

## FASE DE ANÁLISIS DE SISTEMAS

### 1. NOMBRE DEL PROYECTO

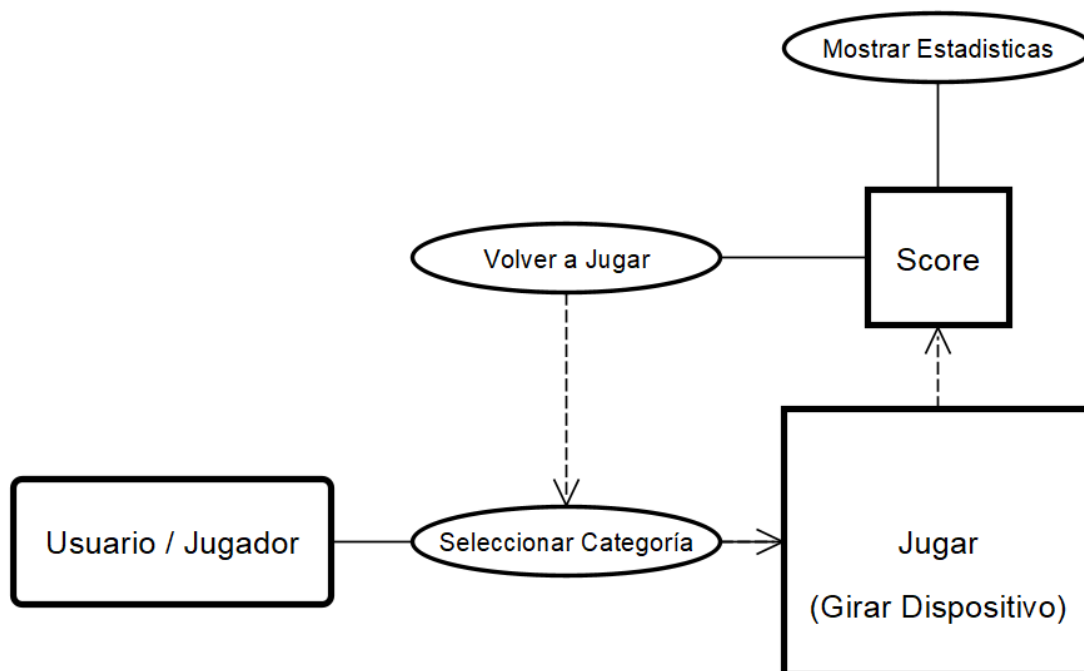
Hands Up

### 2. ALCANCE DEL PROYECTO FINAL

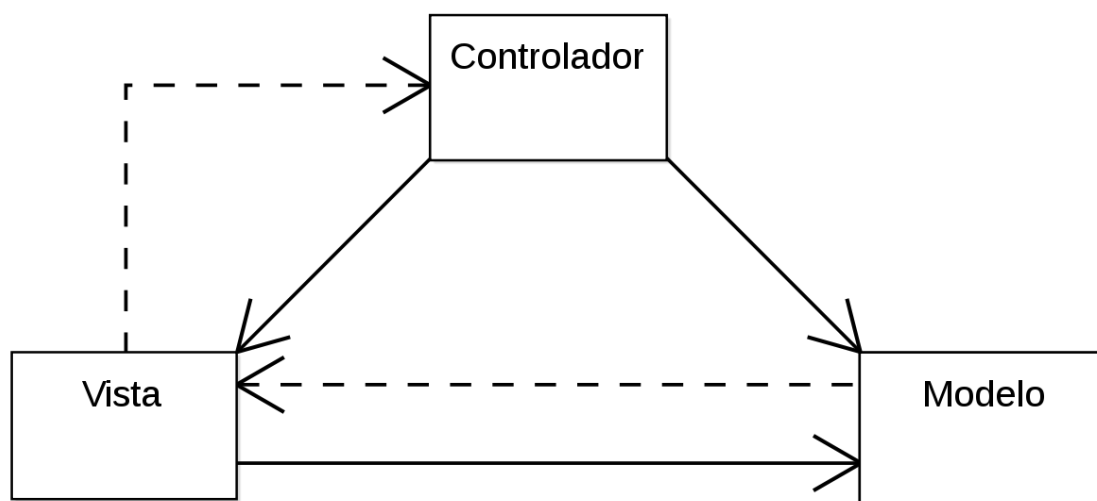
La aplicación a construir tiene, como objetivo principal, contribuir con el entretenimiento de sus usuarios.

Esta aplicación está basada en el clásico juego llamado “Hans Up”, este es una app que le permite a los usuarios seleccionar entre múltiples categorías ya sea animales o profesiones, y dependiendo de la categoría que elija la app comenzará a mostrar consecutivamente palabras en pantalla al azar con el objetivo de que el usuario coloque el dispositivo en su frente de manera horizontal con 5 segundos para prepararse y que otros individuos lo ayuden a descubrir que palabra es, se desea que la aplicación tenga la capacidad de usar los sensores del dispositivo para saber si el jugador lo ha desplazado hacia adelante o hacia atrás indicando así si ha acertado o no la palabra en pantalla. Después de haber pasado un minuto, la aplicación dejará de mostrar palabras en pantalla y desplegará un mensaje que diga que el juego ha terminado llevándolo inmediatamente a otra pantalla donde el jugador podrá ver sus resultados. Verá cuantas respuesta correctas e incorrectas ha realizado y dispondrá de una opción para saber cuales son y otra opción que le permitirá volver a jugar.

### 3. DIAGRAMA CONCEPTUAL DEL SISTEMA



### 4. DIAGRAMA DE FLUJO DE DATOS DEL SISTEMA (GENERAL)



## 5. REQUERIMIENTOS DEL SISTEMA PROPUESTO

Id	Descripción	Prioridad
<b>RF1. Bolsa de Empleos</b>		
<b>Almacenamiento de datos</b>		
RF1.1	Se permitirá introducir en la API palabras nuevas.	Media
RF1.2	Se permitirá introducir en la API categorías nuevas.	Media
<b>Consultas e informes</b>		
RF1.6	Los usuarios tendrán la capacidad de seleccionar categorías para mostrar palabras relacionadas.	Alta
<b>Datos manejados</b>		
RF1.10	Los datos manejados serán: Repuestas correctas y respuestas incorrectas.	Alta
<b>Administración</b>		
RF1.12	Los administradores podrán publicar, editar y eliminar cualquier categoría y palabra.	Media

## 6. ANALISIS DE COSTO BENEFICIO DEL SISTEMA PROPUESTO

### Costos de desarrollo del software

Este costo lo constituyen el monto fijado por el personal especialista en el desarrollo del sistema.

Costo (S/.) - Análisis, diseño, programación e implementación:

(S/. 0.00 mes \* 2 semanas) S/. 0.00

### Costos de equipo para el desarrollo

Son todos los costos incurridos en el uso del equipo necesario para el desarrollo del sistema en un total de 2 semanas.

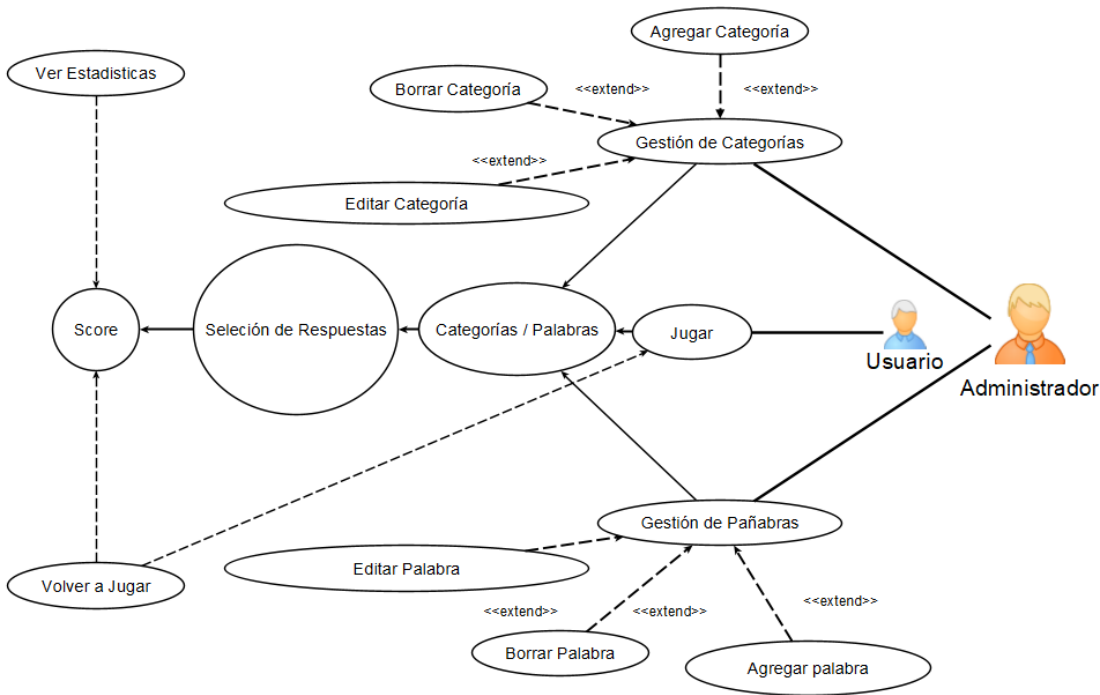
Costo (S/.) - Computador (s/. 1.00 hora \* 8horas/día \* 6 días/semana) S/. 0.00

---

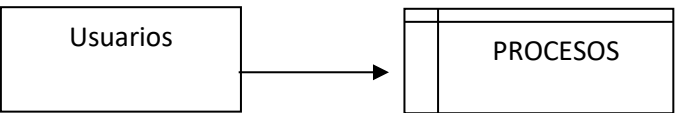
**Total S./0.00**

FASE DE DISEÑO DEL SISTEMA (PROPUESTO)

1. DIAGRAMA DE CASO DE USO (UML)

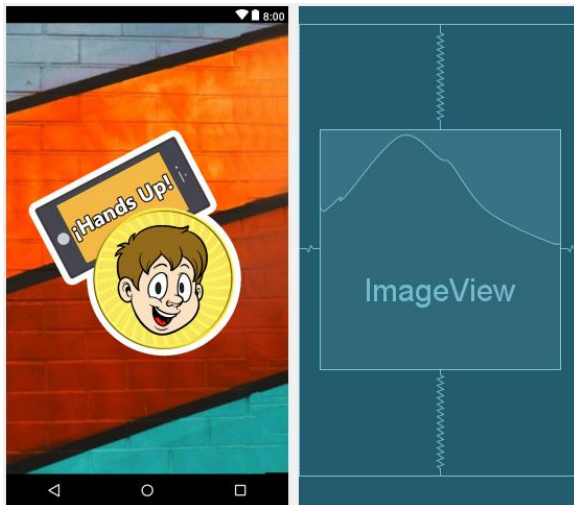


2. DICCIONARIO DE DATOS



NOMBRE DEL CAMPO	DESCRIPCIÓN	LONGITUD	TIPO DE DATOS
Palabra	Es el campo donde se ingresarán las palabras.	50	String
Categoría	Este es el campo donde se ingresarán las categorías.	5.0	String

## DISEÑO DEL SISTEMA (SPLASH SCREEN)

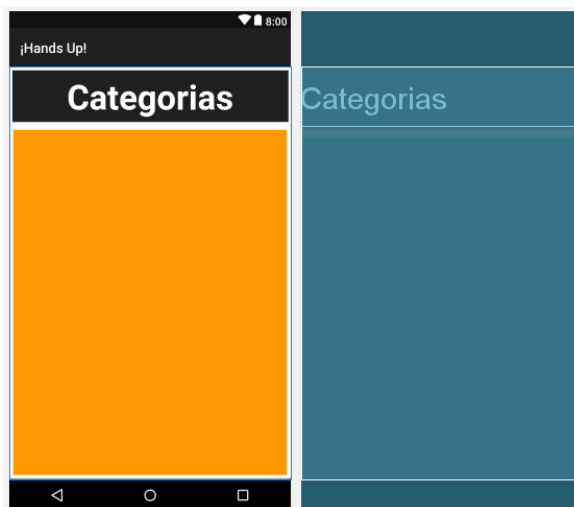


## DISEÑO INTERFAZ DEL USUARIO (INICIO, CATEGORÍAS, PLAY, SCORE)

### Activity Inicio



### Activity Categorías



Activity Play



Activity Score

