

Especificación de Requisitos de Software

Proyecto: Truco

Integrantes:

Serra Patricio Daniel, DNI: 36.824.231
Mauricio Delle vedove, DNI: 37.167.069

Universidad Nacional de Río Cuarto
Facultad de Ciencias Exactas, Físico-Químicas y Naturales
Departamento de Computación
Asignatura: ANÁLISIS Y DISEÑO DE SISTEMAS (3303)
Año 2016

Índice general

Registro de cambios.....	2
1 Introducción	3
1.1 Propósito	3
1.2 Alcance	3
1.3 Definiciones, acrónimos y abreviaciones	3
1.4 Glosario	3
1.5 Referencias	4
1.6 Visión Global	4
2 Descripción Global	4
2.1 Perspectiva del producto	4
2.2 Funciones del producto	4
2.3 Características del usuario	5
2.4 Restricciones generales	5
2.5 Suposiciones y dependencias	6
3 Requerimientos específicos	6
3.1 Interfaces externas	6
3.1.1 Interfaces de usuario	6
3.1.2 Interfaces de hardware	6
3.1.3 Interfaces de software	6
3.1.4 Interfaces de comunicación	6
3.2 Requerimientos funcionales	7,8,9
3.3 Hardware	9
3.4 Portabilidad	9

Registro de Cambios

[illegible]

1 Introducción

1.1 Propósito

El propósito de este documento es especificar los requerimientos de software de una aplicación web que permitirá jugar al Truco a través de un browser. Este documento provee una descripción global del alcance del producto de software, las restricciones de diseño y los requerimientos, tanto funcionales como no funcionales.

1.2 Alcance

El producto de software se identificará con el nombre Truco, y como ya se dijo, es una aplicación web desarrollada en Java. La funcionalidad incluye una GUI -accesible desde un browser- para permitir a los usuarios su utilización, la parte propiamente lógica del sistema -la cual se ejecutará en un servidor web- y bases de datos -que estarán almacenadas en un servidor de datos- para guardar y recuperar la información producida por la misma. Para esto último se utiliza el Mongoose y Mongodb.

El sistema permitirá básicamente a un usuario registrarse y realizar un proceso de login en el mismo para jugar partidas de Truco con un compañero manera local en la modalidad jugador vs jugador.

1.3 Definiciones, acrónimos y abreviaciones

- GUI: Interfaz Gráfica de Usuario

1.4 Glosario

- **Invitado:** toda aquella persona que acompaña al jugador a jugar en la aplicación, sin realizar el proceso de login.
- **Usuario:** toda aquella persona que se encuentra registrada y realiza el proceso de login en el sistema.
- **Registro:** proceso de asentar los datos de un usuario en el sistema, en este caso particular, usuario y contraseña.
- **Login:** proceso mediante el cual un usuario accede al sistema ingresando sus datos de identificación en el mismo.
- **Nickname:** nombre alternativo o apodo de un jugador que permite identificar a un jugador dentro del sistema.
- **Browser:** también conocido como navegador web, es un software que permite el acceso a Internet, interpretando la información de distintos tipos de archivos y sitios web para que éstos puedan ser visualizados.
- **Base de Datos:** conjunto de datos pertenecientes a un mismo contexto y almacenados sistemáticamente para su posterior uso.
- **Sistema de Gestión de Bases de Datos:** software dedicado a servir de interfaz entre la base de datos, el usuario y las aplicaciones que la utilizan.
- **Servidor Web:** programa informático que implementa el protocolo HTTP.

1.5 Referencias

◆ IEEE 830-1998:

http://dc.exa.unrc.edu.ar/moodle/pluginfile.php/2430/mod_resource/content/1/IEEE830_esp.pdf

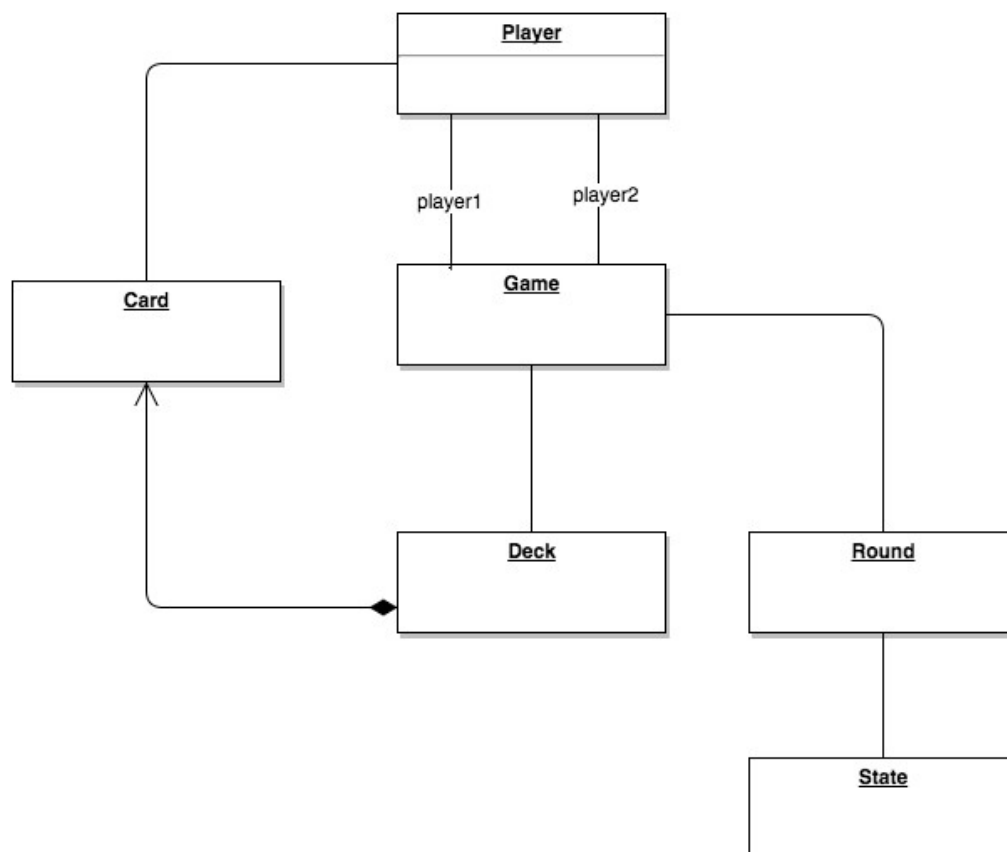
1.6 Visión Global

- La Sección 1 se enfoca en la explicación, objetivos, metas y descripción del documento.
- La Sección 2 está orientada, como su nombre lo indica, a la descripción general del sistema, dónde la información está orientada al cliente/usuario potencial.
- La Sección 3 trata sobre los requisitos específicos. Se emplean términos técnicos orientados principalmente a los desarrolladores y programadores.

2 Descripción Global

2.1 Perspectiva del producto

La sistema será un producto que trabajara en forma Cliente/Servidor, además de trabajar de manera independiente con lo que no interactuara con otros sistemas.



2.2 Funciones del producto

El sistema permitira las siguiente funcionalidades:

Usuarios:

- Registrar usuario: El usuario podra registrarse, con un nombre de usuario y password .
- Logear usuario : el usuario podra conectarse al servidor con el usuario y password con el que se registro anteriormente.
- Crear nueva partida; el usuario podra crear una partida ingresado el nombre de la misma y el nombre del oponente(invitado con el que jugara).
- Cantar truco
- Cantar envido
- Cantar envido envido
- Decir quiero
- Decir noQuiero
- Jugar Carta

2.3 Características del usuario

Los usuarios potenciales de este software no requieren tener conocimientos técnicos específicos, es suficiente con tener conocimientos básicos acerca del manejo de computadoras, uso de programas y navegadores web. Solamente deberan saber las reglas del Truco.

2.4 Restricciones

2.4.1 Políticas Regulatoras

La aplicación se desarrollara mediante software de licencia abierta por lo tanto no se deberá pagar por el uso de : servidor WEB(localhost), Sistema de Gestión de Base de datos(mongo db) y el lenguaje de programación (javascript), por lo tanto, la utilización de estos programas se hará mediante las políticas establecidas por este tipo de licenciamiento.

2.4.2 Limitaciones de Hardware

Para esta aplicación será necesario un computador .

2.4.3 Interfaces con otras aplicaciones

Debido a que el sistema no interactúa con otros sistemas y es autónomo no se desarrollan interfaces con otras aplicaciones. Las conexiones necesarias para la utilización del servidor web y mongodb se hará por medio de la configuración de estos programas.

2.4.4 Funcionamiento Paralelo

No es condición del Proyecto

2.4.5 Funciones de Auditoria

No es condición del Proyecto

2.4.6 Funciones de Control

El sistema debe controlar que el usuario ingresado al logear este registrado. Debe tener controles adecuados para la validación de datos. Además deberá controlar que un jugador no pueda realizar jugadas que vayan en contra de las reglas del Truco.

2.4.7 Requisitos del Lenguaje

Todo el material que se realice para el usuario y la aplicación debe de estar en lenguaje Español.

2.4.8 Protocolos Señalados

No se utilizan.

2.4.9 Credibilidad de la aplicación

Para garantizar una buena credibilidad el sistema deberá ser sometido a una serie Tests para establecer que se encuentra acorde a los requerimientos que se plasman en el documento en tanto a la consistencia de datos como al rendimiento de la aplicación, tales como tiempos de respuesta.

2.4.10 Consideraciones de seguridad

El cliente no podrá conectarse ni jugar , si no esta registrado.

2.5 Atención y dependencias

Sera necesario tener instalada todas las dependencias requeridas

3 Requerimientos específicos

Para satisfacer los requisitos se deberá poder jugar una partida de truco de manera entendible con todas las funcionalidades esenciales (truco, envideo, jugar, carta).

3.1 Interfaces externas

El sistema en un principio requerirá una interfaz básica con la cual el usuario y su oponente(invitado) podrán , ver sus cartas, jugarlas, cantar truco y envideo.

3.2 Requerimientos Funcionales

CMST				
SRS - Especificación de Requerimientos Funcionales				
Código	Nombre	Fecha	Grado Necesidad	
RF 3.2.1	Truco	17/06/2016	Esencial	
Descripción	El sistema debe permitirle al usuario cantar truco.			
Entradas	Fuente	Salida	Destino	Restricciones
True			Pantalla	El truco no debe Haber sido Cantado antes
Proceso	El jugador canta truco, si este no fue cantado con anterioridad, la variable esTruco Pasa a ser True.			
Efecto Colateral				

CMST				
SRS - Especificación de Requerimientos Funcionales				
Código	Nombre	Fecha	Grado Necesidad	
RF 3.3.3	envidox2	16/06/2016	Esencial	
Descripción	El sistema debe permitirle al jugador cantar envidox2 si antes otro jugador canto. envido			
Entradas	Fuente	Salida	Destino	Restricciones
True			Pantalla	Debe haberse Cantado envido anteriormente
Proceso	El jugador cantar envido en respuesta al envido del otro jugador, al jugador Con mas puntos de envido se le dan 4 puntos .			
Efecto Colateral				

CMST				
SRS - Especificación de Requerimientos Funcionales				
Código	Nombre	Fecha	Grado Necesidad	
RF 3.3.5	noQuiero	16/06/2016	Esencial	
Descripción	El sistema debe permitirle al usuario responder noQuiero			
Entradas	Fuente	Salida	Destino	Restricciones
True			Pantalla	El truco no debe Haber sido Cantado antes
Proceso	El jugador responde noQuiero al truco,envido o envidox2 cantado anteriormente Por el otro jugador.			
Efecto Colateral				

CMST				
SRS - Especificación de Requerimientos Funcionales				
Código	Nombre	Fecha	Grado Necesidad	
RF 3.3.6	Playcard	17/06/2016	Esencial	
Descripción	El sistema debe permitirle al jugador jugar una carta.			
Entradas	Fuente	Salida	Destino	Restricciones
Carta que Desea jugar El jugador			Pantalla	El jugador no Puede jugar una Carta jugada Anteriormente. El jugador no Puede jugar mas De 3 cartas.
Proceso	El jugador juega una carta, si el otro jugador ya jugo una anteriormente, se las Confronta, si se canto truco anteriormente el ganador de la confrontacion gana 2 Puntos y termina la ronda. Si no se canto truco y ningun jugador gano mas de una confrontacion no pasa Nada, en cambio si alguno 2 confrontaciones gana un punto y termina la ronda.			
Efecto Colateral				

CMST				
SRS - Especificación de Requerimientos Funcionales				
Código	Nombre	Fecha	Grado Necesidad	
RF 3.3.4	quiero	16/06/2016	Esencial	
Descripción	El sistema debe permitirle al usuario decir no quiero al truco o envido/envidox2.			
Entradas	Fuente	Salida	Destino	Restricciones
True			Pantalla	Debe haberse Cantado truco, Envido,envidox2 anteriormente
Proceso	El jugador responde quiero a un truco, envido o envidox2 cantado anteriormente Por el otro jugador.			
Efecto Colateral				

CMST				
SRS - Especificación de Requerimientos Funcionales				
Código	Nombre	Fecha	Grado Necesidad	
RF 3.2.2	Envido	16/06/2016	Esencial	
Descripción	El sistema debe permitirle al usuario cantar envido.			
Entradas	Fuente	Salida	Destino	Restricciones
True			Pantalla	El no debe Haber sido Cantado antes
Proceso	El jugador canta envido,			
Efecto Colateral				

3.3 Hardware

Requerimientos mínimos de hardware para un desempeño razonable de las funcionalidades del sistema:

- ✓ Procesador a 1 GHz
- ✓ 256 MB de RAM
- ✓ Espacio libre en el disco rígido

3.4 Portabilidad

Dado que la aplicación será accesible a través de un browser, la misma será multiplataforma.