# Objetivos Generales y Específicos.

* **General.**

1. Esclarecer los puntos importantes dentro de la fase de análisis y diseño (Funcionalidad).

* **Específico.**

1. Mostrar una versión en donde el cliente pueda probar la funcionalidad del tablero (Colocación de las fichas).
2. Mostrar al cliente que puede crear y guardar un usuario para el juego.
3. Poder crear, guardar y cargar partidas de un documento XML.

# Alcance del Proyecto.

El propósito de la plataforma de Othello, es que el cliente pueda interactuar con más personas creando partidas y participando en torneos; dentro de las mismas que pueda cargar partidas ya diseñadas por si no desea colocar sus propias fichas, poder guardar su progreso (Guardar la partida actual en la que está jugando) en dado caso tenga que abandonar la partida en cualquier momento y posterior a eso poder seguir con la misma en el punto que se quedó.

Dar la seguridad de que los datos se están guardados correctamente para que al generar los distintos reportes se pueda visualizar quienes han ganado, perdido o empatados en todas las modalidades del juego.

El usuario puede crear partidas en donde puedan participar más jugadores (Torneos), donde pueda jugar contra algún otro usuario (1vs1) y en donde pueda jugar contra la máquina, estas serán las 3 modalidades que el usuario puede crear.

Generar reportes al final de las partidas en donde se puedan visualizar los datos de cada uno de los usuarios.

# Requerimientos Iniciales del Sistema.

* **Requerimientos Funcionales.**

1. Las partidas que se cargaran y se guardan dentro del juego son archivos XML
2. El cliente no podrá crear varios perfiles con el mismo nombre de usuario.
3. En la pantalla principal se creará el usuario o se iniciará sesión.
4. Se jugarán las partidas en un tiempo determinado y posterior a esto se podrán mostrar los reportes o intentar jugar nuevamente
5. En la pantalla del usuario al memento de ingresar podrá elegir que tipo de modalidad desea jugar.

* **Atributos del Sistema.**

1. Jugabilidad en la plataforma.
2. Conexión certera del usuario con la base de datos.
3. Conexión con otros jugadores conectados a la base de datos.
4. Precisión para proporcionar los resultados.
5. Tolerancia a fallos, esto quiere a decir que puede controlar los fallos más comunes del usuario.
6. Dada la versión de prueba, se puede modificar algunos aspectos que se soliciten.
7. Se puede jugar desde cualquier ordenador con acceso a internet.

# Glosario.

# Modelo Relacional.

![Imagen que contiene texto

Descripción generada automáticamente]()

![Imagen que contiene texto

Descripción generada automáticamente]()

# Imagen que contiene texto, mapa, tabla, llenado Descripción generada automáticamenteDiagrama de Casos de uso.

# Casos de uso de alto nivel.

|  |  |
| --- | --- |
| Caso de Uso | CDU-001 Crea Usuario |
| Actor | Cliente |
| Tipo | Primario |
| Descripción | El cliente puede crear un usuario ingresando sus datos personales, correo, usuario y contraseña. |

|  |  |
| --- | --- |
| Caso de Uso | CDU-002 Crea Juego |
| Actor | Cliente |
| Tipo | Primario |
| Descripción | El cliente al entrar a la plataforma con su nombre de usuario puede crear partidas en solitario, torneos o contra otro jugador. |

|  |  |
| --- | --- |
| Caso de Uso | CDU-002.1 Partida Individual |
| Actor | Cliente |
| Tipo | Secundario |
| Descripción | El usuario puede jugar contra la máquina |

|  |  |
| --- | --- |
| Caso de Uso | Crea Usuario |
| Actor | Cliente |
| Tipo | Primario |
| Descripción | El cliente puede crear un usuario ingresando sus datos personales, correo, usuario y contraseña. |

# Casos de uso expandidos.