

El proyecto que se abordará a continuación tiene como principal finalidad la implementación de un sistema de software web para el cliente. Dicho sistema, deberá permitirle al usuario poder jugar al famoso juego de cartas “La cosa” de manera multijugador online.

Para no profundizar demasiado, se provee un documento con la información necesaria para comprender la modalidad del juego y las [reglas](#) del mismo.

Al finalizar el proyecto, se espera poder brindar un servicio completamente funcional, seguro, de calidad y óptimo que cumpla con todas las características pactadas.

Por ende, el desarrollo del sistema web se preparará en etapas con la motivación de minimizar la brecha “comunicacional”, es decir, se buscará dejar en claro todos los requerimientos necesarios que se espera que cumpla el producto, y para facilitar las reformas que se crean necesarias en cuanto a las características del mismo.

En consecuencia y en primera instancia, abordaremos una serie de apartados los cuales deberán ser implementados en el sistema, desde el punto de vista funcional.

Quick gameplay : el usuario podrá ingresar al sitio vía web, mediante conexión a internet. El único requisito para comenzar a jugar, es ingresar un username.

Sistema de Host : el jugador que cree una partida será el host de la misma, y es quien podrá configurar la partida en el lobby.

Lobby : aquí es donde se reunirán los usuarios justo antes de comenzar la partida. En esta instancia los jugadores contarán con el chat, lo cual enriquece la experiencia de juego y le brinda un plus al sistema web. Las salas pueden ser privadas o públicas.

Apartado multijugador : partidas por rondas contra personas reales, donde cada jugador tiene un turno. La configuración de la misma dependerá del host del lobby determinado.

Chat en tiempo real : al ser un juego de cartas interactivo, es esencial la comunicación entre usuarios, por lo que este apartado es fundamental para la naturaleza de las partidas. Así como también, estará presente en el lobby. Cabe destacar que este apartado será sencillo, cada usuario podrá enviar y leer mensajes.

Por otro lado, los requerimientos no funcionales nos ayudan a pensar cómo sería el sistema en ciertos aspectos importantes. Por ende, hacemos énfasis en los siguientes apartados.

Seguridad : es imprescindible tener un buen recurso de seguridad, para que el usuario se sienta confiado y evitar trampas en juego. Por lo que el sistema debe ser susceptible a parches de seguridad.

Rendimiento : se espera que el sistema sea capaz de cargar el sitio web de manera rápida y con tiempos de respuesta reducidos. Por otro lado, se quiere lograr que el usuario pueda interactuar de manera fluida entre las diferentes interfaces del sitio web.

Escalabilidad : se espera que el sistema se comporte de manera correcta ante cualquier flujo de usuarios. Además de ser adaptable al mismo, teniendo como objetivo la optimización de recursos. Finalmente, se espera que el sistema sea amigable a la hora de agregar features..

Usabilidad y disponibilidad : el sistema debe ser intuitivo en su funcionamiento, y fácil de utilizar para cualquier tipo de usuario, en cualquier rango de edad. Asegurando su correcto funcionamiento en cualquier navegador y en cualquier momento, cumpliendo disponibilidad a todo horario.

Mantenimiento : se espera que el sistema cumpla con buenas prácticas de implementación y que sea susceptible a mejoras y actualizaciones.

Persistencia : una base de datos será fundamental para almacenamiento, durante partida. Este apartado es de suma importancia para la escalabilidad.

A modo de resumen, las características que serán limitadas en este proyecto son más bien del apartado funcional. El registro y perfil de usuario, sistema de ranking, seguimiento de estadísticas, modificación de la dinámica de juego, administración de usuarios en partida y en lobby conforman el conjunto de carencias del sistema web.