

# Documentación de la aplicación móvil (App)

## LAnpparty

Desarrollador: Codlab

Cliente: Swip apps

En el presente proyecto se desarrollo la documentación tales como casos de uso, investigación de proyecto así como un prototipo, con el fin de que mas adelante se pueda implementar la comunciación, productividad, entretenimiento y multimedia llevando a el usuario a una satisfacción distinta a la implementación de las aplicaciones actuales de juegos ya que esta aplicación es para conformar grupos y reuniones sobre gustos generales para pasar ratos de entretenimiento.

## 1. Documento descriptivo de software

### Propósito

La siguiente documentación hace referencia al análisis previo al desarrollo de la app LAnpparty para la materia de Administración de Proyectos. Lo que a continuación el lector encontrará será un análisis tanto de la empresa enfocándose en sus requerimientos y en el desarrollo de lo necesario para el proyecto.

El propósito de la creación de este software es garantizar la resolución de los problemas que tienen todos los gamers en todo el mundo y como prueba piloto en la ciudad de Morelia, Michoacan, Mexico. Para ello se llevó a cabo encuestas realizadas en Google Forms

(link:[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdwifPbOxsi19KQiS0OFWN26XQU698T3ZdRFF-ylz6zyreD2w/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdwifPbOxsi19KQiS0OFWN26XQU698T3ZdRFF-ylz6zyreD2w/viewform?usp=sf_link))

para ver los usos y costumbres que tienen los gamers en la ciudad ante la creciente comunidad de Fandom Gamers de México, el objetivo es presentar una plataforma para el intercambio de gustos y recomendaciones de sitios (ubicaciones, casas, locales) gamers visitados por los Fandoms.

La creación de la documentación fue determinada en base a un previo análisis entre todos los miembros de equipo acerca de la información que debe estar incluida, se adjuntan todos los archivos esenciales dentro de la aplicación como los archivos creados por el equipo de desarrolladores, las bases de datos a las que accede el programa en funcionamiento, y los programas utilizados de terceros.

Las variables y constantes del programa, y cómo se utilizan en la aplicación así como su estructura general usando normas de documentación de código  
(link: [http://hipertexto.info/documentos/norm\\_document.html](http://hipertexto.info/documentos/norm_document.html))

## Panorama General

Se ha encargado la elaboración de un software de aplicación que permita a los usuarios crear eventos (conocidos como LAN-Parties) de forma personalizada y en base a sus gustos. Se trata de un sistema que permita visualizar el estado y perfil de los usuarios registrados así como acceso a la creación y personalización de eventos (fiestas) con geolocalización y retroalimentación de los mismos con la sección de nivel de satisfacción dentro de la misma app.

Este software deberá permitir optimizar la creación de los eventos de los usuarios para el fácil acceso por medio de búsquedas y links referenciados dentro de la misma app.

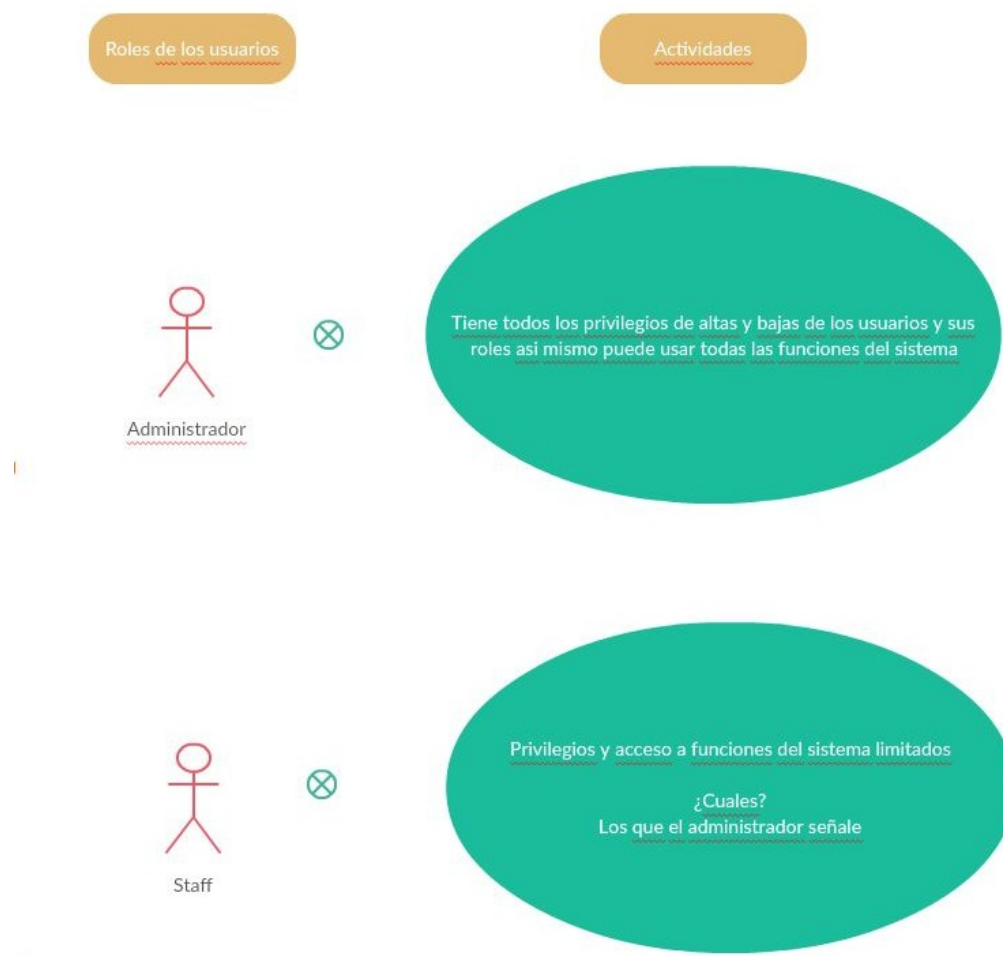


fig.1 Roles de los usuarios

## Proceso de desarrollo

Considerando la naturaleza de la app el modelo que más se ajusta a nuestras necesidades de desarrollo fue la metodología del modelo iterativo **SCRUM**

(<https://www.equinox.co.nz/blog/agile-architecture-where-architect-fit-scrum-sprint>), pues es la idonea pues en un principio no se sabía muy bien la necesidades y requerimientos que se llegarían a necesitar de la misma manera no contábamos con toda la información necesaria acerca de nuestro nicho de mercado y conforme a cada iteración estas se fueron resolviendo.

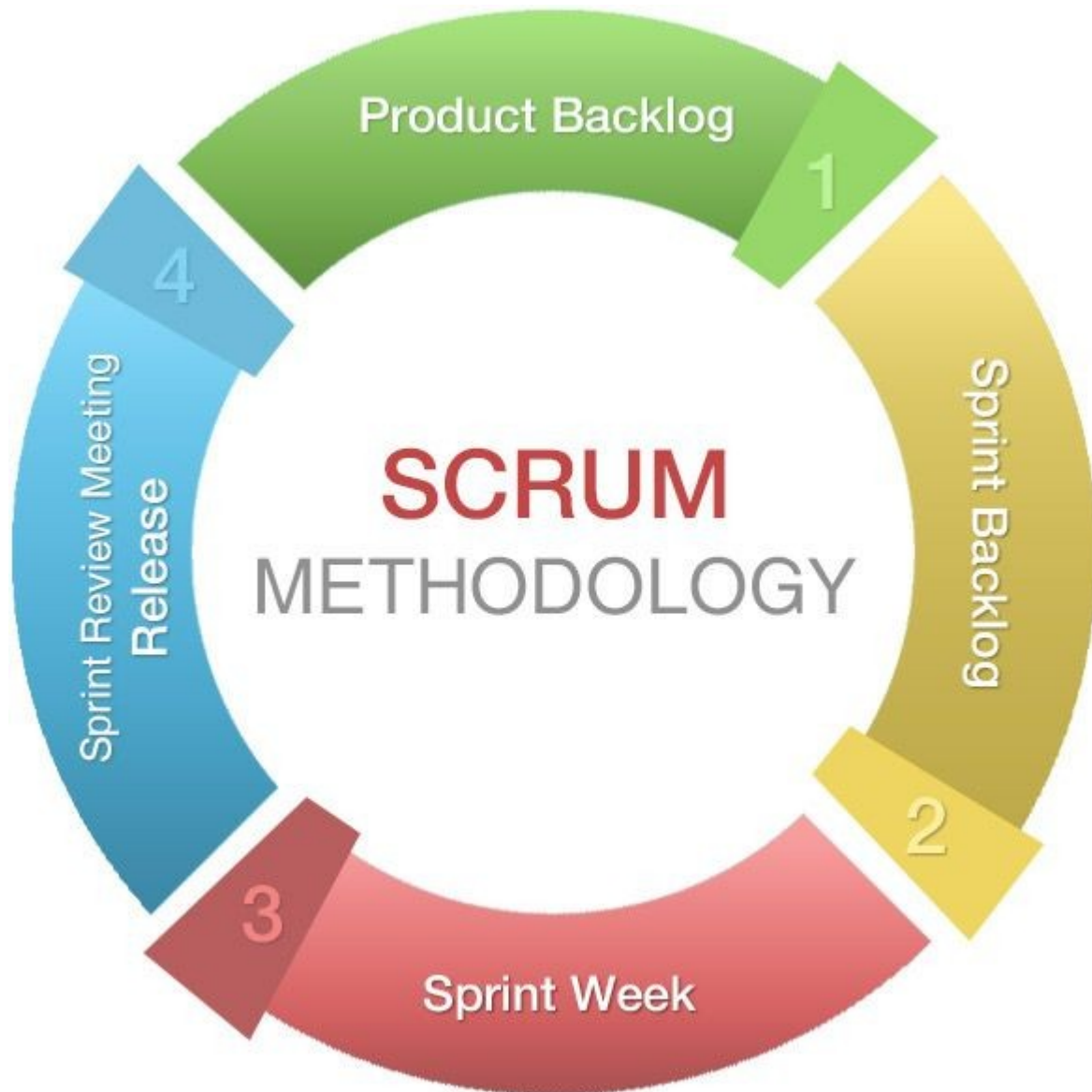


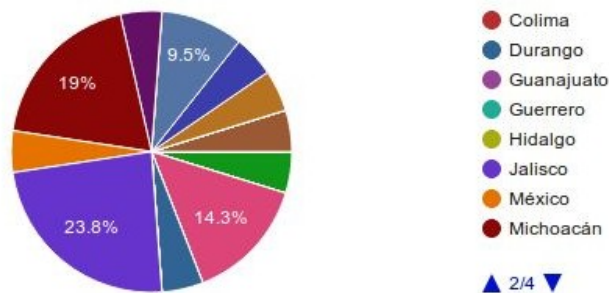
fig. 2 Metodología del modelo scrum

# Resultados de la encuesta

El dispositivo en el que mas juegan las personas encuestadas es el ordenador o computador personal, seguido del smartphone y por último la consola de videojuegos, la mayoría de los encuestados son de Guanajuato y de Michoacán y su edad ronda entre los 17 y 32 años de edad. Esto nos hace ver nuestro nicho de mercado.

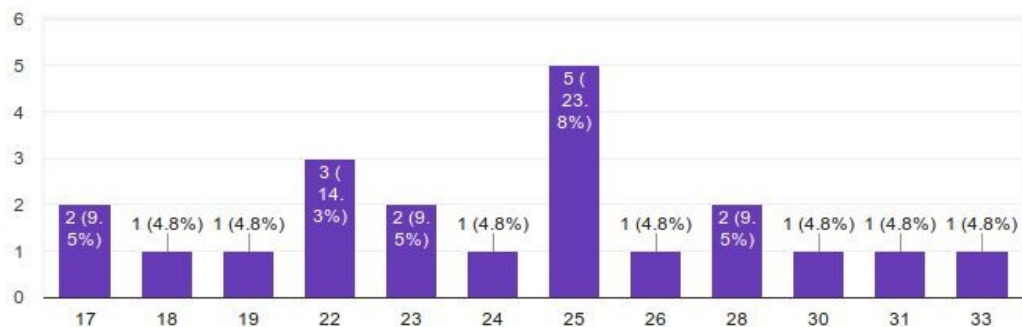
## de donde eres?

21 responses



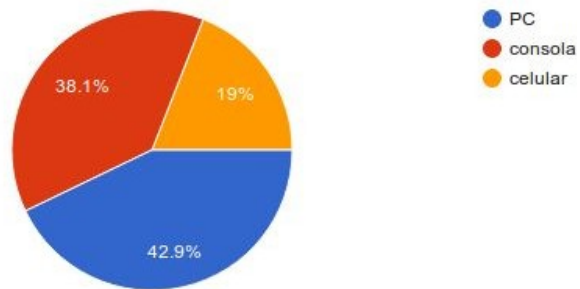
## ¿cual es tu edad?

21 responses



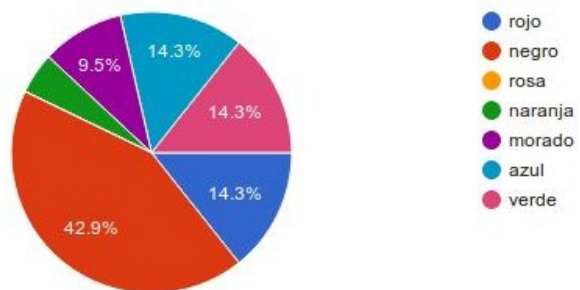
## ¿En que dispositivo prefieres jugar?

21 responses



## que color(es) te gustaría para una app?

21 responses



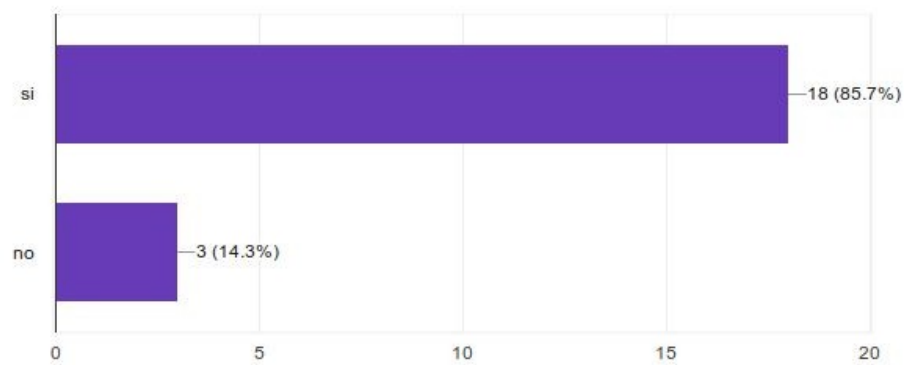
combinación de colores favorita?

12 responses

Morado y negro
negro-azul-blanco
Azul negro
Verde con hueso
Gris y negro
Naranja y amarillo
Negro y amarillo, o verde y azul cian
Negro-Azul o Negro-Rojo
Verde agua, blanco
Negro blanco
colores oscuros en general
Rojo, negro

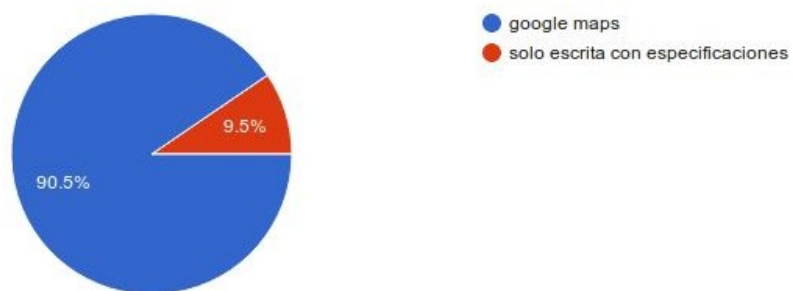
### te gusta reunirte con tus amigos para jugar?

21 responses



### como prefieres que te den la ubicación?

21 responses



# CASOS DE USO

En base a la metodología del modelo Scrum solo se hicieron los escenarios de caso de uso para algunos casos y no en general dado que no es necesario.

Los escenarios con mayor relevancia son:

*Suscripción de  
usuarios Eliminar  
evento  
Buscar usuarios, buscar  
eventos Crear eventos  
Unirse a eventos  
Bloquear  
usuarios  
Personalización de cuenta, perfil, gustos  
Desactivar cuenta  
chat y blog*

CASO DE USO		SUSCRIPCIÓN DE USUARIOS	
Pasos realizados		Información para los pasos	
El usuario(jugador) hace una solicitud de registro al servidor web seguro		Nombre de usuario, Contraseña, Correo electrónico	
Se lee el formulario enviado y se verifican los datos		Registro del usuario, se almacenan los datos	
Se muestra la información de la cuenta creada y las opciones (configuraciones)		Registro del usuario	
Validación de preferencias		Formulario web	
Confirmación del usuario		Formulario web	
Actualización en servidor web		Registro en la web	
Caso de uso: actualización de datos		Formulario web	



CASO DE USO		ELIMINAR EVENTOS	
Pasos realizados		Información para los pasos	
El usuario inicia sesión en el servidor web		Formulario web para la creación de la partida	
Se lee el formulario enviado y se verifican los datos		Registro del usuario, se almacenan los datos	
El usuario selecciona la opción dentro de la sección de configuraciones, eliminar y hace clic en evento(s)		Formulario web	
Se recibe el registro y se da commit en la base de datos para eliminar el registro		Formulario web	
Se actualiza el registro de todas las partidas		Formulario web	

CASO DE USO		BUSCAR USUARIOS/EVENTOS	
Pasos realizados		Información para los pasos	
El usuario inicia sesión en el servidor web		Formulario web para la creación de la partida	
Se lee el formulario enviado y se verifican los datos		Registro del usuario, se almacenan los datos	
En la barra superior de buscar solo tiene que escribir el nombre o apodo del usuario o evento que quiere encontrar		Listado de la consulta	
El usuario selecciona el objetivo-búsqueda y da clic sobre el		Consulta a la BD para obtener la información del usuario/evento	

CASO DE USO		CREAR EVENTOS	
Pasos realizados		Información para los pasos	
El usuario(jugador) crea un evento nuevo		Día y fecha del evento, información sobre el juego	
Llena un formulario con datos del evento		Datos sobre dirección del evento	
Se publica el evento		Se actualiza la base de datos y se publica en línea	
Se esperan confirmación de usuarios a asistir		Cada vez que hay usuario interesado manda alerta	
Alerta de evento		El día del evento se manda una notificación unas horas antes	
Durante el evento		Es enviado a los asistentes una notificación para calificar el evento	
Termina el evento		Se actualizan las bd y se elimina el evento solo guardando ranking de el evento por usuario	

CASO DE USO		UNIRSE A EVENTOS	
Pasos realizados		Información para los pasos	
Al usuario le llegan recomendaciones de eventos		El usuario puede explorar sus alrededores a través del GPS	
El usuario entra a un evento		Se despliega la información del evento	
Le da clic asistir al evento		Se le manda la ubicación al usuario del evento	
Se le manda alerta		Horas antes le llega una alerta al usuario para asistir	
Durante el evento		Se le manda una notificación para que califique el evento	
Termina el evento		El usuario puede subir fotos, se elimina el evento de su agenda	

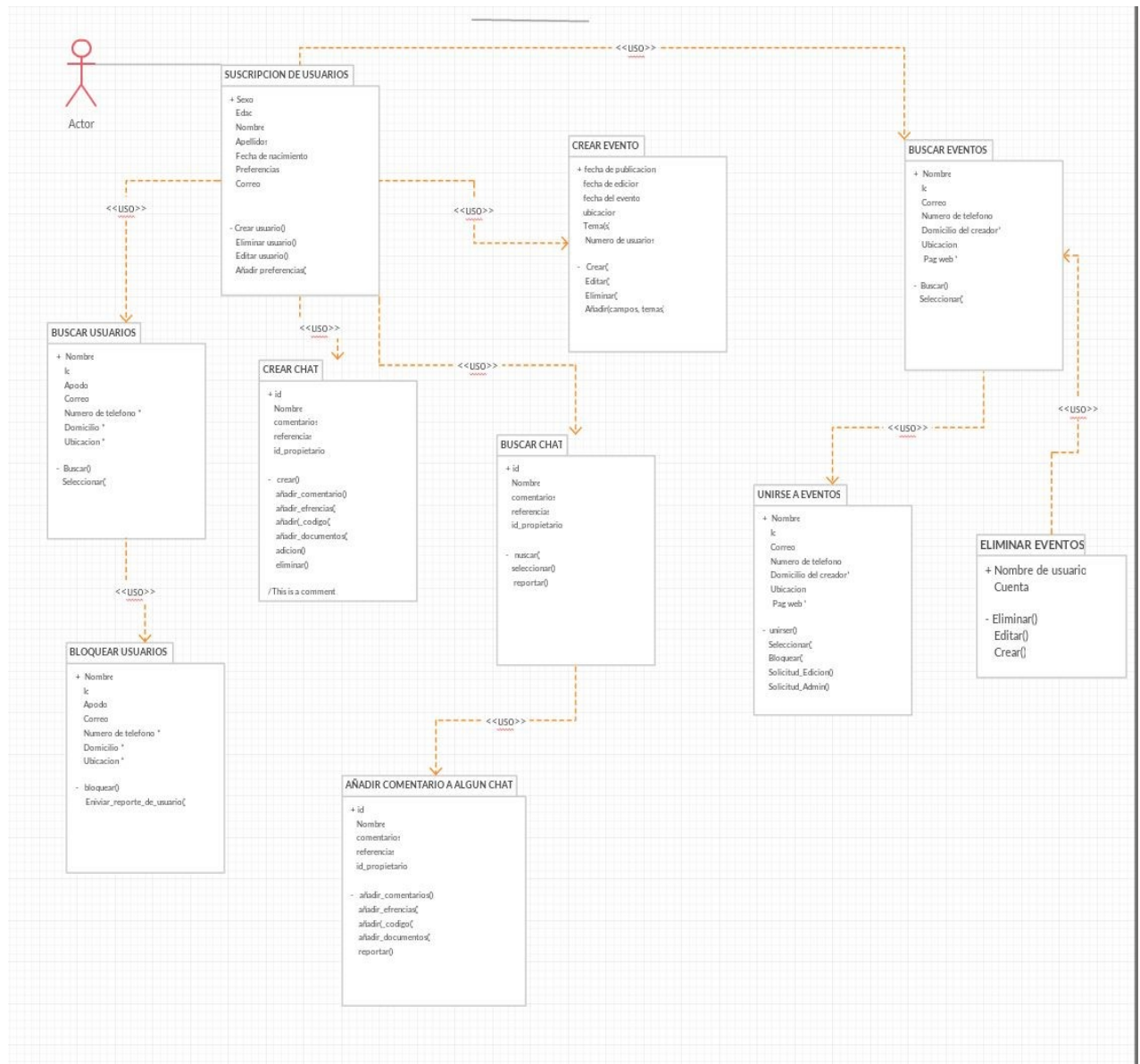
CASO DE USO		BLOQUEAR USUARIO	
Pasos realizados		Información para los pasos	
Se ingresa a la app		Con usuario y contraseña	
Se ingresa al buscador de usuarios		Se proporcionan los datos del usuario	
Se le da clic en eliminar y bloquear		Se elimina el usuario y se bloquea para el usuario	
Se actualizan los datos		Aparece el usuario pero no se puede interactuar con el	

CASO DE USO		PERSONALIZACIÓN DE CUENTA, PERFIL, GUSTOS	
Pasos realizados		Información para los pasos	
El usuario(jugador) hace una solicitud de registro al servidor web seguro		Nombre de usuario, Contraseña, Correo electrónico	
Se lee el formulario enviado y se verifican los datos		Registro del usuario, se almacenan los datos	
Se muestra la información de la cuenta creada y las opciones (configuraciones)		Registro del usuario	
Validación de preferencias		Formulario web	
Confirmación del usuario		Formulario web	
Actualización en servidor web		Registro en la web	
Actualización de datos		Actualización en la base de datos	

CASO DE USO	DESACTIVAR CUENTA
Pasos realizados	Información para los pasos
El usuario(jugador) hace una solicitud de registro al servidor web seguro	Nombre de usuario, Contraseña, Correo electrónico
Se lee el formulario enviado y se verifican los datos	Registro del usuario, se almacenan los datos
Se muestra la información de la cuenta creada y las opciones (configuraciones)	Registro del usuario
Click sobre la sección desactivar cuenta	Formulario web
Commit y envío de operación finalizada(menu principal)	Formulario web
Caso de uso: actualización de datos	Registro en la web

CASO DE USO	CHAT Y BLOG
pasos realizados	información para los pasos
Ingresar a la app	Contraseña, usuario
Ingresar area chat	Usuario para tener conversación
Mandar msn	Notificación al recibir msn
Blog	Entrar al area de blog
Buscar tema	Lista blog con temas de interés
Ingresar tema de blog	Poner tema nuevo, título, información
Salir	Base de datos actualizada

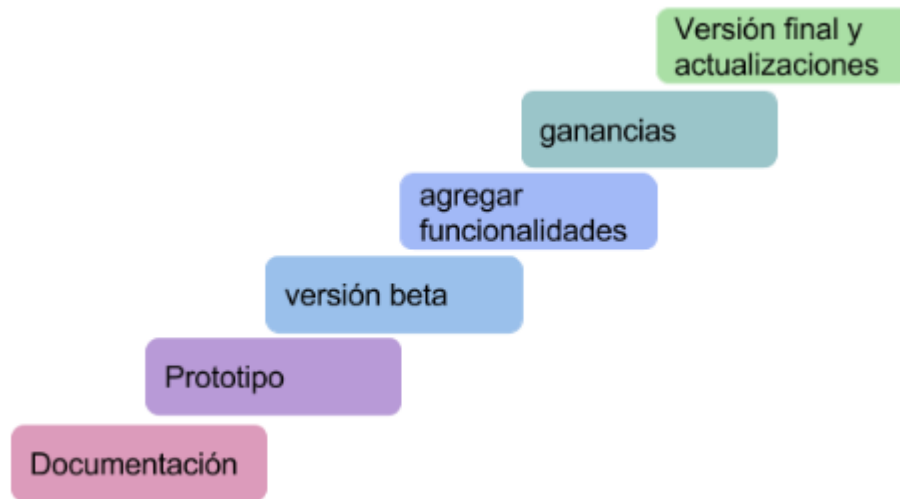
## 2. Diagramas Unified Modeling Language (UML)



## 3. Software prototipo final

<https://xd.adobe.com/view/b0c48976-f0ab-4311-97f1-04816c8236d3/screen/7a071a6a-5411-4dc1-88fa-115f959c4329/AntMain/>

## 4. Plan de escalabilidad (Objetivo)



## 5. Justificación de uso de herramientas

El presente proyecto forma parte de la evaluación final de la materia de Administración de Proyectos, se busca con este proyecto aplicar conocimientos y herramientas adquiridas durante el transcurso del semestre. Algunos de los conceptos utilizados y cómo los utilizamos son los siguientes:

-Participación del Usuario: al ser una red social especializada, creemos que se tendrían dificultades al inicio de la vida de esta app con la interacción de los usuarios, poco a poco habría más apertura de parte de ellos conforme se va recomendando y ganando reputación en los círculos sociales de los usuarios.

Análisis de la Competencia: es importante conocer tu entorno y a quienes te rodean, ya que permiten poseer previsión y adaptación a las leyes de oferta y demanda que gobiernan los mercados. En nuestro caso, dado que algunas de las funciones de nuestra app ya están implementadas en redes sociales con mayor tiempo como Facebook y Reddit, consideramos que el punto que podemos explotar con nuestra aplicación es la integración de varias herramientas provenientes de varias redes a la vez que nos enfocamos en un sector muy especializado como lo es la comunidad de Gamers, sector el cual no posee herramientas específicas para lo que ellos realizan.

Diseño Coordinado de la Interfaz: al ser una aplicación para redes sociales, se ocupa realizar un diseño de la aplicación consistente e integrador que permita una implementación fácil de adaptar y corregir frente a las necesidades que vayan surgiendo, esto para poder tener un desempeño óptimo en el mercado que se traduzca en niveles aceptables de enganche con los usuarios.

Entre otras herramientas, el conocimiento sobre los diversos modelos de desarrollo de software nos permite tener un amplio abanico de herramientas a seleccionar dependiendo de nuestras necesidades. Al final, no hay una solución única frente a las demandas de los consumidores y en el caso del diseño de la app LAmmparty consideramos que el modelo de desarrollo Scrum es el más acorde a nuestras necesidades y recursos por su flexibilidad principalmente.

## 6. Referencias

- <http://www.softwaredocumentation.info/DocumentingSoftware.aspx>
- <http://www.techscribe.co.uk/ta/how-to-write-user-documentation.htm>
- <http://www.techscribe.co.uk/ta/how-to-write-instructions.htm>
- <https://prezi.com/cv4ytdbxrpou/normas-de-documentacion-de-sistemas/>
- <https://xgamebrainx.wordpress.com/2013/04/24/comportamiento-de-los-gamers-en-mexico/>
- <https://www.scruminc.com/iterative-vs-incremental-development/>
- <https://www.scrumalliance.org/community/articles/2009/october/iterative-vs-agile>