# Descripción

La aplicación es un juego basado en otro llamado “Where in the World is Carmen San Diego?” en donde el jugador era un detective que debía capturar un criminal que había robado algo importante de una ciudad. Empezando por esa ciudad, iba buscando pistas para saber a qué ciudad había escapado el criminal para ir tras él, y luego de seguir su pista correctamente a lo largo de cuatro ciudades, si había emitido una orden de arresto correcta el criminal era atrapado. Las pistas para descubrir la identidad se obtenían de la misma forma que las pistas para los viajes, preguntándole a tres informantes en cada ciudad.

Para el proyecto la dinámica es similar pero con algunos cambios importantes. El juego será exclusivo para Windows Phone 7. Los sospechosos no son una lista predeterminada sino que son amigos del usuario de Facebook. Las pistas son sacadas de noticias actuales de la ciudad, obtenidas por medio de Bing. Los informantes son famosos nacidos en la ciudad sacados de internet. Y al ganar tres veces, el último sospechoso no es un amigo sino una persona que ganó el juego y se suscribió al grupo “El gran sospechoso – Nivel N” siendo N el nivel al que pertenece el usuario. Al atrapar a este gran sospechoso, el usuario podrá agregarlo a sus amigos y hacerse parte del grupo “El gran sospechoso – Nivel N” en caso que ya no lo fuera.

# Requerimientos

* 1. Requerimientos funcionales
     1. Instalación

 El usuario se baja el juego, se pide la certificación del usuario que permite que usemos sus datos de Facebook y los de sus amigos, y se instala.

* + 1. Autentificación

Las políticas de seguridad de Facebook no permiten autentificarse directamente, por lo que obligatoriamente el usuario tendrá que hacerlo a mano desde una interfaz web. La aplicación dirigirá al usuario a una pantalla de autentificación de facebook, el usuario al ingresar sus datos nos habilita a adquirir sus datos desde la nube.

Los pasos son:

1. El usuario abre la aplicación
2. La aplicación por medio de un botón va a una página de autenticación de Facebook
3. Para ir a esa página, la aplicación le envía a Facebook su propia id y una página de redirección
4. El usuario ingresa “usuario, contraseña”, y Facebook autentica y redirige a la página que la aplicación le había indicado.
5. Cuando Facebook redirige pasa un “access\_token” que será usado por la aplicación para acceder a los datos del usuario autentificado.
   1. Dinámica del juego
      1. Primer juego

La primera vez que arranca el juego, se le pide su nombre. El usuario pasa a ser el detective novato de "Interpool", nivel 1.

* + 1. Inicio de juego

 Deberá completar misiones, que implican perseguir a un criminal que robó algo icónico de un país. La muralla China, la torre Eiffel, la estatua de la Libertad, etc. A medida que avance por las ciudades, irá robándole objetos a los famosos de cada ciudad.

El usuario empieza el juego en una ciudad del país que se cometió el robo, a modo de Ejemplo, el estadio Centenario en Montevideo.

* + 1. Pistas

Tiene que descubrir preguntando a los informantes a que ciudad viajó el criminal y su identidad. Los informantes son 3 por ciudad.

Cada informante da una combinación de pistas al azar de lo siguiente:

{Pista definitiva de la ciudad | Pista dinámica de la ciudad | Sin pista} + {Pista de sospechoso | Sin pista} + {Información irrelevante | Sin información}

La pista definitiva es una pista predeterminada de la ciudad a donde deberá viajar guardada en el sistema. La pista dinámica es una noticia de esta misma ciudad sacada de internet.

Siempre debe haber algo de información, como mínimo información irrelevante, y entre los tres informantes debe revelarse toda la información.

Este informante es una persona famosa de la ciudad, nacida en el país a la que la ciudad pertenece.

La "Noticia del famoso" no aporta datos a la investigación ni al desarrollo del juego, solo le da gracia al juego

La "pista del sospechoso" sale de las preferencias de los amigos de la persona de Facebook. Edad, ciudad de origen, series favoritas, situación sentimental, etc.

Cada vez que la persona consulta a un informante, se le restan unos días. Los días marcan el tiempo que dispone el detective para encontrar al criminal, pasado ese tiempo se pierde la pista y se pierde el juego.

* + 1. Viajes.

Una acción que el personaje debe realizar es viajar. Al viajar se va al mapa-mundi que siempre marca cuatro ciudades, la ciudad donde está el usuario, la ciudad donde efectivamente viajó el criminal, y dos ciudades más al azar.

En caso contrario, los informantes despliegan mensajes del tipo "nunca lo ví por aquí" y el usuario debería volver a la ciudad de origen, y de ahí elegir otra hasta encontrar la correcta. Al viajar a una ciudad incorrecta, siempre podrá volver a la ciudad de donde partió, y al volver a la ciudad de origen, las ciudades disponibles se mantendrán hasta que acierte a la correcta. Al viajar, se restan días según una tabla estática.

El escenario típico de perder el juego se da por errarle a la ciudad a la que había que viajar, perdiendo muchos días en el viaje de ida y vuelta.

* + 1. Orden de arresto

El usuario a medida que va descubriendo pistas va llenando el "identikit". Un botón permite listar los posibles sospechosos, permitiendo devolver vacio, caso que ocurrirá solo cuando una pista esté mal puesta. Al tener uno solo o decidirse por alguno, el usuario emite una orden de arresto. Esto debe hacerse en cualquier momento antes de llegar a la ciudad final. Si la orden de arresto es para el sospechoso, entonces el juego se gana. Si no hay orden de arresto o es incorrecta, el criminal es atrapado, pero "queda libre", y se pierde el juego.

El llenado de pistas seguirá un formato de combo-box. Las posibles pistas estarán predeterminadas en las opciones.

* + 1. Fin de juego.

Al llegar a la cuarta ciudad, los eventos que avisan que acertamos la ciudad donde viajó el criminal, cambian y son más "agresivos", indicando que el criminal no viajó a otra ciudad sino que está ahí, y podemos atraparlo. Al consultar con uno de los informantes, "encontramos" al criminal y la policía lo atrapa. Si la orden de arresto fue emitida y es correcta, se gana, en caso contrario, se pierde. Nunca será el primer informante, siendo al azar el segundo o tercero.

* 1. Entorno del juego

Las dos primeras veces que el usuario juega, los sospechosos son sus amigos. La tercera, será el primer "Gran sospechoso.

Al ganar una iteración por primera vez, o sea atrapar tres veces al criminal, el juego ofrece al usuario a hacerse parte del grupo de Facebook "El gran sospechoso - nivel 1". Si acepta, aparte de pertenecer al grupo de personas que pasaron ese nivel, pasa a ser un potencial gran sospechoso de cualquier otra persona que esté jugando su tercer juego en el nivel 1. Para otros niveles, el "gran sospechoso" siempre es una persona que ganó ese nivel y se hizo miembro del grupo "El gran sospechoso - nivel N". Al atrapar a ese gran sospechoso, se le envía un mail con los datos de la persona, en caso que quiera añadirlo como amigo en el Facebook. Para asociarse al grupo "El gran sospechoso" se le envía en el mismo mail un código de activación único.

* 1. Interfaz gráfica.

La pantalla principal será la oficina del detective, en donde se verá un escritorio con tres objetos que dan pistas. Un teléfono celular para "llamar", un diario en el que la noticia es la pista, y un laptop para buscar en foros comentarios o noticias. Esto no tiene "funcionalidad", es solo un aspecto visual. Aparte habrá un mapa-mundi que al tocarlo se abre un mapa de la tierra con las tres ciudades a viajar más la actual, y un estante "archivo" donde se irán colocando las pistas en un formulario, con un botón de filtrado y otro de "emitir orden".

* 1. Dificultad:

La dificultad modifica varios aspectos. Mientras más difícil:

- Mayor tope de potenciales sospechosos.

- Las ciudades elegidas para viajar serán más desconocidas. Esto está determinado arbitrariamente.

- Será menos probable que aparezca la pista definitiva en los primeros informantes interrogados.

- Habrá menos margen de error en los días para viajar.

* 1. Configuración:

El juego estará en español, con opción a tener el menú en inglés.

* 1. Aspectos técnicos

La iteración deberá construirse cuando el usuario inicie el juego, y mantenerse los datos disponibles hasta que la iteración termine o el usuario decida dar por terminada la iteración. El usuario puede cambiar de contexto de aplicación y luego volver y seguir jugando donde quedó. Para esto deberá guardarse el contexto de la iteración.

* 1. Requerimientos opcionales:
* La música será opcional, permitiendo que el reproductor de Windows Phone corra en trasfondo la música que el usuario elija.
* El formato de la información irrelevante debe ser algo “gracioso”.
* Si el usuario viaja a la ciudad correcta, al consultar con un informante algún evento gráfico le indica que acertó la ciudad.
* Si se fueran a devolver muchos sospechosos al filtrarlos en la pantalla de emisión de orden de arresto, se deberá desplegar un mensaje avisando de que aún hay demasiados sospechosos para desplegar una lista.
* Al seleccionar un sospechoso, se desplegará una foto del mismo.
* Al llegar a una ciudad, en la ventana de la oficina en la interfaz gráfica se desplegará una foto con un motivo de la ciudad.
* Al viajar de una ciudad a otra, una animación mostrará un avión yendo de la ciudad origen a la ciudad destino.
* Se dará la opción de jugar tanto en inglés como en español.
  1. Requerimientos no funcionales:
* Se desarrollará en el Framework ,NET con Visual Studio 2010. La interfaz gráfica estará hecha en Silverlight 4.0.
* Los servicios dinámicos de pistas, sospechosos e informantes serán hospedados en Windows Azure.
* Las noticias para las pistas y la información de sospechosos y lista de sospechosos será obtenida de la web, por medio del motor de búsqueda Bing, periódicamente, como mínimo una vez por semana.
* Los famosos se obtendrán de listados de páginas de internet.
* El código deberá estar escrito en inglés, siguiendo los estándares de implementación de Microsoft.
* La verificación seguirá el criterio de cubrimiento de casos de uso al 100%.
* Habrá varias entregas de prototipos del producto. El primero será una muestra funcional de la arquitectura necesaria más un diseño no funcional de la interfaz gráfica. Posteriores entregas serán el producto intermedio en sucesivas etapas.
* El entregable del producto será un ejecutable listo para instalarse en Windows Phone 7.

# Mínimo aceptable:

Lo mínimo absoluto que debe realizar el producto es una iteración completa de captura del criminal. Empezar en una ciudad, poder consultar por pistas, viajar tres veces de forma correcta, emitir la orden de arresto y capturar al criminal.