Interpool

Documento de Visión del Sistema

Versión 1.0

Historia de revisiones

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Fecha | Versión | Descripción | Autor |
| 01/09/10 | 1.0 | Creación del documento | Diego Ricca  Martín Taruselli |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Contenido

1. Introducción

2. Visión del Sistema

1. Introducción

El sistema estará basado en el juego “Where in the world is Carmen Sandiego?”, estará orientado para jugadores mayores de 11 años.

El objetivo primordial del sistema es que sea entretenido, didáctico y que permita la interacción con personas dentro de la red social Facebook. Para esto último el sistema deberá actualizarse periódicamente para lograr el dinamismo y entretenimiento propuesto.

El sistema estará basado en una arquitectura cliente-servidor, donde el cliente será una aplicación que correrá sobre Windows Phone 7, el nuevo sistema operativo para móviles de Microsoft que saldrá al mercado a fin de año.

Por parte del servidor, esta será una aplicación que estará basada en la técnica de Cloud-Computing y correrá sobre el sistema Windows Azure de Microsoft. Esta aplicación proveerá servicios que serán consumidos por el cliente.

Dado que el servidor correrá sobre “la nube” brindará una alta disponibilidad de recursos, ya que esta técnica de programación otorga más recursos a medida que crece la demanda.

Los datos del servidor serán almacenados en una base de datos relacional usando el manejador de bases de datos SQL Azure.

Según lo mencionado, el sistema apunta tener una fácil jugabilidad y ser entretenido para el usuario, con el objetivo de que el juego cada día tenga más usuarios y sea de concurrencia masiva.

1. Visión del Sistema

El juego comenzará pidiéndole al usuario que se logue en el mismo usando su cuenta de Facebook. Si es la primera vez que el usuario se loguea, el sistema lo dará de alta indicándole el nivel actual del jugador.

Luego el usuario se encontrará en “su” oficina de detective, pudiendo interrogar a los personajes de la primera ciudad. Estos personajes serán famosos de las ciudades donde el usuario se encuentra.

Para interrogar a un famoso el usuario deberá elegir la opción “Mirar” y luego elegir uno de los tres personajes que el sistema brindará como opciones. Una vez que el usuario elija el personaje, el Sistema otorgará una pista basada en una noticia del famoso al cual está interrogando, la cual describirá o no: una característica de la ciudad a la que debe viajar para seguir consiguiendo pistas y/o una característica del sospechoso que estoy buscando.

Estas pistas pueden ser inconclusas o definitivas. Las pistas inconclusas son aquellas que pueden dar o no información clara sobre el sospechoso y/o la ciudad. En cambio las otras, darán información clara del sospechoso y/o de la próxima ciudad.

El usuario en cada ciudad contará de 3 personajes a los cuales podrá interrogar en busca de pistas. A partir de la información recaudada en la ciudad actual el usuario podrá elegir dentro de tres posibles ciudades, la ciudad a dirigirse en el próximo paso.

El usuario comenzará con una lista de sospechosos, la cual podrá ir filtrando a medida que consiga información acerca del sospechoso en las pistas obtenidas en las diferentes ciudades en las cuales ha recorrido. Cuando el usuario tenga solo un sospechoso en dicha lista, podrá emitir una orden de arresto, y en caso de que el sospechoso sea el correcto concluirá una iteración del juego.

El sistema manejará niveles, y cada nivel se constituye de tres iteraciones. Las dos primeras iteraciones los sospechosos siempre serán amigos de Facebook del usuario, mientras que en la última iteración el sospechoso será un miembro del grupo “El gran Sospechoso nivel X” siendo X el nivel actual del usuario. En caso de que el usuario descubra al Gran Sospechoso, el sistema le enviará una solicitud para ingresar al grupo “El gran sospechoso nivel X”, así como los datos del Gran Sospechoso para que lo agregue como amigo en el Facebook.

El nivel del usuario determinará el tiempo que tiene el jugador para atrapar al sospechoso en una iteración. Este tiempo se consume cuando el jugador realiza una acción, ya sea: interrogar, viajar, o filtrar sospechosos.

Por otro lado el nivel del usuario también determinará la probabilidad de ocurrencias de pistas definitivas, así como la dificultad de las ciudades a las cuales deberá viajar. Esta dificultad podrá estar dada por ciudades muy desconocidas o por cantidad de habitantes.