**Declaración de Trabajo (SOW)**

Proyecto (RuninngJam)

**Versión 1.0.0**

**Instituto Tecnológico Superior Benito Juárez**

**Quito - Ecuador**

**02/2021**

**TABLA DE CONTENIDO**

[**1.**](#_3whwml4) **RESUMEN GENERAL 3**

[**2.**](#_2bn6wsx) **RESUMEN EJECUTIVO 3**

[**3.**](#_qsh70q) **OBJETIVOS: 3**

[**4.**](#_3as4poj) **BENEFICIOS PREVISTOS 4**

[**5.**](#_1pxezwc) **ALCANCE DE LA SOLUCIÓN 4**

[**5.1.**](#_2p2csry) **Alcance de Requerimientos/Servicios** 4

[**6.**](#_3o7alnk) **MODELO DE LA SOLUCIÓN PROPUESTA – DIAGRAMAS 5**

[**7.**](#_2s8eyo1) **CICLO DE VIDA DEL PROYECTO. 6**

[**8.**](#_23ckvvd) **REUNIONES Y REPORTES 7**

[**9.**](#_ihv636) **CRONOGRAMA DE PROYECTO/CRONOGRAMA DE ENTREGABLE 7**

[**9.1.**](#_26in1rg) **Gantt Preliminar** 7

[Diagrama de Gantt estimado con el cumplimiento de las tareas y fases (preliminar)](#_lnxbz9) 7

[**10.**](#_32hioqz) **REQUISITOS DE ESFUERZO/RECURSOS 7**

[**11.**](#_1hmsyys) **GLOSARIO DE TÉRMINOS 7**

[**12.**](#_2jxsxqh) **APROBACIONES 8**

[**13.**](#_3j2qqm3) **ANEXOS (INCLUIR TODOS LOS ANEXOS QUE SE CREAN NECESARIOS). 8**

[**ANEXO 1:**](#_41mghml) **9**

[**ANEXO 2:**](#_2grqrue) **9**

[**ANEXO 3:**](#_vx1227) 11

[**ANEXO 4:**](#_vx1227) 12

**Declaración de Trabajo (SOW) –**

**Running Jam**

1. **Resumen General**

|  |  |
| --- | --- |
| **Proyecto:** | RunningJam |
| **Tipo Proyecto:** | Integrador |
| **Tamaño del Proyecto** | Intermedio (esto es por el número de horas de aprendizaje) |
| **Ubicación del Proyecto:** | García Moreno S4-35 y Ambato |
| **Fecha de Inicio del Proyecto** | Miércoles, 16 de diciembre del 2020 |
| **Fecha de Finalización del Proyecto, Primera etapa** | Lunes, 15 de febrero del 2021 |
| **Fecha de Finalización** | Mayo del 2021 |
| **Área:** | Programación y diseño |
| **Líder de Proyecto:** | Roger Pineda |
| **Fecha de Elaboración:** | 28 de diciembre del 2020 |
| **Equipo de Trabajo:** | Roger Pineda,Alexis Pantoja, Kevin Falconi, Paul Quinatoa |

1. **Resumen Ejecutivo**

Running Jam es un videojuego acerca del espacio exterior que está dirigido para todo tipo de público el cual tendrá que pensar en alguna manera de derrotar a los enemigos que se les presente, deberán superar cierto número de niveles los cuales se podrán más y más difíciles en el transcurso del juego. Con este proyecto nosotros esperamos que llegue muy lejos porque le tenemos altas expectativas ya que tanto el tema como la jugabilidad es atractiva para cualquier persona y sabemos que llegará a varios jugadores. A pesar de su sistema 2D creemos que puede resaltar como otros juegos clásicos pero con las mejoras que la tecnología nos ofrece causando nostalgia en los jugadores más experimentados, tiene facilidad de uso en ordenador teléfono o Tablet, para el motor de juego hemos usado phaser que cuenta con una completa cantidad de características útiles, como funciones de física, sprites, animaciones basadas en sprites y otras tecnologías más avanzadas.

3. Objetivos:

|  |
| --- |
| **OBJETIVO PRINCIPAL** |
| Elaborar un videojuego en el que utilizaran su agilidad y destreza mental para superar grandes y pequeños obstáculos ya sea como satélites, meteoritos, soles, planetas y varias cosas mas, tambien agregar que a lo que ell@s juegan a nosotros nos ayuda a saber que nuestro videojuego está bien hecho y quedar con las satisfacción de que hicimos un buen trabajo. |

3.1. Porque vamos a usar Js

|  |  |
| --- | --- |
| **Objetivos detallados** | |
| 1 | Porque se nos hace un editor de texto muy amigable para nosotros que recién estamos empezando |
| 2 | Que es un lenguaje de programación o de secuencias de comandos que te permite implementar funciones complejas. |
| 3 | Como realizando diferentes prácticas dentro del mismo JavaScript para así estar listos cuando vayamos a nuestro videojuego. |
| 4 | Para que tengamos una mejor organización como grupo. |

**4. Beneficios Previstos**

En beneficio de este videojuego es tener una versión beta para que el usuario se entere y exista la demanda del juego para poder pensar en una diferente tipo de versión

**5. ALCANCE DE LA SOLUCIÓN**

Al cumplir con ciertas condiciones tener la capacidad de subir video juego , a una versión platinium o cualquier otro de paga recibiendo skills para una mejor experiencia

En fin el alcance de la solución de este videojuego es de tratar de dar a su elección a usuarios de todas las edades, en cualquier tipo de plataforma.

**5 .1 Alcance de Requerimientos/Servicios**

|  |  |
| --- | --- |
| **Requerimientos Funcionales** | |
| **PROCESOS** | |
| **Código** | **Necesidad** |
| RF1 | Descarga del videojuego |
| RF2 | Presentación del menú |
| RF3 | Jugador único |

|  |  |
| --- | --- |
| **Necesidades de Infraestructura(solo las necesarias)** | |
| **PROCESOS** | |
| **Código** | **Necesidad** |
| **NECESIDADES GENERALES (Especificar, equipos, conexiones, etc.)** | |
| NG4 | Computador de escritorio o portatil, movil o cualquier browser |
| NG5 | Internet |
| NG6 | Visual code |
| NG7 | GitHub |
| **NECESIDADES DESARROLLO (lenguajes de programación, IDE’s, etc.)** | |
| ND8 | Html |
| ND9 | JavaScript |
| ND10 | Git |
| ND11 | Adobe Ilustrator |
| **NECESIDADES BASE DE DATOS BDD (Motores de BDD, IDE’s, etc.)** | |
| NBD12 | no aplica--- |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| * 1. **DIAGRAMA DE CONTEXTO** | | |
|  | | |
| Elementos del diagrama | .proceso y descripción | |
| Videojuego | Running Jam | |
| registro de usuario | Jugador unico | |
| Inicio | play | |
| Opciones | Dificultad | |
| Historia | q | |
| * 1. **DIAGRAMA DE INTERACCIÓN** | | |
| **Menú** | | |
| **Elemento de configuración** | **Relación** | |
| Fondo | INICIO DE LA PAGINA | |
| Botones | Play | |
| Botones | Opciones | |
| Ventana de inicio | | |
| **Elemento de Configuración** | | **Proceso (descripción)** |
| VENTANA DE FONDO | | VARIEDAD de imagenes segun su dificultad |
| JUGADOR | | Movimientos |
| ENEMIGOS | | Cantidad aleatoria según su dificultad |

HG

|  |
| --- |
| * 1. **DIAGRAMA DE CLASES** |
| **(Diagrama que especifique las clases que componen el sistema)** |

|  |
| --- |
| * 1. **DIAGRAMA DE BASE DE DATOS** |
| Esta constituida por una acumulacion de puntos |

1. **Ciclo de Vida del Proyecto.**

Para los servicios entregados al cliente y detallados en este SOW, el ciclo de vida del proyecto que se aplicará es el siguiente (fases en las cuales se debe cumplir con el desarrollo del software):

|  |
| --- |
| **Modelo de Ciclo de Vida de Proyectos** |
| Inicio |
| Investigación |
| Pruebas |
| Ejecuciones |
| Cierre |

1. **Reuniones y Reportes**

* Una reunión diaria de lunes a viernes de 4 p.m a 5 p.m

1. **Cronograma de Proyecto/Cronograma de Entregable**

Fecha de inicio proyectada: xx-xxx-xxxx

Fecha fin proyectado: xx-xxx-xxxx

* 1. **Gantt Preliminar**

**Fechas:** Inicio el 16 de diciembre del 2020 y finaliza el

**Tareas:** Hay varias tareas de por medio como pueden ser la de estar al tanto del codigo, realizar diferentes funciones que ayuden al desarrollo del videojuego y también realizar cada uno su parte del videojuego

**Estimaciones:** Cada tarea está estimada dentro de unos 15 minutos

**Superposiciones:** Medimos la dificultad de cada tarea a realizar para así saber cual es de mayor importancia

1. **Requisitos de Esfuerzo/Recursos**

**EQUIPO DE TRABAJO**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre** | **Esfuerzo en horas/hombre** | **Recursos Necesarios** |
| Roger Pineda | 28 | visualstudiocode, git, ilustrator, js |
| Alexis Pantoja | 28 | google meet, github, miro |
| Kevin Falconi | 28 | google meet, github, miro |
| Paul Quinatoa | 28 | google meet, github, miro |
| **Total (Total 1)** | 112 | Totalizar el esfuerzo para recursos de proyectos |

**TOTAL ESFUERZO PROYECTO: 28 horas**

1. **Glosario de Términos**

|  |  |
| --- | --- |
| **Abreviación** | **Descripción** |
| HTML | Lenguaje de marcado de hipertexto, y le permite al usuario crear y estructurar secciones, párrafos, encabezados, enlaces y elementos de cita en bloque (blockquotes) para páginas web y aplicaciones |
| JS | Lenguaje de programación que funciona en los navegadores de forma nativa (lenguaje interpretado sin necesidad de compilación). Por tanto se utiliza como complemento de HTML y CSS para crear páginas webs |
| GIT | Control de versiones de proyectos |
| ADOBE ILUSTRATOR | Ilustrador de imagenes |

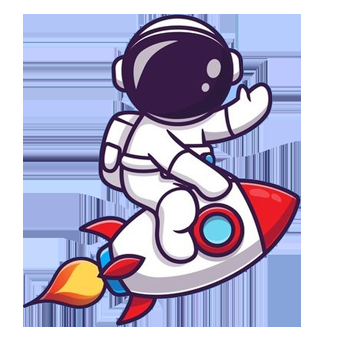
1. **Aprobaciones**

Declaran que se autorizan/aceptan todos los términos y condiciones que se especifican en el presente documento, y que éste es el actualizado, que cualquier propuesta o comunicación anterior relacionada a este contrato será nula.

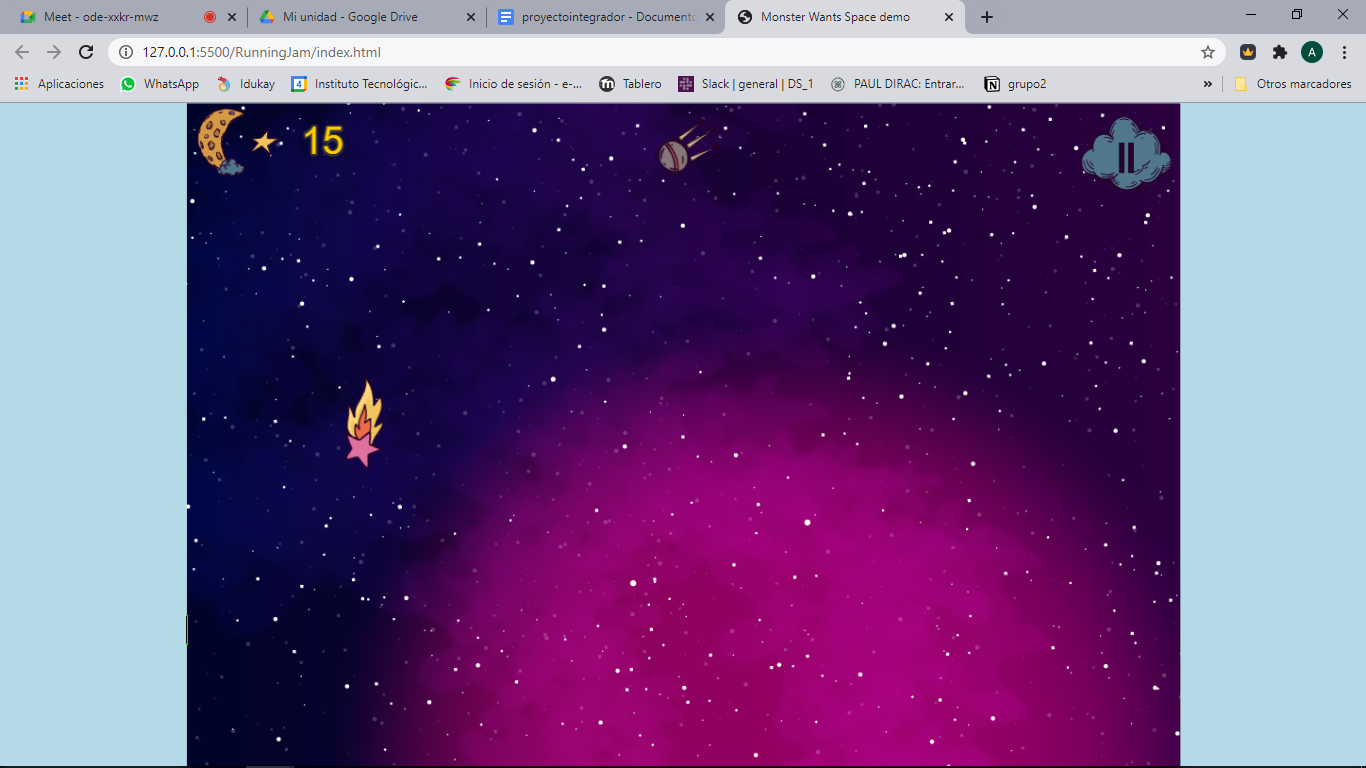
|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Aprobado por** | **Rol/Cargo** | **Fecha** | **Firmas** |
| Elizabeth Mera | Tutor | la de inicio --- |  |
| Roger | Estudiante |  |  |
| Paul | Estudiante |  |  |
| Kevin | Estudiante |  |  |
| Alexis |  |  |  |

1. **Anexo****s**
2. **Anexo 1:**Aquí podemos ver como es la página de inicio del videojuego

****

****



****

**Anexo 2:** En esta plataforma llamada Miro nos organizamo para poder así realizar de una manera más ordenada el desarrollo del video

**Anexo 3:** Aquí podemos ver el codigo detras del videojuego

Aquí vemos el index del menú del videojuego

Aquí está el package.json

Aquí vemos una pre instalación del videojuego

**Anexo 4:** Cierre de la primera fase

