Nombre: Nicolas Perez Teran 202116903

Documento de Diseño

Iteración 1:

Inicialmente, identificamos un caso base para iniciar nuestra fase de diseño.

*Un joven llamado Carlos tiene la idea de un juego innovador para crear, razón por la cual contacta a sus cinco amigos para que lo ayuden; además, lo hace con la esperanza de que ellos conozcan a mas personas que se puedan unir al grupo. La idea de Carlos es ir conociendo a los integrantes y a los que mejor se desempeñen o mas interés tengan por ayudar les permitirá volverse un líder como el, para que contribuyan mas a las decisiones que se tomaran para el desarrollo. Por otro lado, Carlos necesita poder distribuir entre los integrantes las partes que se necesitan implementar al juego para facilitar la organización de como se hará todo.*

Con lo anterior podemos deducir que se necesitan los siguientes roles:

* Proyecto
* Líder
* Integrante
* Actividad

Y también se necesitaran cumplir las siguientes responsabilidades:

* Iniciar un proyecto nuevo.
* Agregar y asignar una actividad.
* Agregar integrantes.
* Definir cual integrante puede ser líder.

Con lo anterior, podemos identificar que se necesita especificar las responsabilidades a cumplir por nuestra solución.

Requerimientos Funcionales:

- Crear un nuevo proyecto: La idea es que aquí se especifiquen aspectos básicos del proyecto en general, como por ejemplo, el nombre, el líder, integrantes, etc.

- Añadir integrantes o lideres: Se necesita que el tamaño de integrantes y lideres sea variable, pues estos proyectos pueden requerir mucha colaboración.

- Mantener un seguimiento del proyecto: Se requiere poder manejar de manera mas simple todo lo que gira en torno al proyecto: avances dia por dia, tiempo estimado y transcurrido, y todo las actividades que se necesiten realizar.

Requerimientos no funcionales:

* Una interfaz exclusiva según el rol del participante: Se necesita que haya una interfaz que varíe dependiendo de el tipo de usuario que esta en uso.

Reglas:

* El proyecto se crea mediante la aplicación y debe ser el líder inicial quien maneja esto.
* El lider debe manejar todo el proyecto, mientras que los integrantes están limitados a cumplir con actividades.
* Los integrantes deben saber todo lo que les corresponde hacer a ellos.

Iteración 2:

Para esta parte, logramos identificar mas o menos las características de los roles:

* Aplicación: Director. Recordemos que este es quien maneja todas las relaciones y cambios de información entre los objetos del proyecto.
* Líder: Coordinador. Este puede mandar ordenes y hacer cambios en todo lo que tenga que ver con el proyecto que se maneja.
* Proyecto: Data holder. Esto es porque solo se limita a guardar y pasar información según lo pida la aplicación.
* Integrante: Data holder. Este objeto guarda la información de un integrante y la pasa o guarda según se requiera.
* Actividad: Data holder. Este objeto guarda todo lo que puede hacer una actividad.

Y con esto hecho, podemos actualizar y descomponer mas las responsabilidades.

* Iniciar un proyecto nuevo.
* Finalizar un proyecto.
* Agregar actividades para ser realizadas.
* Definir las actividades que faltan por completarse.
* Marcar cuales actividades ya están completadas.
* Agregar integrantes.
* Asignar el rol que ocupara un integrante (Líder o integrante normal).

Requerimientos Funcionales:

- Crear un nuevo proyecto: La idea es que aquí se especifiquen aspectos básicos del proyecto en general, como por ejemplo, el nombre, el líder, integrantes, etc.

- Añadir integrantes o lideres: Se necesita que el tamaño de integrantes y lideres sea variable, pues estos proyectos pueden requerir mucha colaboración. Además, se necesita poder cambiar entre un integrante o un líder.

- Mantener un seguimiento del proyecto: Se requiere poder manejar de manera mas simple todo lo que gira en torno al proyecto: avances dia por dia, tiempo estimado y transcurrido, y todas las actividades que se necesiten realizar.

- Se requiere poder crear y asignar actividades a un integrante o líder dado: Ya que para resolver un proyecto se necesita ir paso por paso, es necesario que cada integrante tenga claro que papel debe desempeñar.

Colaboraciones:

Dado que ya tenemos claro que papel desempeñara cada objeto, podemos hacer unas estimaciones sobre las relaciones que deben haber entre cada elemento.

* Aplicación: Posee relación con todos los objetos porque es aquel que se encarga de controlar el funcionamiento, comportamiento y actualización de cada uno de los elementos.
* Proyecto:
  + Tiene una relación con Aplicación: Aplicación será quien actualice toda la información en el proyecto y asignara las características de este.
  + Tiene una relación con líder: El proyecto necesita ser coordinado, y es el líder aquel que tiene control sobre todo lo que tenga que ver con el proyecto.
  + Tiene una relación con los integrantes: El proyecto es aquel que define cada cosa que debe ser realizado por los integrantes y les provee dicha información.
  + Tiene relación con Actividad: Para que el proyecto se encuentre finalizado, se requiere que se hayan cumplido una cierta cantidad de actividades y es por esto que el proyecto esta compuesto de una serie de actividades que el va creando.
* Líder:
  + Tiene una relación con proyecto: El líder se encarga de gestionar todos los aspectos del proyecto.
  + Tiene una relación con los integrantes: Se encarga de asignar que actividades deben cumplirse y puede asignarla a un integrante especifico. Además, tiene la habilidad de cambiar a un integrante a líder.
  + Tiene relación con las Actividades: El es quien puede decidir como van a ser las nuevas actividades. -El las define, pero no las crea-
* Integrante: Aparte de las anteriores ya mencionadas, tiene una relación con las actividades; esto porque el integrante es aquel que las completa y puede dar una actividad por realizada.
* Actividad: Todas sus relaciones ya fueron especificadas.

Reglas:

* La aplicación debe ser quien regule todas las interacciones.
* El proyecto se crea mediante la aplicación y debe ser el líder inicial quien maneja esto.
* El líder debe manejar todo el proyecto, agregando o quitando actividades y los integrantes de este.
* Los integrantes deben tener actividades asignadas, las cuales deben cumplir individualmente o en grupo según la asignación.