimiento subirlo a MarketPlace, pero si es un requerimiento cumplir con los estándares de este último.