6.1 Visión del producto

Esta aplicación se basará en el juego 1000 millas/ruta, el cual fue mundialmente conocido en la época de los 80’s y actualmente se ha dejado en el olvido, tal aplicación permitirá rescatar este juego mediante una plataforma virtual, para que las personas puedan acceder a través de un computador. Se espera mantener las reglas principales del juego original, además se contara con un sistema de puntuaciones para que los usuarios conozcan su clasificación alrededor del mundo; el cual será medido teniendo en cuenta sus partidas ganadas y perdidas. (Hipervínculo reglas)

Una de las ventajas de este producto es que el usuario tendrá la posibilidad de jugar desde cualquier lugar con acceso a internet e interactuar con distintas personas en diferentes partes del mundo, adicionalmente se le entregará al cliente una interfaz amigable para que éste se sienta cómodo y recuerde su infancia. Sin embargo, las nuevas generaciones que no conocen el juego se podrán familiarizar con este producto.

6.2 Propósito, Alcance y Objetivos

6.2.1 Propósito

El propósito de este proyecto es aplicar los conocimientos aprendidos en la asignatura Ingeniería de Software mediante una aplicación web, la cual simulará el juego 1000milas/ruta.

Al final del semestre Atlantis-Software presentará una aplicación que rescatará las funcionalidades principales del juego 1000millas/ruta, cumpliendo los estándares de calidad del cliente (Profesores).

6.2.2 Alcance

Esta aplicación contará con las siguientes características:

* Cantidad máxima de 4 jugadores por partida.
* Cantidad mínima de 2 jugadores por partida.
* Se manejará como máximo 3 partidas de manera simultánea.
* Arquitectura cliente/servidor.
* Dispondrá de una tabla de clasificación general de partidas ganadas y perdidas de todos los jugadores en el sistema.
* Esta aplicación no estará disponible para celulares ni tabletas.
* La aplicación no contará con la opción de jugar contra la máquina.
* Se manejará un sistema de usuario-contraseña.
* Se contará con una sala de espera que contendrá 3 mesas.
* Cada partida tendrá 105 cartas. [1]

6.2.3.1 Objetivo General

Realizar una aplicación que represente el juego 1000millas/ruta, que cumpla con todas las especificaciones pactadas en la asignatura Ingeniería de Software

6.2.3.2 Objetivos Específicos

* Satisfacer a los clientes(Los profesores).
* Aprobar la asignatura con una nota definitiva igual o superior a 4,0.
* Diseñar, desarrollar e implementar el sistema propuesto integrando los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera Ingeniería de Sistemas.
* Aprender a trabajar en equipo.

## 6.3 Supuestos y Restricciones

* Los clientes han establecido la calendarización con las fechas de entrega que deberán ser cumplidas en su totalidad.
* Los prototipos presentados se deberán poder ejecutar en los computadores de la Pontificia Universidad Javeriana.
* Las reuniones semanales del grupo se verán restringidas por las facilidades de la Pontificia Universidad Javeriana
* Los requerimientos presentados por los clientes inicialmente no serán modificados a lo largo del desarrollo del proyecto.
* Habrán reuniones acordadas con los clientes a lo largo del desarrollo para solucionar dudas con respecto al proyecto.
* Atlantis software consta de 7 integrantes, quienes serán los encargados del desarrollo. El trabajo de terceros no está permitido.
* Todos los integrantes del grupo deben tener conocimientos previos para poder cursar la asignatura Ingeniería de Software.
* El proyecto debe ser desarrollado dentro del periodo 2014-3, iniciando el 28 de Julio de 2014 y finalizando el 06 de diciembre de 2014. [2 cronograma del curso]
* Las reglas del juego “1000 Millas” son las originales del juego de cartas con el mismo nombre. [1]

6.4 Entregables

Los documentos que se entregaran durante el desarrollo del proyecto son los siguientes:ilidades de la Pontificia Universidad Javerianapoder cursar la asignatura Ingenieria de Software, para p