

Licenciatura en Ingeniería de Software

Tecnologías para la Construcción de Software

Mtro. Juan Carlos Pérez Arriaga

1ª Entrega de Proyecto Q&A

**Puxka Acosta Domínguez
Eduardo Rosas Rivera**

5° Semestre

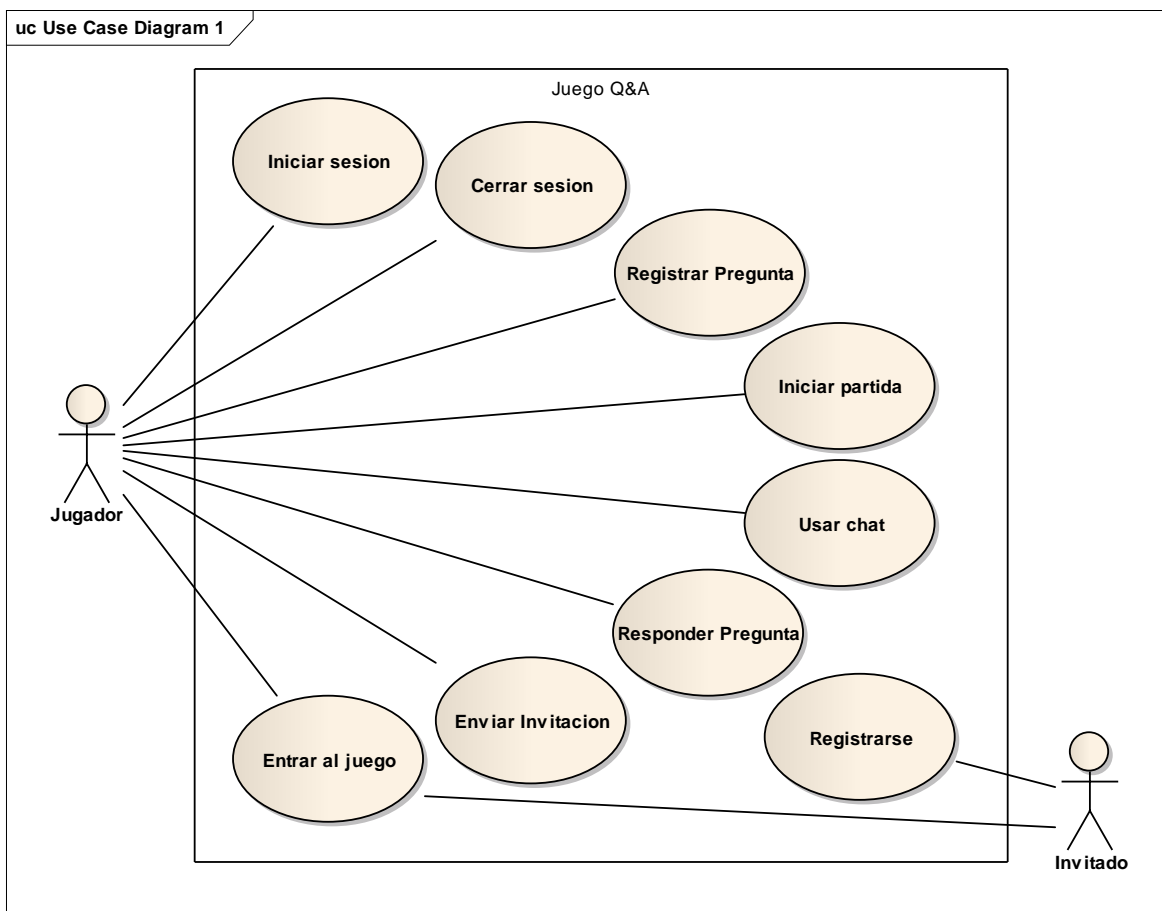
31/08/2018

1ª Entrega de Proyecto Q&A

Requerimientos

- Cuando el usuario se acabe de registrar, el sistema deberá enviar un correo electrónico de confirmación al correo del usuario
- El usuario con una cuenta registrada podrá iniciar sesión en el sistema
- El usuario sin una cuenta podrá participar en un juego si se le envía una invitación
- El jugador podrá registrar sus preguntas para un futuro juego
- El jugador podrá agregar imágenes a sus preguntas registradas
- Solo cuando el jugador que hizo el juego quiera empezarlo, el sistema deberá permitir a los demás jugadores empezar el juego
- Cuando el jugador responda una pregunta, el sistema deberá calificar la respuesta inmediatamente
- El jugador podrá contestar las preguntas en un tiempo determinado
- El jugador que contestó primero la pregunta podrá obtener más puntos que los demás que también contestaron la pregunta correctamente
- El jugador podrá monitorear el número de respuestas correctas que tiene en el juego
- Cualquier jugador podrá participar en el chat del juego
- Al terminar el juego, el sistema deberá mostrar una gráfica de las respuestas correctas de los jugadores participantes en el juego
- El jugador podrá cambiar el idioma del sistema en cualquier momento
- El sistema estará disponible las 24 horas de los 365 días del año
- La creación de la gráfica de respuestas no tomará más de 1.0 segundo
- Los datos para registrarse sólo se usaran en el sistema
- Si un usuario intenta registrarse con datos registrados anteriormente, el sistema deberá impedir su registro

Diagrama de casos de uso



Casos de uso con corta descripción

Caso de uso	Descripción
Iniciar sesión	El Jugador inicia sesion para acceder al sistema.
Cerrar sesión	El Jugador cierra su sesion del sistema.
Registrar Pregunta	El Jugador registra su pregunta en el sistema.
Iniciar partida	El Jugador creador de un conjunto de preguntas inicia la partida para que los demás jugadores puedan jugar.
Usar chat	El jugador envía mensaje por el chat
Responder Pregunta	El Jugador registra su respuesta a una pregunta.
Enviar Invitacion	El Jugador envía una invitación a un usuario no registrado.
Entrar al juego	El Jugador e Invitado entra a un juego en curso.
Registrarse	El Invitado registra sus datos en el sistema.

Referencias

Doug R., Matt S. (2007). Use Case Driven Object Modeling with UML. United States of America. Editorial Apress.

Karl W., Joy B. (2013). Software Requirements. United States of America. Editorial Microsoft