

Análisis y Diseño de Sistemas de Información

ADSI 2018-2019

FUNCIONALIDADES A INCORPORAR AL BAR BESTIAL

A continuación aparece un listado con las funcionalidades que tenéis que incorporar al sistema y documentar de manera individual a través del diagrama de colaboración y los diagramas de secuencia correspondientes.

Se han definido 7 grupos de funcionalidades y cada miembro del grupo se hará responsable de uno de ellos. Tiene que quedar claro en la documentación quién ha documentado cada funcionalidad.

Al repartir las funcionalidades en el grupo es obligatorio seguir el orden de las mismas. Esto es, un grupo de 5 personas debe documentar las 5 primeras funcionalidades, uno de 6 personas las 6 primeras y un grupo de 7 personas, todas.

Las funcionalidades que se enumeran a continuación, no tienen porqué corresponderse con un único caso de uso en el sistema que vosotros estáis diseñando.

Por ejemplo, si se pidiera la documentación de "Eliminar cliente y su historial", un grupo podría decidir utilizar dos casos de uso: "Eliminar Historial" y "Eliminar cliente".

La documentación a entregar de manera individual tiene que ser la correspondiente a todos aquellos casos de uso que permiten hacer la funcionalidad que se indica.

Funcionalidades a documentar:

1. **Proceso de registro e identificación, recuperación de contraseña y cambio de contraseña para todos los usuarios.** Este proceso de identificación se realizará a través de cuentas de RRSS (Facebook, Google, ...). Cada usuario tendrá que indicar qué nombre de usuario quiere utilizar en Bar Bestial.
2. **Visualización de rankings.** Al finalizar la partida se mostrarán varios rankings, (1) las mejores partidas de ese usuario con sus puntuaciones, (2) la mejor puntuación de ese día junto con el jugador que la haya obtenido, (3) las mejores partidas jugadas desde el inicio junto con los jugadores correspondientes, las puntuaciones que obtuvieron y la fecha de la partida y (4) los jugadores con mejor puntuación media, considerando las partidas ganadas desde el inicio.
3. **Guardar/Reanudar partida.** En cualquier momento, un usuario puede decidir guardar una partida a medias. Al identificarse, podrá escoger entre iniciar una nueva partida o continuar con alguna de las que tenga guardadas.
4. **Ayuda.** Cada vez que el usuario gana una partida y consigue más de 6 puntos (6 animales en el bar), gana una ayuda. La ayuda consiste en poder sacar una carta del contrario del bar y ponerla en la cola. Como máximo 2 veces por partida. Se penaliza la puntuación con un 10% cada vez que se utiliza la ayuda.
5. **Personalización.** Posibilidad de crear "configuraciones" de forma que un jugador pueda utilizar imágenes personalizadas para sus cartas y elegir con cuál de sus configuraciones quiere jugar.
6. **Control de acceso.** Se almacena la última vez que ha accedido cada usuario y el administrador del sistema puede ver un listado de los usuarios que no han accedido desde una fecha concreta, seleccionar uno o varios y eliminar toda su información de la base de datos.
7. **Publicación de resultados.** Una vez finalizada una partida se dará la opción de publicar el resultado obtenido en RRSS (Facebook, Twitter,...). El mensaje publicado deberá hacer referencia al resultado obtenido en la partida y a la mejor puntuación obtenida por el usuario en su historia.