**Asignatura: Taller de Desarrollo de Aplicaciones**

**Sección: TIHI31**

**Nombre del docente:** **Luis Alberto Rojas Rubio**

**Nombre de los integrantes del grupo: Sebastián Guajardo, Milowan Martínez, Pablo Mauna, Anghello Molina**

**Fecha de entrega**

Prototipo De Juego de Rol  
Taller de Desarrollo de Aplicaciones

Indice

[I. Introducción. 3](#_Toc163593215)

[II. Levantamiento de requerimientos. 4](#_Toc163593216)

[1. Observación 4](#_Toc163593217)

[2. Análisis de documentos 4](#_Toc163593218)

[3. Cuestionarios 5](#_Toc163593219)

[4. Entrevista 5](#_Toc163593220)

[III. Historia de usuario. 6](#_Toc163593221)

[IV. Diagrama caso de uso. 10](#_Toc163593222)

[V. Caso de uso de requerimientos específicos. 11](#_Toc163593223)

[VI. Bibliografía. 13](#_Toc163593224)

1. Introducción.

Primero que todo, Para partir explicando el proyecto y la aplicación, primero necesitamos explicar que es un Juego de Rol estilo Dungeons and Dragons, piense en un mundo lleno de magia, criaturas místicas y mitológicas junto con aventuras sin fin. En este mundo, hay héroes que recorren dichas aventuras y dependiendo de cuales sean las cualidades de estos héroes pueden tener ventajas o desventajas

Si no se está familiarizados con el término de un Juego de Rol estilo Dungeons and Dragons, imagine una experiencia única donde se le da vida a un personaje imaginario dentro de un mundo imaginario. los jugadores asumen el papel de estos personajes, empezando misiones épicas, enfrentándose a monstruos, descubriendo tesoros y rutas ocultas.

Además de los Jugadores, están los Game Masters (Gm), o Maestros del Juego. Su labor dentro de esto es fundamental en el desarrollo de la historia y dinamismo del juego. El Gm actúa como narrador, diseña los mundos y árbitra las reglas, Es quien guía a los jugadores en la aventura y establece los desafíos que se enfrentarán los héroes, dando así vida al mundo en el que se desenvuelven

para crear dicha experiencia existen las tarjetas de personaje, Estas tarjetas son como hojas personales para los héroes en su viaje. En ellas se encuentran y detallan las habilidades, equipamientos y razas de cada personaje, lo que les ayuda a los jugadores sumergirse en el papel que están interpretando.

En este Proyecto crearemos una aplicación para crear estas tarjetas de personaje, presentaremos una aplicación diseñada que permita la creación de estas, haciendo así una herramienta que pretenda facilitar la creación de personajes

en este primer informe abordaremos la primera etapa del proyecto la cual será los Levantamientos de Requerimientos, que quiere decir las necesidades de los usuarios de la aplicación, tanto Jugadores como Gm, Historias de Usuario, y Casos de Uso, a medida que Avancemos en el informe iremos explicando cada una de estas

1. Levantamiento de requerimientos.

Primero que nada, todo proyecto debe comenzar identificando las necesidades o especificaciones del proyecto, tanto generales que se pueden deducir por el campo al que va dirigido, como las especializadas que serían dictaminadas por el mismo cliente, el proceso de identificación se denomina “levantamiento de requerimientos” el cual es uno o varios procesos de adquisición de información general referente al proyecto.

Los procesos de adquisición de información pueden variar desde unos tan generales como la mera observación del campo de estudio, hasta procesos más personales o cercanos con el público objetivo y el mismo cliente mediante formularios abiertos o cerrados y entrevistas.

El objetivo de llevar a cabo más de un proceso de levantamiento de requerimientos es tomar la mayor cantidad de datos posible, y mediante esta ir filtrando la información útil y en base a esta, realizar las historias de usuario, con las cuales se podrá desarrollar un proyecto más acertado y cercano a las necesidades y gustos del mismo cliente.

1. Observación

El primer proceso de levantamiento de requerimientos a ejecutar seria la observación, ¿por qué? la respuesta sencilla seria para reconocer a vistas generales las características el proyecto objetivo, pero también para identificar los puntos a reforzar o a los cuales debamos ponerle un enfoque mayor, lo ideal de esta etapa es tener la menor si es que no, una nula interacción con el objeto de observación, que en este caso serian partidas de “Dungeons & Dragons”

1. Análisis de documentos

Seguido de la observación, se implementaría un análisis de documentos, ¿Qué documentos se van a analizar? Directamente se estaría analizando documentación referente al tema, tanto videos de partidas de “DnD”, guías de juego y creación de personaje tanto oficiales como contenido de la comunidad.

Y en base a los datos recopilados, realizar historias de usuario o requerimientos detallados referentes al proyecto.

1. Cuestionarios

Una gran herramienta para implementar como levantamiento de requerimiento es la realización de cuestionarios, tanto abiertos, que serían foros o de respuestas de desarrollo, como cerrados, que serían de respuestas múltiples ya definidas.

Tomando en cuenta los procesos de levantamiento de requerimientos anteriores (observación y análisis de documentos), el paso a seguir sería un cuestionario cerrado, en sí, su función será centrar aún más la vista de los requerimientos identificados anteriormente.

1. Entrevista

El último paso para seguir como levantamiento de requerimiento seria llevar a cabo una entrevista con el cliente, el objetivo de este paso es presentar la información recabada en los pasos anteriores, tomando en cuenta su opinión y dándole prioridad a los requerimientos principales según su peso en el proyecto.

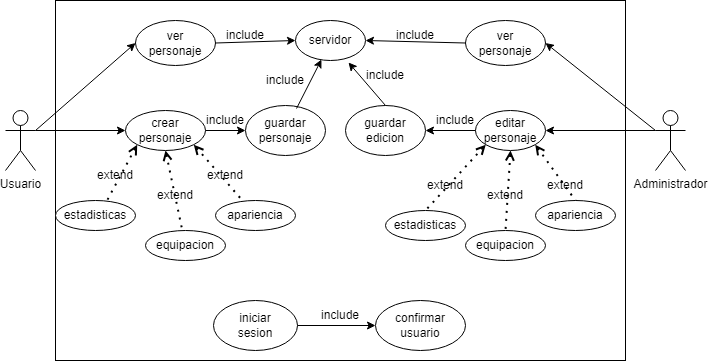
La idea de la entrevista es filtrar los requerimientos que a ojos del cliente son innecesarios y proponer unos que puedan ser de utilidad tanto para el cliente como para el usuario final.

1. Historia de usuario.

Las historias de usuario, en sí, son los requerimientos identificados en el proceso de “Levantamiento de requerimientos”, como dice el proceso, es el resultado del levantamiento de datos y análisis de estos mismos para identificar de forma precisa y eficiente los requerimientos necesarios para llevar a cabo el proyecto.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Id | Rol | Finalidad | Titulo historia | Prioridad |
| 1 | Jugador | Crear un personaje a través de una plantilla | Creación de personaje | Must |
| 2 | Sistema | Todos los personajes comienzan como nivel 1 | Nivel inicial | Must |
| 3 | GM | Crear perfil especifico de GM | Perfil de administrador | Must |
| 4 | GM | El GM podrá ver un resumen de las estadísticas de los jugadores | Resumen de estado | Must |
| 5 | GM | El GM no puede eliminar información obligatoria del personaje | Restricciones de GM | Must |
| 6 | GM | El GM puede manipular información obligatoria del personaje | Permisos del GM | Must |
| 7 | GM | El GM puede agregar equipamiento faltante | Dotes del GM | Should |
| 8 | GM | El GM puede manipular los estados del personaje | Dotes del GM | Must |
| 9 | GM | El GM puede subir de nivel un personaje, pero no bajarlo | Nivelación de GM | Must |
| 10 | GM | El GM podrá ver la plantilla detallada del personaje en partida | Vista de personaje | Should |
| 11 | Sistema | Las habilidades estarán listadas por raza | Vista habilidades | Should |
| 12 | Sistema | Los poderes estarán listados por raza | Vista poderes | Should |
| 13 | Sistema | Los equipamientos se verán mostrados por igual para todos los jugadores | Vista equipamiento | Should |
| 14 | Sistema | No se podrá asignar un poder o habilidad no correspondiente a la raza | Restricción de raza | Must |
| 15 | GM | El GM podrá agregar habilidades, poderes y sus descripciones | Habilidades personalizadas | Should |
| 16 | GM | El GM podrá editar efectos, detalles y nombre de habilidades, pero no la raza a la que pertenece. | Habilidades personalizadas | Should |
| 17 | GM | El GM podrá agregar nuevas razas, sin modificar las ya existentes | Manipulación de razas | Must |
| 18 | GM | El GM podrá agregar nuevo equipamiento y no podrá el que este en uso | Manipulación de equipamiento | Must |
| 19 | Sistema | Login a través de usuario y contraseña | Login de usuario | Must |
| 20 | Sistema | Un usuario puede tener uno o varios personajes | Personajes por perfil | Should |
| 21 | Jugador | El jugador puede modificar el equipamiento si el personaje no se encuentra muerto | Manipulación de personaje | Should |
| 22 | GM | El GM podrá agregar más estados alterados, sin manipular los ya existentes | Estados alterados | Must |
| 23 | Sistema | No se podrán eliminar equipamientos, razas, poderes y habilidades si algún personaje las tiene en uso | Eliminar características | Should |

1. Diagrama caso de uso.



1. Diagrama

   Descripción generada automáticamenteCaso de uso de requerimientos específicos.

Diagrama

Descripción generada automáticamente

1. Bibliografía.

<https://www.linkedin.com/pulse/proceso-de-levantamiento-requerimientos-damper/>

<https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/revcie/article/view/4022/6029>