**ANEXO 1 DOCUMENTO ERS**

|  |  |
| --- | --- |
| Proyecto | BIBLIOGAME |
| Documento | Especificación de requerimientos de software |
| Grupo | Ingeniería De Software II |
| Ciclo | SCRUM |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Fecha | Versión | Descripción | Autor |
| 14/04/2017 | 1.0 | Fase de requerimientos BIBLIOGAME | Richarth Hermes  Chstrian Ferney  Melissa  Andres Guevara  Stiven |
|  |  |  |  |

# Introducción

El siguiente documento tiene como objetivo describir el proceso de levantamiento de información y aplicación de los temas desarrollados en la asignatura de ingeniería de software II para la realización del juego BIBLIOGAME, este software está orientado al personal de la biblioteca con el fin de dar a conocer los diferentes servicios que ofrece la biblioteca a los estudiantes de la universidad.

El software a desarrollar está orientado a enseñarle al estudiante o al personal que labora en el politécnico grancolombiano sobre todos los servicios que ofrece la biblioteca de la universidad con el fin de que se pueda hacer un uso correcto y eficiente de estos servicios.

* 1. Contexto

El juego a desarrollar se denomina BIBLIOGAME el cual consiste en presentar los diferentes servicios de la universidad de una forma dinámica y entretenida a los estudiantes y personal que labora en el politécnico grancolombiano.

* 1. Propósito

El alcance del sistema a desarrollar consiste en crear un juego de aventura en el cual se da a conocer los diferentes servicios de la biblioteca de la universidad Politécnico Grancolombiano, todo el juego gira entorno a la biblioteca de acuerdo al servicio ofrecido se desbloquean una serie de desafíos en los cuales el jugador tiene la oportunidad de conocer cada uno de los procesos que se emplean en cada uno de los servicios que se encuentran en el juego lo cual lleva al jugador a ganar puntos los cuales le sirven para pasar al siguiente nivel.

# Identificación de usuarios participantes

* 1. Administrador del sistema
* Richarth Hermes
* Chistrian Ferney
* Melissa
* Andres Guevara
* Stiven
  1. Beneficiario
* Biblioteca y comunidad Politécnico Grancolombiano

# **Objetivos y Alcance del sistema**

El sistema a desarrollar se denomina BIBLIOGAME el cual consiste en crear un juego de aventura en el cual se da a conocer los diferentes servicios de la biblioteca de la universidad Politécnico Grancolombiano, todo el juego gira entorno a la biblioteca de acuerdo al servicio ofrecido se desbloquean una serie de desafíos en los cuales el jugador tiene la oportunidad de conocer cada uno de los procesos que se emplean en cada uno de los servicios que se encuentran en el juego lo cual lleva al jugador a ganar puntos los cuales le sirven para pasar al siguiente nivel.

* 1. Descripción General

El presente trabajo para la asignatura ingeniería de software II consiste en desarrollar un juego para la biblioteca donde se den a conocer los diferentes servicios que se ofrecen como son el préstamo de libros, préstamo inter bibliotecario, préstamo de películas, préstamo de biblio tablets y capacitación.

Con este trabajo se busca colocar en práctica los conocimientos adquiridos hasta el momento para ser aplicados en el desarrollo de este trabajo, para este desarrollo se utiliza la metodología de desarrollo SCRUM, adicional se realizara levantamiento de requerimientos, elaboración de diagramas de casos de uso, UML y de secuencia los cuales ayudaran a los estudiantes a entender mejor el requerimiento realizado por el cliente y para llevar a cabo una ejecución completa basada en los pasos requeridos para hacer un despliegue de software aplicando las metodologías correspondientes.

Para la elaboración de este trabajo se trabajará con el personal de la biblioteca del Politécnico Grancolombiano.

# **Requisitos Funcionales**

1. Login de Usurio

**Introducción**: Ingreso al aplicativo

**Entrada**: Nombre del jugador

**Proceso**: El estudiante ingresa el nombre del jugador solicitado por el juego

**Salida**: Despliegue de mensaje de bienvenida al juego

1. Inicio Nueva Partida

Introducción: El estudiante selecciona el botón nueva partida

Entrada: Nombre del jugador

Proceso: El estudiante después de escoger el nombre del jugador selecciona nueva partida

Salida: se muestra la introducción al juego

1. Cargar Partida

Introducción: Se carga la partida del jugador creado

Entrada: Archivo con el nombre del jugador

Proceso: El jugador selecciona cargar partida y automáticamente se invoca el archivo que se encuentra alojado en las carpetas del juego el cual tiene el nombre del jugador creado anteriormente

Salida: Actualización de registros

1. Guardar Estado de la Partida

Introducción: Se almacena el progreso del jugador

Entrada: ninguna

Proceso: El jugador selecciona el botón guardar partida, lo cual genera un archivo con el nombre del jugador el cual se almacena en las carpetas del juego.

Salida: Devuelve al usuario a la pantalla principal del juego

1. Verificación de Puntos

Introducción: Se verifica cuantos puntos lleva acumulados el jugador

Entrada: Archivo de partida cargado

Proceso: El jugador puede validar los puntos acumulados hasta el momento en el juego

Salida: Visualización de puntos mediante una barra de status en el juego

1. Tabla de Objetivos Alcanzados

Introducción: Se visualiza los objetivos alcanzados por el jugador

Entrada: Archivo de partida

Proceso: El jugador puede visualizar los objetivos alcanzados hasta el momento y que objetivos le hacen falta para culminar el nivel.

Salida: Visualización de status del jugador en pantalla

1. Modificar Grupo de Categorías

Introducción: Se modifica el nombre de la categoría donde se encuentra discriminados si es software o hardware

Entrada: Archivo CCW

Proceso: El ingeniero puede cambiar el nombre de la categoría en caso de ser necesario

Salida: categoría modificada

# **Requisitos de Usuario y Tecnológicos**

* 1. Requisitos de usuario
* Creación de jugador
* Personalización jugador
* Iniciar nueva partida
* Guardar partida
* Cargar partida
* Verificación de puntos
* Verificación de objetivos
  1. Requisitos tecnológicos
* El juego debe ser desarrollado para sistemas Windows, Android y IOS
* El aplicativo se desarrolla con RPG Maker el cual utiliza Java Scrip
* Despliegue en servidor público en AWS ( Amazon Web Services)
* Acceso desde la red interna de la universidad
* Navegación por cada una de las ventanas y pestañas del aplicativo