



ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL
FACULTAD DE INGENIERÍA EN SISTEMAS
CALIDAD DE SOFTWARE
2024-B

GRUPO: ByteForge

ÁREA DE TRABAJO: Comprensión

INTEGRANTES:

- Francis Velastegui (Diseñadora)
- Sebastian Aisalla (Programador)
- Jhoel Narváez (Tester)
- Nicolás Reinoso (Programador)
- Álvaro Zumbana (Tester)

REQUISITOS FUNCIONALES

1. Configuración del Juego por el Psico-Terapeuta

- **RF1:** El sistema debe permitir al psico-terapeuta configurar las instrucciones y reglas específicas para cada paciente.
- **RF2:** El sistema debe permitir ajustar la dificultad del juego según el número de instrucciones, el tablero seleccionado y las instrucciones aleatorias o no, de acuerdo con el nivel de cada paciente.
- **RF3:** Debe ser posible definir el número de instrucciones permitidas para cada intento.

2. Registro de Pacientes y terapeutas

- **RF4:** El sistema debe registrar información básica del paciente, como nombre, edad, diagnóstico, un ID único y el número de cedula del terapeuta a cargo.
- **RF5:** El sistema debe registrar información básica del terapeuta, como nombre, apellido, y un ID único.
- **RF6:** Debe permitir iniciar y cerrar sesiones de juego para cada terapeuta.
- **RF7:** Al finalizar cada sesión, debe registrar automáticamente los resultados del paciente, incluyendo el tiempo total, intentos fallidos y el número de instrucciones configuradas.

3. Monitoreo de Desempeño

- **RF8:** El psico-terapeuta debe poder ver un resumen del progreso de cada paciente, incluyendo gráficos de desempeño.

4. Interfaz del Juego para Pacientes

- **RF9:** El juego debe presentar una interfaz clara y simple, con instrucciones visibles para el paciente y terapeuta.
- **RF10:** Debe ofrecer feedback inmediato sobre los intentos correctos y guiar al usuario.