

# ***Truco Argentino***

**Proyecto Análisis y diseño de sistemas.**

Cepero Facundo.

González Diana.

Monzón Maximiliano.



*Departamento de Computación  
Facultad de Cs. Exactas Físico-Químicas y Naturales  
Universidad Nacional de Río Cuarto*

# Propósito.

Implementación de una aplicación remota que permitirá jugar al Truco Argentino desde un navegador, entre dos usuarios registrados.



# Historias del usuario.

- Como usuario quiero registrarme para poder jugar.
- Como usuario quiero acceder al juego una vez registrado.
- Como usuario quiero crear un nuevo juego.
- Como jugador quiero poder jugar una carta.
- Como jugador quiero poder cantar “envido”.
- Como jugador quiero poder cantar “truco”.
- Como jugador quiero responder quiero o no-quiero si mi oponente me desafía.
- Como jugador quiero poder ver mis puntos y los de mi oponente a lo largo del juego.

# Metodologías ágiles.

- ♦ Son metodologías de ingeniería de software que promueven iteraciones cortas a lo largo del proceso de construcción.
- ♦ En cada iteración los requerimientos y soluciones evolucionan, esto le da la agilidad de adaptarse a cambios rápidamente
- ♦ En cada ciclo se planifica, analiza, se diseña, codifica, revisa y documenta.
- ♦ Entre los métodos más destacados se pueden encontrar a Scrum.

# SCRUM.

Scrum es un proceso en el que se aplican de manera regular un conjunto de buenas prácticas para trabajar en equipo, y obtener el mejor resultado posible de un proyecto.

Un proyecto se ejecuta en bloques temporales cortos y fijos. Cada iteración tiene que proporcionar un resultado completo, y en parte un incremento de producto final.

El proceso parte de la lista de objetivos/requisitos que actúa como plan del proyecto. En esta lista se priorizan las acciones y quedan repartidos en iteraciones y entregas.

# Herramientas.

- GitHub.
- JavaScript.
- Node.Js
- Mocha.
- Express & MongoDB

# GitHub

GitHub es una plataforma de desarrollo colaborativo de software para alojar proyectos utilizando el sistema de control de versiones Git.

Git es un sistema de control de versión libre y de código abierto distribuido diseñado para manejar todo, desde pequeños hasta muy grandes proyectos con rapidez y eficacia.

GitHub aloja tu repositorio de código y te brinda herramientas muy útiles para el trabajo en equipo, dentro de un proyecto.



# JavaScript.

JavaScript se utiliza principalmente del lado del cliente (es decir, se ejecuta en nuestro ordenador) implementado como parte de un navegador web permitiendo mejoras en la interfaz de usuario y páginas web dinámicas.

Normalmente depende del entorno en el que se ejecute para ofrecer objetos y métodos por los que los scripts pueden interactuar con el "mundo exterior".



# Node.js

Es un framework que permite desarrollar aplicaciones web utilizando JavaScript del lado del servidor.

¿Por qué lo usamos?

- × Asíncrono.
- × Base de datos no relacionales.
- × El mismo lenguaje en todo el stack.

# Mocha.

Framework de pruebas rico en características que puede ser implementado en Nodejs o por medio de un navegador, mocha ejecuta las pruebas en serie permitiendo reportes flexibles y exactos, haciendo que el código pasado sea óptimo al momento de estar en producción.

# Express - MongoDB

Express es un framework de desarrollo de aplicaciones web flexible para Node.js. que proporciona un conjunto sólido de características para las aplicaciones web y móviles.

MongoDB forma parte de la nueva familia de sistemas de base de datos NoSQL. En lugar de guardar los datos en tablas como se hace en las base de datos relacionales, guarda estructuras de datos en documentos similares haciendo que la integración de los datos en ciertas aplicaciones sea más fácil y rápida.

FIN..

