**INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA DE COLOMBIA**

**PROYECTO DE ING. SOF. II**

**INTEGRANTES**

**JOHNNY RIVEROS**

**JUAN MARTINEZ**

**OSCAR TIQUE**

**TRABAJO DE CLASE**

**BOGOTA D.C.**

**2015**

**INSTITUCION UNIVERSITARIA DE COLOMBIA**

**PROYECTO DE ING. SOF. II**

Contenido

[**Nombre** 3](#_Toc415224240)

[**Participantes** 3](#_Toc415224241)

[**Roles** 3](#_Toc415224242)

[**Entorno de Desarrollo** 3](#_Toc415224243)

**Nombre**

Juego Rompe Cabezas

**Introducción**

Rompe Cabezas es un juego el cual nos permitirá poner en practica todos los conocimientos adquiridos en la materia Ingeniería del Software II, siguiendo los parámetros y meto logias establecidos.

**Participantes**

* Jhonny Alejandro Riveros
* Juan Martinez
* Oscar Javier Tique

**Roles**

Integrantes y participación de cada uno:

|  |  |
| --- | --- |
| **ROL** | **Responsable** |
| **Lider Proyecto** | **Juan  Martinez** |
| **Lider Documentador** | **Oscar Tique** |
| **Lider Desarrollo** | **Johnny Riveros** |
| **Lider Calidad** | **Juan Martinez** |

**Entorno de Desarrollo**

Visual basic 2010

**Requisitos**

Se requiere diseñar, codificar, probar y ejecutar, un juego en el entorno de desarrollo visual Basic, con una documentación estructurada, ordenada y asegurada, la cual permita demostrar los conocimientos adquiridos en la asignatura de Ingeniería del Software II.

**Análisis**

**Descripción de Actores**

Usuario que realiza, movimientos secuenciales con el fin de organizar el tablero de juego igual a la figura de muestra.

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **100 - Iniciar juego** |
| **Actor** | Usuario |
| **Descripción** | El usuario desea iniciar el juego de rompecabezas. |
| **Precondición** | Ninguna |
| **Secuencia Principal** | 1. El sistema carga la imagen original y el tablero de juego 2. El usuario selecciona iniciar juego. 3. El sistema carga tablero con nuevas posiciones de las fichas. |
| **Errores / Alternativas** | No |
| **Pos condición** | NA |
| **Notas** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **200 – desplazar figura** |
| **Actor** | Usuario |
| **Descripción** | El usuario desea realizar movimientos lógicos para ubicar la ficha en la posición original. |
| **Precondición** | 100. Iniciar juego |
| **Secuencia Principal** | 1. El sistema carga la imagen original y el tablero de juego en forma desordenada. 2. El usuario activa el movimiento de la ficha por medio de un clic. 3. La ficha blanca se desplaza hacia la posición de la ficha activa con el clic. |
| **Errores / Alternativas** | No |
| **Pos condición** | NA |
| **Notas** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **300 - Obtener ayuda** |
| **Actor** | Usuario |
| **Descripción** | Usuario solicita ayuda con el uso del juego, forma de jugar y movimientos.. |
| **Precondición** | Ninguna |
| **Secuencia Principal** | Ninguna |
| **Errores / Alternativas** | No |
| **Post condición** | Muestra en pantalla las diferentes opciones de consultas sobre el juego. |
| **Notas** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **400 - Pausar un juego en curso** |
| **Actor** | Usuario |
| **Descripción** | Usuario Pausa el juego |
| **Precondición** | 02.Inicio de Juego |
| **Secuencia Principal** | 1. 100 inicio de juego 2. El usuario activa botón de Pausa |
| **Errores / Alternativas** | No |
| **Post condición** | Detiene el Juego |
| **Notas** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **500 - Reanudar un juego pausado** |
| **Actor** | Usuario |
| **Descripción** | Usuario reactiva el juego. |
| **Precondición** | 1. 400 Pausa de juego |
| **Secuencia Principal** | 1. El usuario activa botón de Pausa 2. El usuario activa botón de Pausa por 2 vez. |
| **Errores / Alternativas** | No |
| **Post condición** | Re activa juego pausado |
| **Notas** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **600 – Reiniciar Juego** |
| **Actor** | Usuario |
| **Descripción** | Reinicia juego. |
| **Precondición** | 1. 100 Inicio de juego |
| **Secuencia Principal** |  |
| **Errores / Alternativas** | No |
| **Post condición** | Re activa juego pausado |
| **Notas** |  |

**Diseño**

Modelo entidad relación, clases, secuencias paquetes, mapa de navegación

**Codificación**

Comentarios del código fuente

**Prueba**

Formato de pruebas

**Implementación**

Ejecución en equipo cliente

**Aseguramiento de calidad**

Hallazgos y evidencias

**Docuementacion**

Toda la documentación

**Mantenimiento**