<ProyectoIngSoftwareGrupo4>

Version <1.0>

Índice

[1. Introduction 2](#_Toc98158442)

[1.1. References 2](#_Toc98158443)

[2. Positioning 2](#_Toc98158444)

[2.1. Background and Context 2](#_Toc98158445)

[2.2. Problem Statement 2](#_Toc98158446)

[2.3. Product Position Statement 2](#_Toc98158447)

[3. Stakeholder and User Descriptions 3](#_Toc98158448)

[3.1. Stakeholder Summary 3](#_Toc98158449)

[3.2. User Summary 4](#_Toc98158450)

[3.3. User Environment 4](#_Toc98158451)

[3.4. Key Stakeholder or User Needs 4](#_Toc98158452)

[3.5. Alternatives and Competition 5](#_Toc98158453)

[4. Product Overview 5](#_Toc98158454)

[4.1. Product Perspective 5](#_Toc98158455)

[4.2. Assumptions and Dependencies 5](#_Toc98158456)

[5. Product Features 5](#_Toc98158457)

[6. Other Product Requirements 6](#_Toc98158458)

# Introduction

En este documento, vamos a exponer nuestro proyecto de juego, sus funcionalidades y por qué pensamos que jugarlo es divertido y productivo.

Nuestra propuesta es realizar un juego tipo pasapalabra (Un juego en el que se responden preguntas que comienzan o contienen una letra del abecedario) un poco alternativo, más dinámico y cooperativo. El sistema de juego consistirá en una partida 1vs1.

La temática del juego va a ser enfocada en deportes de todo tipo, con una batería de preguntas de distintas disciplinas por cada letra, aunque se buscará mayor número de preguntas en deportes más populares, ya que habrá más conocimiento de los mismos por parte de los concursantes.

Con este juego queremos conseguir que sea divertido aprender acerca del deporte, sus complejidades y su historia en diferentes disciplinas además de crear una competición sana entre los jugadores.

Referencias:

* Uso de apuntes de clase (Introducción a la Ingeniería de Software) y prácticas.
* <https://es.stackoverflow.com> (Stack Overflow).
* <https://es.wikipedia.org/wiki> (Wikipedia).

# Positioning

## Background and Context

Que este proyecto de preguntas y respuestas deportivas saliera a la luz se vio motivado en gran parte por el gran interés común que todos los integrantes del grupo compartimos hacia todo aquello que rodea al deporte.

Desde un primer momento sabíamos que este juego fue concebido para mantener una experiencia dinámica, educativa, divertida y amena; donde los dos contrincantes pudieran poner a prueba su conocimiento sobre deportes.

Hemos utilizado una metodología ágil de trabajo, usando GitHub y Trello para la organización de las tareas. Una vez la idea de en que se iba a basar nuestro proyecto estuviese definida, trabajamos mano a mano planificando de la forma más óptima posible el desarrollo del juego empezando por una correcta asignación de roles. Esta metodología de trabajo implicaba no dar por finalizada ninguna fase del proceso de creación del proyecto, dado que, siempre surgían modificaciones y nuevas ideas a lo preestablecido. En consecuencia, la comunicación y la implicación de todos los miembros ha sido esencial para que nuestra idea inicial adquiriese el estado de madurez que tanto nosotros como el cliente esperaba.

## Problem Statement

Nuestro programa no resuelve ningún problema, ya que es un juego, y carece de funcionalidad. Su objetivo es entretener a los usuarios de forma lúdica.

## Product Position Statement

|  |  |
| --- | --- |
| For | Cualquier persona que le guste el deporte |
| Who | Te da la oportunidad de pasar un buen rato mientras amplias tus conocimientos deportivos |
| The (product name) | Entretenimiento |
| That | Medirte en conocimientos con tus amigos |
| Unlike | Otros juegos de preguntas deportivas  Ej:  https://www.trivinet.com/es/trivial-online/jugar/idGrupo/29/deportes |
| Our product | Nuestro producto adopta el famoso formato del programa de televisión Pasapalabra, mientras que la competencia utiliza un formato trivial |

# Stakeholder and User Descriptions

## User Summary

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Name | Description | Responsibilities |
| Jugador | Persona que va a formar parte de la partida | -No buscar la respuesta en fuentes externas  -Informar de posibles fallos a los desarrolladores |

## User Environment

En la creación del Proyecto se han visto involucradas un total de 9 personas. Cada spring de nuestro Proyecto tiene una duración de una semana y, la duración del mismo es fija.

Los jugadores deben de estar provistos de un equipo con acceso a internet y con teclado.

Nuestro programa es independiente y solo podrá ejecutarse en un PC con sistema operativo Windows .

## Key Stakeholder or User Needs

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Need | Priority | Concerns | | Current Solution | | | Proposed Solutions | |
| Modificación en la idea del proyecto | Muy alta ya que sin una idea bien definida no podíamos continuar. | Nos preocupaba que la descripción del sistema de juego no se ajustara con lo que teníamos en mente. | | Reunión con el cliente y posterior modificación de la descripción del proyecto. | | | Revisar la idea de proyecto de nuevo y aclarar algunos aspectos respecto al sistema de puntuación promoviendo una jugabilidad más óptima. | |
|  |  |  |  | |  |  | |

## Alternatives and Competition

En el Mercado podemos ver una amplia oferta de juegos parecidos al que planteamos nosotros. Creemos que en el ámbito de quiz de preguntas y respuestas deportivas podemos hacernos un hueco. Aportamos una alternativa dinámica y lúdica y no tantos juegos se enfocan primordialmente al deporte sino que abarcan otros campos. Algunos elementos de la competencia pueden ser los juegos inspirados en los programas Pasapalabra, Ahora Caigo o Trivial Pursuit entre otros.

# Product Overview

## Product Perspective

Nuestro producto es independiente y no forma parte de un Sistema mayor, tiene sentido visto como un producto único. Por otro lado, respecto a otros productos sacamos la conclusion que nuestro programa es de facil uso y cuenta con las comodidades que te aporta escribir en un teclado a diferencia de un juego de mesa o un programa de television.

## Assumptions and Dependencies

Nuestro producto tiene algunas dependencias entre las que encontramos:

1. Al diseñarse el producto con un lenguaje de programación como es java, el equipo deberá disponer de un compilador java.
2. Como no está orientado a plataformas móviles, el equipo desde el que se dispongan a jugar los usuarios deberá tratarse de un ordenador.

# Product Features

1. Se introducen el nombre del usuario 1.
2. Se introducen el nombre del usuario 2.
3. Empieza la partida.
4. Existencia de dos rondas(aleatorias y consecutivas) con puntuación extra.
5. En cuyo caso, se mostrará por pantalla, que dicha ronda es bonus.
6. Empieza una ronda.
7. Aparece la primera pregunta con la letra “A” correspondiente al jugador 1.
8. Se inicia Contador.
9. El jugador 1 responde.
10. Se reinicia el Contador.
11. Se comprueba la respuesta.
12. Opción de rebote en el caso de error.
13. En caso de respuesta correcta se suma la puntuacion correspondiente.
14. En caso de error doble, se muestra respuesta.
15. Acaba la ronda.
16. Se intercambia el jugador que empieza la ronda.
17. Repetición de este proceso hasta el fin de la partida (llegar a la “z”)
18. Muestra el jugador ganador (nombre), junto con la puntuación obtenida.
19. Muestra las puntuaciones en caso de empate.
20. Muestra la opción de poder jugar otra vez.