*Documento de requisitos*

En el siguiente documento se reafirmarán los requisitos propuestos y llevados a cabo por el cliente en la entrevista sobre el software a desarrollar. Comenzaremos con una descripción del producto para poder entender mejor el mismo y en que consiste, luego seguirán una serie de preguntas que se le hicieron al cliente donde se irán explicando la respuesta del mismo para dejar asentado que lo que se entendió sea lo correcto. Al final de este documento se pedirá la firma del cliente en donde aceptará todos los requisitos entendidos y en caso de querer una modificación o un requisito nuevo, el costo del software se verá aumentado.

*Entrevista:*

*Descripción del producto:*

Es una plataforma para docentes y alumnos en la que se va a enseñar programación mediante la denominada "Programación en Bloques". La misma se desarrollaría a través de juegos (A definir), de los cuales los docentes tienen que poder crear las instancias que deseen, con la configuración que deseen. Es decir: Si nosotros hacemos un sistema de laberintos para resolver con Bloques, entonces el docente tiene que poder crear sus propios laberintos para darlos como clases.

Rta: En base a la descripción del producto el cliente está de acuerdo con lo entendido.

*Preguntas respondidas por el cliente:*

1. ¿Qué cantidad de juegos distintos es requerida? ¿Cuál es la libertad que tenemos para diseñarlos? (Desde total libertad hasta modelos bien definidos).

Rta: La cantidad de juegos puede ser de dos o tres, dependiendo los tiempos o dificultad que se de en el camino. Los juegos deben ser óptimos en el caso del laberinto pueden irse configurando o diseñando de menor a mayor dificultad en donde se vayan acciones mínimas como caminar por ejemplo y a medida que voy avanzando le voy agregando dificultad, o como segunda opción pueden venir niveles pre definidos. Los juegos distintos deben ser simples, pueden ser laberinto, plataformero, etc. La libertad de diseño es totalmente libre, debe ser algo simple y no se debe explayar tanto. Los juegos deben ser para ambos géneros.

2. ¿Es necesario que los juegos y sus instancias se registren en planes de estudio o clases?

Rta: El docente puede armar cursos con cierta cantidad de niveles, con descripciones, agruparlo por gustos, temas, etc. El docente puede elegir bloques predefinidos o que bloques permite.

3. ¿Qué más se necesita del software con respecto a la administración de alumnos por parte de los docentes? ¿Presentismo? ¿Clases? ¿Exámenes? ¿Cursos?

Rta: En este caso es mas orientado a solo los juegos, lo ideal sería que haya persistencia del usuario, dándole un progreso, que se puede saltear un nivel un curso, un tema, que sea más libre. Indicar si la solución esta bien o mal, mostrar una solución propuesta, no darle tanta importancia al tiempo de respuesta. Implementar un puntaje(adicional).

4. ¿Qué nivel de asistencia necesita el usuario en la resolución de los problemas? ¿Si el juego se pusiera muy complicado, deberíamos ofrecer ayuda o algo así?

Rta: Si, otorgarle una ayuda si el profesor lo desea o una pista. Si tarda tanto tiempo una sugerencia a través de un cartel. Otorgarle un hit al estudiante por tiempo de inactividad dependiendo del docente si quiere o no. Los estudiantes no necesitan estar dados de alta, cualquiera puede jugar no hay necesidad de estar en un curso o logueado.

5. ¿A qué público está orientado este desarrollo? ¿Alumnos de que edades? ¿Y con que conocimiento previo de programación? (Nulo, básico, intermedio, avanzado, otros)

Rta: El publico es para adultos jóvenes adolescentes, a partir de los 18 años aproximadamente, no hace falta conocimientos previos.

6. ¿Qué variedad de bloques es requerida? ¿Hay algún conjunto obligatorio?

Rta: Incluir los tradicionales, comandos simples, variables, procedimientos y funciones, iteración y condicional, alguna estructura como opcional. El profesor debe elegir que mostrar de todo el paquete por escenario y se puede limitar la cantidad de bloques en la que el usuario debe resolver el escenario.

7. ¿Es necesario que se traduzcan las soluciones a código fuente? En tal caso ¿A qué lenguajes debe poder exportarse la solución del problema? Tenemos para ofrecer: Python, Lúa, Dart, JavaScript y PHP. ¿Es necesario alguno más?

Rta: Si, estaría bueno persistir las soluciones, otro lenguaje podría ser XML.

Para cerrar dicho documento, constatamos que lo entendido anteriormente sobre los requisitos del producto, es lo charlado y acordado con el cliente. Con el fin de evitar futuros malentendidos o exigir cambios críticos a mitad de proyecto, perjudicando su desarrollo.

Firma de desarrolladores: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_   
 Firma del cliente: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_