



***2017***

***Akhbar Soft***

*Tuareg*

***Autor: Braulio***

*2017*

*Tuareg*

Contenido

[Declaración de Alcance del Proyecto 3](#_Toc496640776)

[Organigrama 5](#_Toc496640777)

[Historias de uso 6](#_Toc496640778)

[Brainstorming 9](#_Toc496640779)

[Casos Raíz 10](#_Toc496640780)

[FODA 11](#_Toc496640781)

# Declaración de Alcance del Proyecto

**Objetivos generales**

Adaptar el juego de mesa Tuareg a un entorno web.

Lograr que el juego se pueda jugar por dos jugadores por internet.

Que el juego se termine dentro del límite de tiempo establecido.

Realizar una interfaz de juego intuitiva.

**Descripción de alcance del proyecto**

El sitio web simulará el juego de mesa Tuareg el cual deberá ser jugado desde los navegadores web (Firefox versión más reciente y/o Google Chrome versión más reciente); El juego cumplirá con las reglas y flujo del juego real del mismo.

**Requerimientos del Proyecto**

El juego debe de ser cien por ciento funcional.

El proyecto debe de seguir la calendarización para ser entregado en el plazo establecido.

**Fronteras del Proyecto**

El sitio no será responsivo, por ende, no se podrá jugar en dispositivos móviles ni tablets.

El juego estará disponible solamente en español.

No habrá aplicación móvil.

Solo estarán disponibles 10 salas de juego.

El juego contará con un sistema de puntuación ELO y así mismo con una clasificación del mismo.

Contará con registro y login de usuarios.

Dispondrá de un totorial sobre su jugabilidad.

La única seguridad que dispondrá el sitio es la autenticación local de los usuarios.

El arte del juego no se hará desde cero.

**Entregables del Proyecto**

* Cronograma de actividades.
* Diagrama de flujo
* Modelo entidad-relación.
* Manual de usuario.
* Código fuente del sitio web.
* Work Breakdown Structure
* Reporte de pruebas
* Informe del Bug Tracking System
* Historias de uso.
* Url del repositorio
* Análisis de riesgo
* Documentación de Base de Datos
* EMV
* RBS
* Informes de cambios en el software

**Criterios de Aceptación del Proyecto**

El sitio debe de permitir una partida del juego de mesa Tuareg online entre dos personas sin problemas.

**Restricción del proyecto**

Se trabajará al menos 2 horas en el proyecto por día.

No se debe de exceder por más de una semana del plazo de entrega

No se debe de utilizar presupuesto de terceros.

**Supuestos del proyecto**

Ningún participante del proyecto se enferma.

No se disminuye el tiempo de entrega.

Se utilizan APIs, frameworks, librerías.

**Organización inicial del proyecto**

|  |  |
| --- | --- |
| Recurso | Roles |
| Félix Gómez Braulio | Administrador del Proyecto, Diseñador de base de datos , desarrollador Back-End |
| Moreno López Eduardo | Líder documentador, tester, |
| Soto Olivas José Juvenal | Analista de requerimientos, tester, Arquitecto del sistema |
| Villegas Acosta Carlos Mario | Desarrollador Front-End, Encargado de caldiad |

# Organigrama

# Historias de uso

|  |  |
| --- | --- |
| **Prioridad:80** | **Tiempo: 1dia** |
| **Título: Estadísticas** | |
| **Soy un: Usuario** | |
| **Quiero: Saber cuántas partidas he ganado o perdido** | |
| **Para poder saber si he mejorado mi estilo de juego** | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Prioridad:80** | **Tiempo: 2 días** |
| **Título: Compartir resultados** | |
| **Soy un: Usuario** | |
| **Quiero compartir el resultado de mi partida** | |
| **Para presumir a mis amigos** | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Prioridad:80** | **Tiempo: 1 día** |
| **Título: Invitar a amigos** | |
| **Soy un: Usuario** | |
| **Quiero invitar a un amigo a jugar conmigo** | |
| **Para divertirme con mis conocidos** | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Prioridad:10** | **Tiempo:1 día** |
| **Título: Intercambio de ficha de amuleto** | |
| **Soy un: Usuario** | |
| **Quiero: Que la ficha de amuleto se intercambie sola** | |
| **Para: que la transición de turnos sea rápida** | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Prioridad:10** | **Tiempo: 1 día** |
| **Título: Colocar fichas** | |
| **Soy un: Usuario** | |
| **Quiero : Que cuando tenga que poner una ficha se me avise y solo tener que dar click donde deseo la ficha** | |
| **Para : Evitar poner la ficha en un lugar que no quiera** | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Prioridad:60** | **Tiempo: 1 día** |
| **Título: Mensajes de alerta** | |
| **Soy un: Usuario** | |
| **Quiero : Que cuando una acción que haga no se permita se me notifique.** | |
| **Para : Evitar perder tiempo** | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Prioridad:50** | **Tiempo: 2 días** |
| **Título: Tablero jugador y mano** | |
| **Soy un: Usuario** | |
| **Quiero : Poder visualizar mi tablero y la carta que llevo en mi mano , dando click a un botón “mostrar ..”** | |
| **Para : No saturar la pantalla con cosas innecesarias.** | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Prioridad:20** | **Tiempo: 2 días** |
| **Título: Usar carta** | |
| **Soy un: Usuario** | |
| **Quiero : Que el juego me pregunte si deseo usar una carta y me describa como usarla.** | |
| **Para : No olvidar usar la carta** | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Prioridad:20** | **Tiempo:1 día** |
| **Título: Alerta sobre uso de carta** | |
| **Soy un: Usuario** | |
| **Quiero : Que se me alerte cuando no cumpla los requisitos para usar una carta.** | |
| **Para : Evitar perder tiempo** | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Prioridad:30** | **Tiempo: 1dia** |
| **Título: Incremento / Decremento de puntos de victoria, dátiles…** | |
| **Soy un: Usuario** | |
| **Quiero : Que el juego reste o sume mis puntos automáticamente** | |
| **Para : Evitar conflictos con mi contrincante** | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Prioridad:30** | **Tiempo: 1dia** |
| **Título: Acomodar cartas en tablero de jugador** | |
| **Soy un: Usuario** | |
| **Quiero : Poder acomodar mis cartas con solo dar un click en la posición que deseo.** | |
| **Para : Evitar complicaciones** | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Prioridad:40** | **Tiempo: 3 días** |
| **Título: Notificación de eventos** | |
| **Soy un: Usuario** | |
| **Quiero : Que se me notifique cualquier evento relacionado con el juego, como por ejemplo: Bonificaciones o acciones por carta borde.** | |
| **Para : Tomar una decisión rápidamente** | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Prioridad:30** | **Tiempo: 2 días** |
| **Título: Comprar , tomar y descartar** | |
| **Soy un: Usuario** | |
| **Quiero : Que un menú me diga que puedo hacer con una carta (comprar, tomar y descartar).** | |
| **Para : No perder tiempo moviendo las cosas yo.** | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Prioridad:70** | **Tiempo: 1día** |
| **Título: Avance de turno** | |
| **Soy un: Usuario** | |
| **Quiero : Que la transición del turno se haga automáticamente , que el ladrón se mueva sólo que la ficha de amuleto se intercambie sola** | |
| **Para : No perder tiempo moviendo las cosas yo.** | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Prioridad:50** | **Tiempo: 1día** |
| **Título: Registro de Usuario** | |
| **Soy un: Usuario** | |
| **Quiero : Poder registrarme en el juego llenando un formulario** | |
| **Para : Facilitar el proceso** | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Prioridad:50** | **Tiempo: 1día** |
| **Título: Logueo** | |
| **Soy un: Usuario** | |
| **Quiero : Quiero poder hace un logueo en mi cuenta** | |
| **Para : poder acceder a mi cuenta** | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Prioridad:20** | **Tiempo: 2día** |
| **Título: Comprar cartas** | |
| **Soy un: Usuario** | |
| **Quiero : Quiero poder comprar la carta que quiera con un menú agradable así mismo deseo que se valide mis descuentos en caso de haber usado una carta que me los otorgue.** | |
| **Para : Poder realizar el proceso mas rápido** | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Prioridad:20** | **Tiempo: 1día** |
| **Título: Pago de asaltos** | |
| **Soy un: Usuario** | |
| **Quiero: Quiero que se me notifique el pago de un asalto, en caso de no poder pagarlo que se me penalice y se me notifique automáticamente.** | |
| **Para : poder acceder a mi cuenta** | |

# Brainstorming

* El tiempo límite termina siendo muy poco si se labora con normalidad.
* El trabajo completo del proyecto se sale de las manos a la cantidad de trabajadores que se tiene.
* Los riesgos son muy elevados.
* Existe una perdida monetaria elevada en el proyecto.
* Los trabajadores enferman.
* Los sitios de almacenamiento caen o son borradas.
* El historial del trabajo es borrado por causa de que los sitios usados son borrados.
* Los requerimientos terminan siendo más de lo que podemos afrontar.
* Se pierden o borran los archivos del proyecto.
* Nos demandan por no tener permisos para hacer una versión web del juego Tuareg.
* Las estimaciones de las historias de uso son mal planteadas y termina siendo más trabajo de lo que se esperaba.
* Las prioridades de las historias de uso están mal y se termina haciendo los trabajos en mal orden y se llega a un retraso en el tiempo.
* El interfaz del usuario no termina siendo amigable.
* Aparecen bugs en el juego tanto pequeños como grandes.
* Falla la conectividad del sitio con la base de datos.
* Incorrecta formulación de ELO para el juego.
* No se llega a completar el dejar un tutorial.
* El tutorial tiene fallos.
* Existe una incompatibilidad con el software utilizado.
* Durante las pruebas se encuentran más errores de los que son posibles arreglar.
* El sitio web no termina siendo compatible con algunos navegadores.
* El manual de usuario llega a ser muy complicado.
* El diagrama de flujo fue mal planteado.
* Se asignaron mal los puestos para cada uno de los involucrados en el proyecto de desarrollo.

# Casos Raíz

1. La mayoría o gran porcentaje de los involucrados en el proyecto desertan o por fuerzas mayores dejan el proyecto.
   1. Los tiempos estimados no se cumplirán por la falta de mano de obra.
      1. Se realizará un retraso.
      2. Se tendrá que ver si es posible cambiar la fecha final del proyecto
      3. Se tendrá que cambiar la fecha final del proyecto.
      4. Se replanteará el diagrama de Gantt.
   2. Se cambiará de proyecto.
      1. Se tendrá que ver si el nuevo proyecto es aceptado.
      2. Se hará nuevos objetivos y requerimientos.
      3. Se tendrá que hacer el trabajo ya realizado nuevamente.
   3. Se cambiarán los objetivos y requerimientos del proyecto.
      1. Se tendrá que verificar nuevamente si estos son aceptados o no.
   4. Se buscará nuevos miembros.
      1. Se tiene que ver si aceptan el proyecto y si son capaces de hacerlo.
      2. Se le asignará cargos vacíos a cada uno de ellos de los dejados por los viejos miembros.
2. La fecha limité del proyecto es adelantada.
   1. Se tendrá que realizar cambios al diagrama de Gantt.
   2. Se tendrá que incluir otro miembro al proyecto para poder controlar los tiempos o dar horas extras.
      1. Creará más presión a los miembros.
      2. Cansancio mental aumenta en los miembros.
      3. Se tendrá que buscar nuevos miembros y que estos puedan realizar adecuadamente el proyecto.
   3. Los criterios u objetivos se tendrán que disminuir y visualizar a un mejor camino.
      1. Se tendrá que ver si estos nuevos criterios u objetivos son aceptados.

# FODA

**Fortalezas**

El equipo en su mayoría tiene conocimientos en el desarrollo de software y el desarrollo web.

Cada miembro fue asignado a donde mejor pueden utilizar sus capacidades.

El plan de estudios sobre la administración de proyectos nos preparó en la elaboración adecuada del proyecto.

**Oportunidades**

El acceso gratuito a un sistema de control de versiones, a una herramienta de gestión de tareas, a un servicio de almacenamiento de archivos y documentos en la nube y softwares de elaboración de diagramas y mapas mentales.

El uso gratuito de librerías y software que facilita la programación del juego de mesa.

**Debilidades**

La elaboración de un juego de mesa en una versión web es algo nuevo para todos los miembros y esto hace que tengamos que tomar tiempo para capacitarnos.

La falta de capacitación al realizar juegos de mesa en versión web.

Falta de capacitación del software.

**Amenazas**

El juego Tuareg ya tiene una versión web y este tiende a ser nuestra comparación directa en la elaboración del proyecto.