

Primera entrega

Aspecto	Mucho por Mejorar(1)	Mínimo (2)	Regular (3)	Bueno (4)	Excelente (5)
Definición de Requerimientos <ul style="list-style-type: none">• Es clara la distinción de actores del sistema• Definición de Requerimientos de Usuario y Producto (Sistema)• Distinción adecuada de tipos de requerimientos Funcionales y No Funcionales• Presentan un diagrama de Casos de Uso• Identifican las entidades de información que utilizará el sistema• Presentan la descripción de los casos de uso para cada funcionalidad (Inicial)					

- **Problemática - ¿Qué pasa cuando no socializamos?**

La interacción con nuestros congéneres es una parte fundamental de nuestras vidas: nuestro cerebro está diseñado para socializar y sufre cuando vemos reducidas las relaciones, es por ello por lo que cualquier experiencia adversa, y en particular el aislamiento, sobre todo en edades tempranas, puede tener un mayor impacto negativo. Esto puede llegar hasta tal extremo que puede interferir en la construcción de nuestros circuitos cerebrales y producir alteraciones que persistan hasta la edad adulta.

Estudios en ratas demostraron que el aislamiento afectó a la amígdala cerebral que es el centro de regulación de emociones. Estos cambios estructurales y neuroquímicos ocurren en paralelo a alteraciones en el comportamiento.

A saber: los animales aislados presentan más actividad locomotora y mayor ansiedad.

- **Actores del sistema**

El Bot está dirigido a usuarios en un rango de 16-24 años que tengan interés en interactuar con sus congéneres, así como el conocimiento básico para el uso de la plataforma Discord.

- **Definición de requerimientos de Usuario y Producto (Sistema)**

Hablando de los requerimientos de Usuario-Producto, el Bot ofrece un entorno digital para que el usuario pueda interactuar con otros usuarios, relacionándose entre ellos por medio de 4 áreas:

- **Películas:** Permitiendo ver y comentar acerca de las últimas noticias de la industria del cine.
- **Videojuegos:** Permitiendo compartir partidas de juego con otros usuarios.

- **Música:** Permitiendo reproducir canciones de YouTube a elección de los usuarios, así como compartir recomendaciones del ámbito musical.
- **Preguntas** cortas para sociabilizar.

- **Requerimientos funcionales**

- El Bot comparte un enlace de invitación a la partida.
- El Bot reproduce música.
- El Bot comparte preguntas aleatorias.
- El Bot comparte en un canal de texto las últimas noticias del entorno cinematográfico.

- **Requerimientos no Funcionales**

- Las respuestas del Bot no deben tardar más de 5 segundos.
- El Bot debe estar siempre activo.
- Debe contar con un apartado de ayuda al usuario.
- El Bot no debe contar con permisos de administrador.

- **Diagramas de casos de uso**

Enlace de juego	El Bot comparte un enlace de invitación a la partida.	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	El usuario abre la aplicación del juego.
	2	El Bot pregunta al usuario si desea compartir el enlace de invitación a su partida en el servidor de Discord.
		2.1 Si el usuario no autoriza compartir el enlace de la partida se termina el programa.
		2.2 Si el juego no cuenta con Rich Presence de Discord se mandará un mensaje al usuario informando de esto.
	3	Una vez autorizado, el Bot comparte el enlace dentro del canal de juegos en el servidor.
	4	El resto de los usuarios dentro del canal de juegos ya pueden acceder al enlace de partida.

Reproductor	El Bot reproduce música.	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	El usuario entra al canal de voz de música.
	2	El usuario busca el enlace de la canción/lista de reproducción deseada.
	3	En el chat de música, el usuario deberá de poner el comando” /Play” junto con el enlace antes mencionado.
	4	Si el enlace o el nombre de la canción no se encuentra disponible para reproducir en Youtube se avisará el usuario mediante un mensaje en la pantalla.
	5	El Bot entrará al chat de voz y empezará a reproducir la canción/lista de reproducción elegida.

Cuestionario Social	El Bot comparte preguntas aleatorias	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	El Bot comparte una pregunta aleatoria en el chat general del servidor cada 24 horas.
		1.1 El usuario podrá implementar manualmente las preguntas con el comando “/q”.
	2	La pregunta se publica en el chat general.

Industria del Cine	El Bot comparte en un canal de texto las últimas noticias del entorno cinematográfico	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	El Bot selecciona la última noticia publicada en la página web de la industria del cine previamente elegida.
	2	El Bot publica el enlace del artículo y encabezado en el canal de texto.

• **Entidades de información que utilizará el sistema**

- Videos de YouTube.
- Videojuegos con Rich Presence.
- Página de noticias de la industria cinematográfica.

- **Alcances y limitaciones**

1. Videojuegos

El Bot solo podrá compartir partida de los videojuegos que cuenten con Rich Presence.

Lista de algunos de los juegos más populares que son compatibles con el Bot:

- Battlerite
- League of legends
- Valorant
- PAYDAY 2
- Killing Floor 2
- Grand Theft Auto V
- Minecraft
- FIFA 18-22
- World of Warcraft
- Warframe
- Moonlighter
- War Thunder
- DOTA 2
- Rocket League

2. Música

El Bot solo podrá reproducir música que sea con el enlace de YouTube.

Definición de Estándares de Codificación <ul style="list-style-type: none">• Definición clara y específica del nombrado de variables, funciones, archivos, bibliotecas.• Definición de una plantilla para la documentación para bloques inicial, para funciones, comentarios de procedimiento, comentarios para pruebas.• Uso de una herramienta para la generación automática de documentación					
--	--	--	--	--	--

- **Estándar de codificación**

Lenguaje de programación a utilizar: Python

Tipo de codificación

Notación Camell, la cual consiste que en el primer carácter de todas las palabras, a excepción de la primera, se escribe en Mayúsculas y los demás caracteres en minúsculas.

Ejemplo: holaMundo

- **Definición clara y específica del uso de variables.**

Variables

- Uso de palabras entendibles para las variables.

Ejemplo incorrecto: n1

Ejemplo correcto: numero1

- No usar palabras reservadas del lenguaje de programación (Python) para el nombrado de variables.

Ejemplo incorrecto: break = 5;

Ejemplo correcto: numero1 = 5;

- Las variables tienen que estar inicializadas.

Ejemplo: edad = 0, mes = 0;

- Evitar los nombres de una sola letra, se descriptivo con el nombre de la variable.

Ejemplo incorrecto: i = 0;

Ejemplo correcto: contador = 0;

Funciones

- El nombre debe describir su funcionalidad.

Ejemplo: realizarSuma()

- Serán nombradas bajo el método Camell.

Ejemplo: elevarNumerosAlCuadrado()

- **Definición de una plantilla para documentación para bloques inicial, para funciones, comentarios de procedimientos, comentarios de prueba.**

Comentarios

- Los comentarios tienen que estar en el mismo nivel que el código.
- Se usarán comentarios multilínea para incluir la descripción y especificación de uso en funciones o segmentos grandes del código.
- Los comentarios estarán en zonas específicas del software.

Sangría

- Usar la tabulación (TAB) para la sangría.
- No realizar la sangría con base en espacios.
- La sangría debe estar definida por 1 TAB.

Separadores

- Usar una línea en blanco como separador en cada conjunto de procesos.

Ejemplo:
while (...){

}

For (...){

}

- Usar un espacio antes y después de los operadores aritméticos y de asignación.

Ejemplo incorrecto: resultado=numero1+numero2;

Ejemplo correcto: Resultado = numero1 + numero2;

Estructuras de control

- Nunca deberá haber un espacio antes del primer paréntesis y otro entre el último y la llave de apertura.

Ejemplo incorrecto:

```
If({  
}
```

Ejemplo correcto:

```
If(){  
}
```

- Utiliza siempre los paréntesis y llaves en las estructuras de control incluso si no son necesarias y mientras el lenguaje lo permita.
- Las llaves de apertura deberán estar en la misma línea que la estructura de control, las de cierre en líneas nuevas y el código dentro de las dos llaves en un nuevo nivel de tabulación.

Ejemplo incorrecto:

```
for (  
{  
}
```

Ejemplo correcto:

```
for(){  
}
```

- No deber haber elementos justo encima de las estructuras.

Ejemplo incorrecto:

```
numero1 = 5;  
  
If(){  
  
}
```

Ejemplo correcto:

```
numero = 5;  
  
If(){  
  
}
```

• Uso de una herramienta para la generación automática de documentación

Proceso de desarrollo <ul style="list-style-type: none">• Utilizan métodos y herramientas,• Definición de procesos de comunicación, planeación, monitoreo, bitácoras• Métricas para evaluar avance (Porcentaje de Avance, porcentaje individual de contribución medido de forma objetiva• Calendario de Actividades, Productos/artefactos resultantes, responsables• Repositorio activo y configurado					
--	--	--	--	--	--

• Métodos y herramientas

Métodos:

Desde el inicio hasta que se concluya el proyecto se realizarán 3 reuniones semanales (30-60min), organizadas de la siguiente manera:

- **1era reunión (lunes):** Se realizará la asignación individual de las actividades correspondientes a esa semana, así como se aclararán dudas y se revisarán recursos que sean útiles para el avance del proyecto (investigados de manera individual previamente).
- **2da reunión asesorada por el profesor (miércoles):** Se presentarán los avances al profesor, se tomará nota de las correcciones a realizar y se añadirán las nuevas actividades a la planeación.
- **3era reunión (viernes):** Se recopilarán los avances individuales de la semana correspondiente, se revisará por todo el equipo de trabajo, así como en caso de ser necesario se realizarán las correcciones pertinentes. Posteriormente se integrarán los avances en una sola versión.

Herramientas:

- Para las reuniones del equipo se hará uso de las plataformas Teams y Discord.
- La codificación se realizará en el entorno Visual Studio Code.
- Los entregables en forma de texto se realizarán en el servicio OneDrive de la nube de Microsoft.
- Los avances del proyecto se almacenarán en el sistema de control de versiones GitHub.

• Planeación, monitoreo, bitácora de avances

02/02/22 PROBLEMÁTICA: <ul style="list-style-type: none">• Ya está aceptada la problemática "Promover la comunicación en tiempos de pandemia".• Trabajaremos con un Bot de Discord.
09/02/22 PROBLEMÁTICA: <ul style="list-style-type: none">• Reducir las actividades que realizará el Bot a 2 o 3.• No implementarlas en el sentido plano, sino recopilar información para las funcionalidades.• Considerar una base de datos para procesar el texto.• Empezar a redactar los requerimientos funcionales y no funcionales en GitHub (Podemos revisar el repo del equipo de Joshua).
16/02/22 REQUERIMIENTOS FUNCIONALES Y NO FUNCIONALES: <ul style="list-style-type: none">• Corregir la redacción de los requerimientos funcionales y no funcionales.• Pasarlo a un lenguaje natural donde únicamente se especifique lo que hace el Bot, no el proceso de cómo lo hace.• El documento con la especificación del proceso lo podemos conservar dado que puede ser útil para la creación del código.
23/02/22 REQUERIMIENTOS FUNCIONALES: <ul style="list-style-type: none">• Cambiar redacción (quitar de las descripciones las especificaciones del proceso).• Implementar casos de uso, basarnos en <u>artefectos reconocidos</u>.• Generar un bloque de alcances y limitaciones (mientras más simple mejor).• Agregar las funcionalidades extra.• Implementar una serie de analíticas que permitan medir la actividad de los usuarios.• Implementar bosquejos de las interfaces para explicar y mapear REQUERIMIENTOS NO FUNCIONALES: <ul style="list-style-type: none">• Correctos.
02/03/22 <ul style="list-style-type: none">• Reunión de Teams cancelada.

- Esperar retroalimentación del profesor.

09/03/22

REQUERIMIENTOS FUNCIONALES

- Agregar 2 requerimientos más o encontrar una forma óptima para repartirlos en el equipo.
- Contemplar las excepciones de cada requerimiento (que nos interese administrar).

- **Métricas para evaluar el avance**

Ponderación de actividades:

Las actividades tendrán una ponderación de acuerdo con la dificultad de realización, tiempo requerido, entre otros aspectos:

- **Nula:** Actividades que se requieran para obtener los conocimientos previos para el proyecto.
- **Baja:** Actividades que no demanden un plazo mayor de tiempo a 60min para ser concluidas.
- **Media:** Actividades que no demanden un plazo mayor de tiempo a 24hrs para ser concluidas.
- **Alta:** Actividades que demanden un plazo de tiempo de 24 o más horas para ser concluidas.

- **Calendario de actividades, Productos/artefactos, resultantes, responsables**

Planeación semanal de actividades:

Semana 31Ene-04Feb

Actividad	Ponderación	Responsable	Fecha límite
Investigación de la problemática: "Comunicación en Pandemia"	Baja	Andrea Torres	04 febrero
Investigación de: "Socialización virtual"	Baja	Mariam Moreno	04 febrero
Investigación de: "Creación de Bots en Discord"	Baja	Juan Trivellari	04 febrero
Investigación de: "Funciones de Bots en Discord"	Baja	Daniel Vallado	04 febrero
Investigación de: "Personas jóvenes y su entorno"	Baja	Esau Poot	04 febrero

Semana 07- 11Feb

Actividad	Ponderación	Responsable	Fecha límite
Investigación “ Reach Presence “	Media	Juan Trvellari	11 febrero
Investigación “Requerimientos de permisos del Bot “	Media	Daniel Vallado	11 febrero
Investigación “Usos más comunes de Bots de Discord”	Media	Esau Poot	11 febrero
Investigación “Tipos de interfaces en Discord”	Media	Mariam Moreno	11 febrero
Investigación “Análisis de datos”	Media	Andrea Torres	11 febrero
Realización del estándar de codificación	Alta	Todos los integrantes	11 febrero

Semana 14-18Feb

Actividad	Ponderación	Responsable	Fecha límite
Definir las actividades que realizará el Bot	Alta	Todos los integrantes	18 febrero
Delimitar los actores del sistema	Media	Juan Trivellari y Daniel Vallado	18 febrero
Definir las áreas en las que se implementará el Bot	Alta	Mariam Moreno, Andrea Torres y Esau Poot	18 febrero
Corrección de gramática y lenguaje	Baja	Todos los integrantes	18 febrero
Investigación: “Preguntas para socializar”	Media	Daniel Vallado	18 febrero
Investigación: “Reproducir música en Discord”	Media	Mariam Moreno	18 febrero
Investigación: “Alcance de los Bots de Discord”	Media	Juan Trivellari	18 febrero

Semana 21- 25Feb

Actividad	Ponderación	Responsable	Fecha límite
Redactar los requerimientos no funcionales	Alta	Juan Trivellari y Daniel Vallado	25 febrero
Cambiar redacción de requerimientos funcionales a un lenguaje natural	Media	Andrea Torres	25 febrero
Definir funcionamiento del Bot	Media	Esau Poot	25 febrero
Requerimientos Usuario-Producto	Media	Mariam Moreno	25 febrero
Investigación: “Reach Presence”	Media	Esau Poot	25 febrero
Investigación: “Requerimientos de permisos del Bot “	Media	Mariam Moreno	25 febrero
Investigación: “Usos frecuentes de Bots en Discord”	Baja	Andrea Torres	25 febrero
Investigación: “Interfaces en Discord”	Baja	Andrea Torres	25 febrero
Investigación: “Análisis de datos”	Media	Mariam Moreno y Juan Trivellari	25 febrero
Definir entidades de información	Media	Andrea Torres	25 febrero

Semana 28Feb-04Marzo

Actividad	Ponderación	Responsable	Fecha límite
Quitar las especificaciones del proceso de los requerimientos funcionales	Baja	Esau Poot	04 marzo
Definir alcances y limitaciones	Media	Esau Poot	04 marzo
Realizar casos de uso para la primera funcionalidad del Bot	Alta	Mariam Moreno	04 marzo

Realizar casos de uso para la segunda funcionalidad del Bot	Alta	Daniel Vallado	04 marzo
Realizar casos de uso para la tercera funcionalidad del Bot	Alta	Juan Trivellari	04 marzo
Realizar casos de uso para la cuarta funcionalidad del Bot	Alta	Andrea Torres	04 marzo

Semana 07-11Marzo

Actividad	Ponderación	Responsable	Fecha límite
Agregar funcionalidades al Bot	Alta	Esau Poot	11 marzo
Realizar caso de uso de la nueva funcionalidad del Bot	Baja	Andrea Torres	11 marzo
Revisar redacción	Baja	Andrea Torres	11 marzo
Herramienta para automatizar la documentación	Baja	Andrea Torres	11 marzo
Realización del guion para el video	Alta	Mariam Moreno, Juan Trivellari y Daniel Vallado	11 marzo