**GameBook: Web social de colección de videojuegos**

**Autores:**

Daniel Fernández Feito UO245824

Antonio Nicolás Rivero Gómez UO244747

Paula Tuñón Alba UO244709

**Grupo 5**

# Índice

[1. Índice 1](#_Toc526440165)

[2. Historial de cambios 3](#_Toc526440166)

[3. Antecedentes 3](#_Toc526440167)

[4. Alcance 3](#_Toc526440168)

[**4.1.** **Módulo “Social”** 3](#_Toc526440169)

[**4.2.** **Módulo “Visor”** 3](#_Toc526440170)

[**4.3.** **Módulo “Gestor”** 3](#_Toc526440171)

[5. Restricciones 4](#_Toc526440172)

[6. Objetivos 4](#_Toc526440173)

[7. Definición del sistema 4](#_Toc526440174)

[8. Descripción de casos de uso 5](#_Toc526440175)

[**8.1.** **Caso de Uso 1: “Ver la página de información de un videojuego”** 5](#_Toc526440176)

[**Actor(es)** 5](#_Toc526440177)

[**Descripción** 5](#_Toc526440178)

[**8.2.** **Caso de Uso 2: “Añadir un juego a tu lista de deseados”** 5](#_Toc526440179)

[**Actor(es)** 5](#_Toc526440180)

[**Precondiciones** 5](#_Toc526440181)

[**Descripción** 6](#_Toc526440182)

[**8.3.** **Caso de Uso 3: “Responder a un comentario en un videojuego”** 6](#_Toc526440183)

[**Actor(es)** 6](#_Toc526440184)

[**Precondiciones** 6](#_Toc526440185)

[**Descripción** 6](#_Toc526440186)

[9. Requisitos 8](#_Toc526440187)

[**9.1.** **Requisitos funcionales** 8](#_Toc526440188)

[**Módulo “Gestor”** 8](#_Toc526440189)

[**Módulo “Visor”** 9](#_Toc526440190)

[**Módulo “Social”** 9](#_Toc526440191)

[**9.2.** **Requisitos no funcionales** 10](#_Toc526440192)

[10. Análisis de riesgos 10](#_Toc526440193)

[**10.1.** **Riesgos de proyecto** 10](#_Toc526440194)

[**Adelanto de la entrega** 10](#_Toc526440195)

[**Mala formación de nuestros trabajadores** 11](#_Toc526440196)

[**Sobrecarga de trabajo** 11](#_Toc526440197)

[**Bancarrota de la empresa de base de datos** 12](#_Toc526440198)

[**10.2.** **Riesgos de negocio** 12](#_Toc526440199)

[**Recorte presupuestario** 12](#_Toc526440200)

[**10.3.** **Riesgos de producto** 12](#_Toc526440201)

[**Tecnología defectuosa** 12](#_Toc526440202)

[**Cambio de legislación** 13](#_Toc526440203)

[11. Prototipos de interfaces 13](#_Toc526440204)

[12. Glosario 13](#_Toc526440205)

[13. Anexos 14](#_Toc526440206)

[**13.1.** **Anexo 1: Lista de tareas** 14](#_Toc526440207)

[**13.2.** **Anexo 2: Bitácora** 14](#_Toc526440208)

# Historial de cambios

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Versión** | **Descripción del Cambio** | **Autor** |
| 3/10/2018 | 1.0 | Versión inicial del documento. | Nicolás |
| 4/10/2018 | 1.1 | Se modifica antecedentes. Se añade alcance, restricciones, descripción de casos de uso, requisitos funcionales y no funcionales, análisis de riesgos, prototipos de interfaces, glosario y anexos. | Todos |
| 4/10/2018 | 1.2 | Se terminaron las tareas iniciales | Todos |

# Antecedentes

Los factores principales que influyeron en la decisión de crear este sistema fueron:

* La necesidad de facilitar a los usuarios una manera de saber, sin tener que depender de su memoria, que juegos les han interesado, y cuales ya han jugado tiempo atrás.
* Ayudar a decidir si es buena idea adquirir un juego o no, aportando la información necesaria a través de críticas de otros usuarios sobre dichos juegos.

# Alcance

El sistema se divide en 3 módulos para facilitar su desarrollo. El alcance de cada módulo es el siguiente:

## **Módulo “Social”**

Este módulo es el encargado de gestionar las interacciones entre usuarios. Gestionará los comentarios de videojuegos y comentarios de otros comentarios. Aportará a cada usuario registrado una lista de amigos, así como la posibilidad de añadir y eliminar amigos de dicha lista, y poder ver la información sobre esos usuarios (qué juegos tienen, qué juegos han jugado e información de su perfil de usuario). Esto sólo será posible una vez ambos usuarios se hayan aceptado como amigos.

## **Módulo “Visor”**

Este módulo es el encargado de facilitar al usuario un mecanismo de búsqueda de videojuegos dentro de la página, y de la posterior muestra de información una vez la búsqueda resulte exitosa. Dicha información se obtendrá de una base de datos propia.

## **Módulo “Gestor”**

Este módulo es el encargado de gestionar las interacciones entre los usuarios y los videojuegos. Añadirá a la lista de deseados o jugados aquel juego que el usuario marque y lo eliminará de dicha lista cuando el usuario lo elimine, reflejando los cambios en la base de datos y en el perfil de dicho usuario.

# Restricciones

El cliente ha especificado que la aplicación tiene que ser una página web, para permitir a la mayor cantidad de usuarios posibles acceder a la aplicación.

Se nos pide que programemos la aplicación de cara a usar una base de datos de la marca PostgreSQL. También se desea que el sistema exponga una API REST para permitir que sea utilizada por otros dispositivos.

El back-end del sistema será escrito en Java.

# Objetivos

Lo que se busca con la creación de esta página es proporcionar a los usuarios un medio de llevar un registro de que juegos les interesan y pretenden adquirir, así como de aquellos que ya han jugado, para que no se les olvide. Inherente a esto irá un mecanismo de búsqueda de videojuegos para permitir marcarlos, que les mostrará toda la información relevante del videojuego en cuestión. Además, los usuarios podrán comentar sobre los videojuegos y entre ellos, lo que les ayudará a conocer con más certeza si van a disfrutar el juego en base a las críticas, etc.

# Definición del sistema

Esta aplicación sirve para llevar una colección con los juegos que un usuario desea obtener, los que tiene y los que ya ha jugado. Además de esto, los usuarios pueden realizar búsquedas para ver información de juegos y añadirlos a sus listas, también pueden ponerles nota, hacer comentarios y responder a otros comentarios.

Los usuarios también pueden añadir otros usuarios a amigos y ver sus listas, y verán eventos de sus amigos como juegos que acaben de terminar y demás actividades.

Este proyecto surge porque no existe ninguna página con estas funciones. La motivación es permitir que los usuarios puedan comentar videojuegos con otras personas, llevar listas de los juegos que quieren tener para no olvidarlos y saber qué juegos les interesan a sus amigos.

# Descripción de casos de uso

## **Caso de Uso 1: “Ver la página de información de un videojuego”**

**Actor(es)**

Usuario del sistema (anónimos y registrados).

**Descripción**

Este caso de uso describe cómo es el proceso que debe seguir un usuario para poder ver la información de un videojuego

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Flujo de eventos** | | |
| **Orden** | **Curso normal** | **Alternativas** |
| 1 | El caso de uso inicia cuando el usuario pincha en el botón de búsqueda en el menú e introduce el nombre del videojuego que quiere ver. |  |
| 2 | El sistema le muestra los resultados de su búsqueda. | La búsqueda no obtiene ningún resultado. El sistema muestra un mensaje comunicándolo y el usuario regresa al punto 1. |
| 3 | El usuario selecciona un videojuego de los resultados y el sistema le muestra la página con su información. |  |

## **Caso de Uso 2: “Añadir un juego a tu lista de deseados”**

**Actor(es)**

Usuario registrado del sistema.

**Precondiciones**

El usuario debe de estar en la página de información de un videojuego que no tenga aún añadido a su lista de deseados.

**Descripción**

Este caso de uso describe cómo es el proceso que debe seguir un usuario para añadir un juego a su lista de deseados.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Flujo de eventos** | | |
| **Orden** | **Curso normal** | **Alternativas** |
| 1 | El caso de uso inicia cuando el usuario pincha en el botón “Añadir a mi lista de deseados” en la página de información de un juego. |  |
| 2 | El sistema actualiza la lista de deseados del usuario y añade el nuevo juego. |  |
| 3 | La página se actualiza para mostrar que el juego ya está en la lista de deseados, el botón para añadir desaparece y aparece otro para eliminarlo de la lista. |  |

## **Caso de Uso 3: “Responder a un comentario en un videojuego”**

**Actor(es)**

Usuario registrado del sistema.

**Precondiciones**

El usuario debe de estar en la página de información de un videojuego que tenga algún comentario escrito sobre él.

**Descripción**

Este caso de uso describe cómo es el proceso que debe seguir un usuario para responder al comentario de otro usuario sobre un videojuego.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Flujo de eventos** | | |
| **Orden** | **Curso normal** | **Alternativas** |
| 1 | El caso de uso inicia cuando el usuario pincha en el botón “Responder” de un comentario en la página de información de un juego. |  |
| 2 | El sistema le mostrará un campo en el que poder escribir su respuesta, un botón para enviarla cuando haya terminado y otro botón para cancelar. | El usuario pulsa enviar sin haber escrito nada. El sistema le dirá que no puede enviar un comentario vacío y le dirá que escriba algo y vuelva a intentarlo o que cancele. |
| 3 | La página se actualiza para mostrar la nueva respuesta al comentario. |  |

# Requisitos

Leyenda:

* A: Amigos.
* C: Colección.
* Com: Comentarios.
* B: Búsqueda.
* G: Módulo “Gestor”.
* P: Principales.
* S: Social.

## **Requisitos funcionales**

* **RP**: La aplicación será una página web.

**Módulo “Gestor”**

* **RGB:** El sistema tiene que ofrecer al usuario la posibilidad de buscar juegos por título.
  + **RGB1:** El sistema mostrará una lista de juegos cuyo título contenga el dado por el usuario.
  + **RGB2**: El usuario podrá abrir fichas de los videojuegos.
    - **RGB2.1:** Cada ficha mostrará, del juego, el título y su sinopsis
* **RGC:** El sistema tiene que mantener, por usuario, una lista de juegos que el usuario ha marcado en distintos estados.
* **RGBC:** Tras abrir la ficha de un juego buscado (según el requisito RGB) el usuario podrá indicar distintas cosas sobre el juego.
  + **RGC1:** El sistema tiene que permitir al usuario añadir un juego a su colección, marcándolo como “Deseado”.
  + **RGC2:** Con un juego marcado como “Deseado”, el sistema permitirá al usuario marcarlo como “Obtenido”, simbolizando que ya lo posee en su colección física o virtual.
    - **RGC2.1:** El sistema permitirá cambiar de vuelta al estado “Deseado”.
  + **RGC3:** Con un juego marcado en cualquier estado de los mencionados anteriormente, el sistema permitirá al usuario indicar si ha terminado el juego.
  + **RGC4:** Al cambiar un juego de estado, el sistema actualizará la página automáticamente para mostrar el nuevo estado.

**Módulo “Visor”**

* **RVB:** El sistema tiene que ofrecer al usuario la posibilidad de buscar juegos por título.
  + **RVB1:** El sistema mostrará una lista de juegos cuyo título contenga el dado por el usuario.
    - **RVB1.1:** En caso de introducir una búsqueda incorrecta o que no tenga resultados, se le mostrará un mensaje al usuario haciéndoselo saber.
  + **RVB2:** El usuario podrá abrir fichas de los videojuegos.
    - **RVB2.1:** Cada ficha mostrará, del juego, la siguiente información:
      * **RVB2.1.1:** El título.
      * **RVB2.1.2:** La sinopsis.
      * **RVB2.1.3:** El año de lanzamiento.
      * **RVB2.1.4:** Una imagen con la portada.
      * **RVB2.1.5:** Todos los comentarios asociados al videojuego, independientemente de quién sea el autor.
      * **RVB2.1.6:** Si el videojuego está en una de las dos listas del usuario que está viendo la ficha.

**Módulo “Social”**

* **RSCom:** En las fichas de videojuegos descritas en el requisito RGB se mostrará una sección de comentarios.
  + **RS1Com:** El sistema permitirá al usuario podrá añadir un comentario en la ficha del juego, solo texto.
    - **RS1.1Com**: El sistema impedirá al usuario añadir comentarios con texto vacío.
  + **RS2:** El sistema permitirá al usuario añadir un comentario asociado a otro comentario, este último hecho por él o no.
* **RSA:** El sistema permitirá al usuario agregar a otros usuarios a su lista de amigos.
  + **RSAB:** El sistema permitirá buscar a otros usuarios por nombre, ofreciendo una lista de resultados de usuarios que contengan ese nombre.
    - **RSAB1:** El sistema permitirá al usuario enviar una solicitud a otro usuario para ser amigos.
    - **RSAB2:** El sistema permitirá al usuario que ha recibido la solicitud aceptarla o denegarla.
    - **RSAB3:** Si el usuario deniega la solicitud, el otro usuario podrá mandarla de nuevo.
    - **RSAB4:** Si el usuario acepta la solicitud, ambos usuarios pasarán a tener al otro usuario en su lista de amigos.
  + **RSAActividad:** El sistema ofrecerá al usuario una página en la que poder ver la actividad de los usuarios que tiene añadidos como amigos.
    - **RSAActividad.1:** La actividad de un usuario es la lista de cambios de estado que realizan en los videojuegos en su cuenta (cambios descritos en el requisito RGBC)
    - **RSAActividad.2:** El sistema organizará los eventos de la actividad de más reciente a más antiguo.
  + **RSAListado:** El sistema ofrecerá al usuario una página o listado en la que visualizar todos los usuarios añadidos como amigos.
    - **RSAListado.**1: El sistema permitirá al usuario borrar a un usuario de su lista.
  + **RSAInfoAmigos:** El sistema permitirá al usuario ver los juegos de cada usuario que tenga añadido como amigo, así como los estados que tienen asignados a esos juegos.

## **Requisitos no funcionales**

La siguiente lista muestra los requisitos no funcionales para el proyecto:

* El sistema ha de tener una disponibilidad del 90%.
* Las páginas web que conforman el sistema estarán escritas en HTML5 y CSS.
* El protocolo de seguridad para la transferencia de datos entre página web y servidor será HTTPS.
* El sistema debe ser accesible para usuarios de todo el mundo.
* El sistema debe ser compatible con dispositivos móviles y los navegadores más utilizados (Google Chrome, Mozilla Firefox, Opera y Microsoft Edge).
* El sistema debe permitir mostrar el contenido de la página en distintos idiomas (inglés y español).
* El sitio web se debe ajustar a las normas establecidas en el RGPD.
* El sistema debe realizar copias de seguridad periódicas de la información que mantiene.
* El sistema debe contar con un nivel de accesibilidad de AA como mínimo.

# Análisis de riesgos

## **Riesgos de proyecto**

**Adelanto de la entrega**

**Descripción**: El cliente decide adelantar la fecha de entrega.

**Gestión:** Transferimos el riesgo. Para esto incluiremos una cláusula en el contrato que imponga una penalización económica al cliente en caso de querer adelantar la entrega del proyecto. La cantidad de esta penalización será establecida por nosotros y el cliente deberá decidir si acepta y firma el contrato o si quiere cancelar el proyecto.

**Plan de contingencia:** Cuando el riesgo se produzca, se ejecutará la cláusula del contrato que impone la penalización y se negociará con el cliente para redefinir el alcance de lo que quiere que se le entregue.

* **Situación del proyecto:** En la cláusula se introducirá una cantidad variable para la penalización que dependerá del porcentaje de tiempo restante en el proyecto.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Probabilidad** | **Impacto Presupuesto** | **Impacto Planificación** | **Impacto Alcance** | **Impacto Calidad** | **Impacto Total** |
| Media | Bajo | Crítico | Medio | Medio | 0,45 |

**Mala formación de nuestros trabajadores**

**Descripción:** Los trabajadores contratados no están correctamente formados en las tareas que deberían desempeñar.

**Gestión:** Mitigar el riesgo. Si el proyecto está comenzando, buscaremos formar a los empleados o renovar la plantilla. Más cerca del final, tendremos que optar por formar a los empleados porque será menos costoso que renovar la plantilla en ese momento, lo cual podría llevar a retrasar el proyecto.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Probabilidad** | **Impacto Presupuesto** | **Impacto Planificación** | **Impacto Alcance** | **Impacto Calidad** | **Impacto Total** |
| Baja | Medio | Alto | Medio | Medio | 0,17 |

**Sobrecarga de trabajo**

**Descripción:** Una estimación mal hecha que obligue la sobrecarga de trabajo para cumplir con la planificación.

**Gestión:** Mitigaremos el riesgo. Podemos prolongar el proyecto, disminuir el alcance o aumentar la plantilla con perfiles similares si tenemos tiempo y recursos. La decisión se tomará consultando con el cliente qué prefiere.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Probabilidad** | **Impacto Presupuesto** | **Impacto Planificación** | **Impacto Alcance** | **Impacto Calidad** | **Impacto Total** |
| Baja | Bajo | Alto | Medio | Medio | 0,17 |

**Bancarrota de la empresa de base de datos**

**Descripción:** La empresa que daba soporte a nuestra base de datos ha dejado de hacerlo por cuestiones monetarias.

**Gestión:** Eliminaremos el riesgo. Esto se hará mediante un estudio de mercado previo para encontrar las empresas de bases de datos más solventes y de éxito y usaremos sus productos. De esta forma evitaremos escoger una que quiebre con facilidad.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Probabilidad** | **Impacto Presupuesto** | **Impacto Planificación** | **Impacto Alcance** | **Impacto Calidad** | **Impacto Total** |
| Muy baja | Medio | Bajo | Inapreciable | Inapreciable | 0,03 |

## **Riesgos de negocio**

**Recorte presupuestario**

**Descripción:** Un cambio en el presupuesto del proyecto por parte del cliente que reduzca los fondos disponibles.

**Gestión:** Transferiremos el riesgo. Se añadirá una cláusula al contrato para penalizar al cliente y recuperar dinero, y se parará el proyecto.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Probabilidad** | **Impacto Presupuesto** | **Impacto Planificación** | **Impacto Alcance** | **Impacto Calidad** | **Impacto Total** |
| Media | Medio | Medio | Medio | Medio | 0,15 |

## **Riesgos de producto**

**Tecnología defectuosa**

**Descripción:** El software de terceros del que hacemos uso podría tener errores.

**Gestión:** Mitigaremos el riesgo. Durante el desarrollo del sistema se aplicará el patrón Fachada para reducir el impacto de estos cambios.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Probabilidad** | **Impacto Presupuesto** | **Impacto Planificación** | **Impacto Alcance** | **Impacto Calidad** | **Impacto Total** |
| Media | Bajo | Medio | Bajo | Bajo | 0,15 |

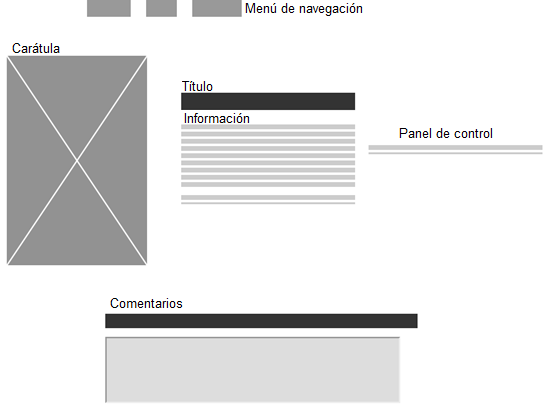
**Cambio de legislación**

**Descripción:** El proyecto está sujeto a leyes, que pueden cambiar a lo largo del tiempo.

**Gestión:** Asumiremos el riesgo. Tendremos que adaptarnos a la nueva legislación.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Probabilidad** | **Impacto Presupuesto** | **Impacto Planificación** | **Impacto Alcance** | **Impacto Calidad** | **Impacto Total** |
| Baja | Medio | Medio | Inapreciable | Inapreciable | 0,09 |

# Prototipos de interfaces



Este es el prototipo de la ficha de información de cada videojuego. A la izquierda aparecerá la imagen de su carátula, en el centro su título y demás información relevante, a la derecha una especie de panel de control con los botones para añadir y eliminar de las distintas listas y debajo estará el campo de texto para escribir los comentarios y los comentarios de todas las personas sobre ese juego.

# Glosario

* **CSS3:** Cascading Style Sheets, u Hojas de Estilo en Cascada. Lenguaje de programación que permite definir el estilo y aspecto visual de una página web escrita en HTML.
* **HTML5:** Hyper-Text Markup Language, o Lenguaje de Marcados de Hiper-Texto. Es un lenguaje de programación que permite definir el contenido y estructura de una página web.Versión 5.
* **HTTPS:** el protocolo de transmisión de datos por la web es HTTP, HTTPS es una medida extra de seguridad que exige que los datos estén encriptados entre el servidor y el cliente.
* **Módulo:** Un módulo es un subsistema dentro del sistema conjunto que puede construirse y funcionar de forma independiente.
* **Perfil de usuario:** Página donde se ve reflejada toda la información que un usuario ha decidido añadir y que será pública para todos sus amigos.
* **Usuario anónimo:** Un usuario del sistema que no ha pasado el proceso de inicio de sesión.
* **Usuario registrado:** Un usuario del sistema que ha iniciado sesión en nuestra página con unas credenciales válidas.
* **RGPD:** Reglamento General de Protección de Datos, es una ley europea que regula el tratamiento de datos personales.

# Anexos

## **Anexo 1: Lista de tareas**

* Redactar requisitos no funcionales.
* Redactar requisitos funcionales del módulo “Visor”
* Redactar requisitos funcionales del módulo “Gestor”
* Redactar requisitos funcionales del módulo “Social”
* Preparar documento bitácora.
* Traspasar lista de tareas.
* Redactar Antecedentes.
* Redactar Alcance.
* Redactar Glosario.
* Redactar Antecedentes.
* Escribir casos de uso principales.
* Redactar principales restricciones.
* Realizar prototipo de interfaces.
* Redactar análisis de riesgo inicial.

## **Anexo 2: Bitácora**

* 03/10/2018:
  + Tarde:
    - Creación del documento inicial, división de tareas
    - Definición de los módulos.
    - Comienzo de tareas iniciales
* 04/10/2018:
  + Mañana:
    - Terminadas las tareas iniciales.