

Requerimientos funcionales

El juego se trata de elegir la opción correcta a una pregunta de cierta categoría. Esta pregunta y categoría son ambas aleatorias. Existen 4 opciones para cada una, de las cuales solo 1 es correcta. Si se aciertan 3 opciones de manera consecutiva, se le otorga un comodín que permitiera elegir la categoría deseada. Las categorías contempladas en el juego son: Ciencias, Deporte, Arte, Geografía, Historia y Entretenimiento. El jugador posee 3 vidas, y en caso de responder mal alguna de las preguntas, este pierde una vida. Al perder todas sus vidas, se pierde la partida. Si se responden 3 preguntas de categoría de manera correcta, por el contrario, se gana la misma. Cada usuario además tendrá un promedio de aciertos y fracasos que se generará automáticamente al responder cada pregunta.

Historias de usuario:

Titulo

Generar una pregunta

Descripcion

Como administrador quiero ser capaz de elaborar una pregunta con el fin de construir el juego.

Crear una clase que represente a una pregunta (question.java), cada question tendrá una description, options y una options representando la option correcta y un método para validar la pregunta correcta.

Criterio de aceptación

Correr tests.

Estado

No inicializado.

Titulo

Elegir una respuesta

Descripcion

Como jugador quiero ser capaz de elegir una respuesta entre 4 opciones en un tiempo determinado con el fin acertar a la respuesta correcta.

Crear una variable auxiliar que almacene la respuesta del jugador para que al compararla con la opción correcta saber si acerto o no a la respuesta. Además si la respuesta fue incorrecta o se agoto el tiempo de respuesta, mostrar la opcion correcta y descontar una vida. En caso contrario sumar el puntaje del jugador y continuar el juego.

Criterio de aceptación

Correr tests.

Estado

No inicializado.

Titulo

Generar una categoria

Descripcion

Como administrador quiero ser capaz de elaborar una categoria con el fin de modelar el juego.

Crear una clase que represente a una categoria (categoria.java), cada categoria tendrá una description, y un codigo de categoria

Criterio de aceptación

Correr tests.

Estado

No inicializado.

Titulo

Asociar pregunta-categoria.

Descripcion

Como administrador quiero ser capaz de asociar una pregunta a una determinada categoria para facilitar la seleccion de la primera mencionada.

Crear una relacion entre los objetos pertenecientes a categoria(categoria.java) y question(question.java).

Cada categoria puede tener n cantidad de preguntas y cada pregunta pertenecer a una sola categoria.

Criterio de aceptación

Correr tests.

Estado

No inicializado.

Titulo

Generar un historial.

Descripcion

Como administrador quiero ser capaz de tener una historia de todas las preguntas respondidas por el usuario para poder saber el desempeño del jugador.

Crear una relacion entre el usuario jugador y las questions(questions.java) donde se almacene las preguntas respondidas con las veces que fue respuesta y su resultado(ya sea correcto o incorrecto).

Criterio de aceptación

Correr tests.

Estado

No inicializado.

Titulo

Finalizar el juego.

Descripcion

Como jugador quiero ser capaz de poder finalizar el juego para poder concluir con la partida.

Cada vez que un jugador conteste de manera incorrecta una pregunta pierde una vida. Al perder tres vidas, este pierde la partida. Si un jugador responde 3 preguntas correctas de cada categoria, el mismo ganara el juego. Al finalizar la misma se mostrara un mensaje con su desempeño total. Si un jugador abandona la partida, perdera instantaneamente restandole todas las vidas disponibles.

Criterio de aceptación

Un jugador abandona y pierde sus vidas restantes.

Estado

No inicializado.

Titulo

Recibir una pregunta.

Descripcion

Como jugador quiero ser capaz de recibir una pregunta de una categoria determinada para poder comenzar/continuar la partida.

Durante la partida el jugador debe recibir una pregunta de una correspondiente categoria, ambas de manera aleatoria.

Criterio de aceptación

Correr tests.

Estado

No inicializado.

Titulo

Crear usuarios.

Descripcion

Como administrador quiero ser capaz de permitir la creacion de usuarios para permitir el acceso al juego

Crear una clase usuarios(users.java) donde se registra su nombre de usuario único(id) y contraseña. Ademas de los campos que limiten el accionar de este usuario ya sea como administrador, jugador o acceso restringido.

Criterio de aceptación

Correr tests.

Estado

No inicializado.

Titulo

Determinar tiempo de respuesta.

Descripcion

Como administrador quiero ser capaz de determinar un tiempo maximo a la hora de seleccionar la opcion deseada para responder la pregunta.

El jugador solo podra elegir una opcion durante 15 segundos, sino esa pregunta se considerara incorrecta y se descontara una vida.

Criterio de aceptación

Correr tests.

Estado

No inicializado.

Titulo

Administrar usuarios.

Descripcion

Como administrador quiero ser capaz de borrar y/o bloquear el acceso de un usuario para administrar el acceso al juego.

Modificar y/o eliminar los permisos del objeto usuario en la base de datos y en sus parametros de clase.

Criterio de aceptación

Correr tests.

Estado

No inicializado.

Titulo

Registrarse.

Descripcion

Como jugador quiero ser capaz de registrarme para poder acceder al juego.

Crear una nueva instancia del objeto usuario(user.java) y luego insertarla en la base de datos.

Criterio de aceptación

Correr tests.

Estado

No inicializado.

Titulo

Logearse.

Descripcion

Como jugador quiero ser capaz de ingresar a mi cuenta para poder jugar.

Recibir un nombre de usuario y una contraseña, y verificar que estos se correspondan con los que estan en la base de datos para permitir el acceso.

Criterio de aceptación

Correr tests.

Estado

No inicializado.

