



Especificación de requisitos de software

Proyecto: Poli Fighters

Revisión 2

Ficha del documento

Fecha	Revisión	Autor	Verificado dep. calidad.
04/03/2017	01/04/2017	Jaime David Bernal Villarraga Camila Andrea Gutiérrez Lesmes	

Documento validado por las partes en fecha: [Fecha]

Por el cliente	Por la empresa suministradora
Fdo. D./ Dña [Nombre]	Fdo. D./Dña [Nombre]

Contenido

FICHA DEL DOCUMENTO	2
CONTENIDO	3
1 INTRODUCCIÓN	5
1.1 Propósito	5
1.2 Audiencia a la que va dirigido	5
1.3 Alcance	5
1.4 Personal involucrado	5
1.5 Definiciones, acrónimos y abreviaturas	8
1.6 Referencias	9
1.7 Resumen	9
2 DESCRIPCIÓN GENERAL	9
2.1 Perspectiva del producto	9
2.2 Funcionalidad del producto	9
2.3 Características de los usuarios	10
2.4 Restricciones	10
2.5 Evolución previsible del sistema	11
3 REQUISITOS ESPECÍFICOS	11
3.1 Requisitos comunes de los interfaces	¡Error! Marcador no definido.
3.1.1 Interfaces de usuario	¡Error! Marcador no definido.
3.1.2 Interfaces de hardware	¡Error! Marcador no definido.
3.1.3 Interfaces de software	¡Error! Marcador no definido.
3.1.4 Interfaces de comunicación	¡Error! Marcador no definido.
3.2 Requisitos funcionales	¡Error! Marcador no definido.
3.2.1 Requisito funcional 1	¡Error! Marcador no definido.
3.2.2 Requisito funcional 2	¡Error! Marcador no definido.
3.2.3 Requisito funcional 3	¡Error! Marcador no definido.
3.2.4 Requisito funcional n	¡Error! Marcador no definido.
3.3 Requisitos no funcionales	¡Error! Marcador no definido.
3.3.1 Requisitos de rendimiento	¡Error! Marcador no definido.
3.3.2 Seguridad	¡Error! Marcador no definido.
3.3.3 Fiabilidad	¡Error! Marcador no definido.

3.3.4	Disponibilidad	¡Error! Marcador no definido.
3.3.5	Mantenibilidad	¡Error! Marcador no definido.
3.3.6	Portabilidad	¡Error! Marcador no definido.
3.4	Otros requisitos	11
4	APÉNDICES	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.

1 Introducción

El presente documento tiene como busca definir el proyecto con sus requisitos funcionales y no funcionales (los cuales son tomados de las historias de usuario) para la implementación de una aplicación WEB que permitirá la interacción Jugador-Juego de combate.

1.1 Propósito

Este documento tiene la finalidad de documentar los requerimientos (Funcionales y No Funcionales) que fueron expuestos por el cliente en la recolección de información, con el objetivo de plasmar una guía que será utilizada en la definición inicial y final para la construcción adecuada de la aplicación WEB.

1.2 Audiencia a la que va dirigido

Este documento va dirigido a las personas interesadas en conocer el proceso de recolección de datos que tuvimos, es decir, conocer nuestro paso a paso en el proceso de Ingeniería de Requerimientos.

1.3 Alcance

El alcance de este documento es evidenciar los requerimientos y poder mostrar los resultados del proceso de ingeniería de requerimientos de nuestro proyecto: Poli Fighters.

1.4 Personal involucrado

En este apartado se dará a conocer el equipo de trabajo encargado de la planeación, desarrollo, modificación y pruebas del producto a realizar.

Nombre	Camila Andrea Gutiérrez Lesmes
Rol	Product Owner
Responsabilidades	Representante de los accionistas y clientes que usan el software. Se focaliza en la parte de negocio y es responsable del ROI del proyecto (entregar un valor superior al dinero invertido). Traslada la visión del proyecto al equipo, formaliza las prestaciones en historias a incorporar en el Product Backlog y las reprioriza de forma regular.
Información de contacto	cagutierrez2@poligran.edu.co
Aprobación	Diego Oliveros y Julián Olarte

Nombre	Jeimy Rocio Sosa
Rol	Product Owner
Responsabilidades	Representante de los accionistas y clientes que usan el software. Se focaliza en la parte de negocio y es responsable del ROI del proyecto (entregar un valor superior al dinero invertido). Traslada la visión del proyecto al equipo, formaliza las prestaciones en historias a incorporar en el Product Backlog y las reprioriza de forma regular.
Información de contacto	jrsosago@poligran.edu.co
Aprobación	Diego Oliveros y Julián Olarte

Nombre	Jair Dario Muñoz Aguilar
Rol	SCRUM Master
Responsabilidades	Lidera al equipo guiándolo para que cumpla las reglas y procesos de la metodología. Gestiona la reducción de impedimentos del proyecto y trabaja con el Product Owner para maximizar el ROI.
Información de contacto	jdmunoz@poligran.edu.co
Aprobación	Diego Oliveros y Julián Olarte

Nombre	Iván David Barrantes
Rol	SCRUM Master
Responsabilidades	Lidera al equipo guiándolo para que cumpla las reglas y procesos de la metodología. Gestiona la reducción de impedimentos del proyecto y trabaja con el Product Owner para maximizar el ROI.
Información de contacto	idbarrantes@poligran.edu.co
Aprobación	Diego Oliveros y Julián Olarte

Nombre	David Yepes Buitrago
Rol	Equipo de desarrollo
Responsabilidades	Desarrollar el proyecto de manera conjunta llevando a cabo las historias a las que se comprometen al inicio de cada sprint.
Información de contacto	dayepesb@poligran.edu.co
Aprobación	Diego Oliveros y Julián Olarte

Nombre	Nicolás Martínez Marín
Rol	Equipo de desarrollo
Responsabilidades	Desarrollar el proyecto de manera conjunta llevando a cabo las historias a las que se comprometen al inicio de cada sprint.
Información de contacto	nimartinezm@poligran.edu.co
Aprobación	Diego Oliveros y Julián Olarte

Nombre	Ernesto Rincón
Rol	Equipo de desarrollo
Responsabilidades	Desarrollar el proyecto de manera conjunta llevando a cabo las historias a las que se comprometen al inicio de cada sprint.
Información de contacto	errincon1@poligran.edu.co

Aprobación	Diego Oliveros y Julián Olarte
------------	--------------------------------

Nombre	Juan Carlos Quintana
Rol	Equipo de desarrollo
Responsabilidades	Desarrollar el proyecto de manera conjunta llevando a cabo las historias a las que se comprometen al inicio de cada sprint.
Información de contacto	
Aprobación	Diego Oliveros y Julián Olarte

Nombre	Camilo Arturo D'Achiardi León
Rol	Equipo de desarrollo
Responsabilidades	Desarrollar el proyecto de manera conjunta llevando a cabo las historias a las que se comprometen al inicio de cada sprint.
Información de contacto	adachiardi@poligran.edu.co
Aprobación	Diego Oliveros y Julián Olarte

Nombre	Gabriel Santiago Álvarez Amaya
Rol	Equipo de desarrollo
Responsabilidades	Desarrollar el proyecto de manera conjunta llevando a cabo las historias a las que se comprometen al inicio de cada sprint.
Información de contacto	gsalvarez@poligran.edu.co
Aprobación	Diego Oliveros y Julián Olarte

Nombre	Juan Sebastián Rodríguez
Rol	Equipo de desarrollo
Responsabilidades	Desarrollar el proyecto de manera conjunta llevando a cabo las historias a las que se comprometen al inicio de cada sprint.
Información de contacto	
Aprobación	Diego Oliveros y Julián Olarte

Nombre	Cristian Leonardo Garzón Bernal
Rol	Equipo de desarrollo
Responsabilidades	Desarrollar el proyecto de manera conjunta llevando a cabo las historias a las que se comprometen al inicio de cada sprint.
Información de contacto	clgarzonb@poligran.edu.co
Aprobación	Diego Oliveros y Julián Olarte

Nombre	Jaime David Bernal Villarraga
Rol	Equipo de desarrollo
Responsabilidades	Desarrollar el proyecto de manera conjunta llevando a cabo las historias a las que se comprometen al inicio de cada sprint.
Información de contacto	jaimedavidbernalvillarraga@gmail.com
Aprobación	Diego Oliveros y Julián Olarte

1.5 Definiciones, acrónimos y abreviaturas

De aplicación:

- a. **Jugador:** Es el usuario el cual tiene la libertad de escoger cualquiera de los personajes buenos al principio del juego, después podrá desbloquear los otros personajes buenos intercambiándolos por monedas o ganando el combate final de cada mundo.
- b. **Personaje:** Es la personificación del Pacto de Honor Grancolombiano, existen tanto malos como buenos y el jugador tendrá la oportunidad de desbloquear y jugar con todos los personajes buenos combatiendo a los malos.
- c. **Reto diario:** Son actividades diarias, es decir con una duración de 24 horas para realizarse, que el jugador puede cumplir para ganar más puntos de experiencia o monedas.
- d. **Logro:** Son actividades a largo plazo que el jugador puede cumplir para ganar más puntos de experiencia.
- e. **Mundo:** Es un escenario del juego que consta de 4 niveles y un combate final. Existen 12 mundos.
- f. **Escenario:** Es el lugar del juego en donde se genera la batalla, son 5 escenarios por mundo contando el combate final. En total son 60 escenarios.
- g. **Puntos de experiencia:** Son los puntos que aumentan de nivel a los personajes y el jugador.
- h. **Puntos de vida:** Son los puntos que aumentan la duración de la vida de un personaje y el jugador durante las batallas.
- i. **Escudo:** Defensa a los jugadores y personajes que se divide en tres: De tierra, del cielo y de lanzamiento.

De Tecnología:

- a. **Aplicación:** Es un tipo de programa informático diseñado como herramienta para permitir a un usuario realizar uno o diversos tipos de tareas de una forma más rápida y ágil (Automatización).
- b. **Aplicación WEB:** Es cualquier aplicación que es accedida vía WEB por una red como Internet o una intranet.
- c. **Servidor WEB:** Es un programa que implementa el protocolo HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*), el cual está diseñado para transferir lo que se llama actualmente como hipertextos, páginas WEB ó paginas HTML.

- d. **HTTP:** El protocolo de transferencia de hipertexto (HTTP), en cada transacción de la web inicia con (WWW)
- e. **HTML:** Es un lenguaje diseñado para estructurar textos y presentarlos en forma de hipertexto para las páginas WEB.

1.6 Referencias

Historias de usuario

Referencia	Titulo	Ruta	Fecha	Autor

1.7 Resumen

En este documento podrá encontrar los ítems más relevantes del proceso de ingeniería de requerimientos, en primera instancia encontrará lo concerniente a la descripción del producto y a continuación encontrará el resultado del proceso a través de algunos textos y las tablas de requerimientos obtenidas; teniendo en cuenta los 4 tipos de requerimientos.

2 Descripción general

2.1 Perspectiva del producto

La aplicación Poli Fighters será un producto independiente diseñado para entornos WEB.

2.2 Funcionalidad del producto

La funcionalidad de este producto es difundir la campaña de Pacto de Honor y los 10 tipos de plagio de manera efectiva y dinámica a nivel ciudad, teniendo como público objetivo principal a la comunidad del Politécnico Grancolombiano. Se describe en estos ítems generales:

1. Autenticación con Nombre y usuario desde FB, Gmail, Microsoft Online.
2. Registrar o crear cuenta nueva con su respectiva contraseña.
3. Mantener un perfil de usuario donde se pueda administrar y ver una imagen de perfil, total de puntos obtenidos, nivel actual, mundos realizados y logros obtenidos.

4. Opción de seleccionar avatar para iniciar Modo Historia.
5. Trazabilidad de escenarios desbloqueados y bloqueados dentro de un mapa de navegación y diferenciar entre niveles estándar y finales.
6. Escenarios de Batalla caricaturizados, oponentes con inteligencia artificial y botones de mando (Adelante, Atrás, Salto, Golpe 1, Golpe 2) para el dominio del avatar escogido por el jugador.
7. Lista desplegable de usuarios con más puntos obtenidos en la campaña del juego (Ranking).
8. Se mostrará un cuadro de texto al final del juego con los créditos y el objetivo principal que promovió el desarrollo del aplicativo

2.3 Características de los usuarios

Tipo de usuario	Administrador
Habilidades	Revisar reportes y estadísticas
Actividades	Revisar los reportes y estadísticas que genera la aplicación; adicional a esto puede observar los resultados de las pruebas psicotécnicas.

Tipo de usuario	Jugador
Habilidades	Pensamiento Crítico, Resolución de Problemas, Colaboración y Comunicación.
Actividades	Desarrollo de batallas, navegación en el juego y conocer el Pacto de Honor Grancolombiano.

2.4 Restricciones

1. Limitar los puntos de vida de los personajes en la batalla (ataques y defensas), tal que se pueda perder y ganar; con descripción detallada.
2. Describir la consecuencia en puntos de vida de cada ataque/defensa sobre un enemigo.
3. Describir la consecuencia visual de cada ataque/defensa sobre un enemigo.
4. Limitar el nivel al que puede llegar un jugador y describir dicha limitación.
5. Descripción de poderes (Si se recargan, cada cuánto se recargan, cuál es más fuerte, si el de personalidad o el de tipo de plagio)

2.5 Suposiciones y dependencias

1. El abandono de algún miembro del equipo puede generar retraso en la entrega y saturación de tareas del equipo restante.
2. Si una tarea no se encuentra bien definida no es posible determinar con exactitud el tiempo y costo del proyecto, a su vez quedara extendida por un tiempo indefinido.
3. Cuando no se cuenta con el nivel de compromiso adecuado por parte de los miembros del equipo, se tendrá un riesgo latente para llevar el proyecto hasta su finalización exitosa.
4. Es posible que no haya activos suficientes para desarrollar las tareas a cabalidad lo cual genera demora en la entrega del producto.

2.6 Evolución previsible del sistema

Las posibles mejoras del producto pueden ser:

- Que sea Jugador – Máquina y Jugador – Jugador
- Interacción social
- Implementación de códigos alfanuméricos para desbloques
- Oportunidad de jugar con los personajes malos
- Implementación de pruebas psicotécnicas para medición sobre el uso de plagio

3 Requisitos específicos

3.1 Requisitos de negocio

Número de requisito	RN_01
Nombre de requisito	Promocionar
Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Fuente del requisito	Distribuir el aplicativo con otras universidades
Prioridad del requisito	<input type="checkbox"/> Alta/Esencial <input type="checkbox"/> Media/Deseado <input checked="" type="checkbox"/> Baja/ Opcional

3.2 Requisitos funcionales

- ANEXO - Requerimientos.backend.V1.pdf

3.3 Requisitos no funcionales

3.3.1 RNF_001 Eficiencia

Dar los mejores resultados, identificando los tipos de plagio más utilizados por medio de pruebas de personalidad y acciones en el juego.

3.3.2 RNF_002 Eficacia

Optimizar cada combate y cada recurso para lograr el resultado y la satisfacción en el manejo que el usuario le dé la aplicación.

3.3.3 RNF_003 Portabilidad

Asegurar al consumidor la facilidad en transporte de los datos por medio de la aplicación en los 2 entornos: web y móvil.

3.3.4 RNF_004 Usabilidad

Asegurar que sea una aplicación con procesos sencillos de realizar.

3.3.5 RNF_005 Amigable con el Usuario

Que el aplicativo sea fácil de manejar y entender y le permita al usuario el manejo apropiado del aplicativo.

3.3.6 RNF_006 Efectividad

Reducir al máximo el tiempo y los recursos para dar un resultado óptimo.