DEFINICIÓN DEL PROYECTO

# IDENTIFICACIÓN

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Proyecto** | | | Halo, The Database saga |
| **Responsables** | | | Santiago Guadrón, Juan David Martínez |
| **Historia** | | | |
| **Número** | **Fecha** | **Descripción** | |
| **01a** | S05 | Propuesta inicial | |
| **01b** | S07 | Actualización del entregable considerando:  describir cambios | |
| **02a** | S11 | Propuesta intermedia | |
| **02b** | S13 | Actualización del entregable considerando:  describir cambios | |
| **03a** | S17 | Propuesta final | |

1. **INTRODUCCIÓN**

# Tema del proyecto

# El tema escogido es una base de datos para crear un foro o wiki basado en el juego Halo desde el Halo CE hasta el Halo 3 ODST, es un juego que tiene un desarrollo amplio en su historia, personajes y jugabilidad.

# La información se puede sacar de diferentes videos o sitios web, creadores de contenido, podemos verificar la información a partir de las páginas fanáticas y la compañía que creo el videojuego.

# Organización

# La empresa desarrolladora del juego es 343 industries fundada por Microsoft y tiene como misión supervisar el desarrollo de la franquicia de Halo.

# El proyecto esta destinado a la comunidad fanática de la saga, la cual va a mantener actualizada esta base de datos, ofrecemos la opción de que el usuario interactúe y mande solicitudes para modificar los datos, además de un foro de charlas entre usuarios.

# Toda esta información recolectada, se puede vender a la empresa 343 para apoyar en el desarrollo o mantenimiento de los juegos.

# DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

* 1. **Problema**

Las razones del proyecto es recolectar toda la información de las sagas ayudando a la facilidad de búsqueda de datos, análisis para un nuevo videojuego y la recolección de información que dan los usuarios con respecto a la saga. La oportunidad por aprovechar es tener una base de datos completa y actualizada sobre la saga.

Los beneficios esperados son que la comunidad recuerde la saga del videojuego, ayude a compartir el fanatismo por la saga y que disfruten de un espacio donde pueden compartir sus gustos con respecto al juego.

Por ultimo, podemos ayudar a las empresas recolectando datos que les sirven para el desarrollo de futuras entregas del juego, mantenimiento de los actuales y extensiones de la saga.

# Objetivos

# El objetivo es crear una base de datos completa de la saga, esta base de datos puede atraer el interés de los antiguos y nuevos jugadores, lo cual les incitara a comprar o volver a jugar cualquiera de las entregas de la saga; además de la recolección de información para la venta a las empresas.

# Alcance

# Los aspectos incluidos en la base de datos son los personajes, armas, especies, foros, municiones, solicitudes, campañas, mapas, modos de juego, potenciadores, granadas y vehículos, se excluyen los videojuegos que sean externos a la historia del Halo CE al Halo 3 ODST.

# Factores críticos de éxito

# Los factores críticos del proyecto son el tiempo disponible de cada uno de los integrantes tiene, coordinar tiempos con el grupo, la cantidad de información que acarrea cada videojuego, la complejidad del diseño conceptual y a nivel de código, lograr darle una sincronia a los datos para que sean únicos y no generen errores, el tiempo que demandan las demás asignaturas de la universidad y el tiempo propio.

# PRINCIPALES HITOS DEL PROYECTO

# Se completo en su gran mayoría el archivo astah (modelo conceptual, lógico y físico) del proyecto, dándole una fuerte base para la seguridad del código (como estructura, vistas, triggers y componentes) y logrando completar en casi todas las tablas la población de 1000 datos por tabla.

# S03. FORMULACIÓN DEL PROYECTO. (SA 2 SEP)

# S05. DISEÑO CONCEPTUAL. GENERAL. (SA 16 SEP)

# S07. DISEÑO CONCEPTUAL. EXTENDIDO. (SA 30 SEP)

# S09. DISEÑO LÓGICO. ESTRUCTURA + DECLARATIVAS. (SA 21 OCT)

# S11 . DISEÑO LÓGICO. ESTRUCTURA + PROCEDIMENTALES. (SA 6 NOV)

# S15. DISEÑO FÍSICO. DATOS + COMPONENTES (SA 02 DIC)

# S17. ENTREGA FINAL. PRIMER CICLO (SA 09 DIC).

# S18. ENTREGA FINAL. SEGUNDO CICLO. (LU 18 DIC)

|  |  |
| --- | --- |
| **Hito / Entregable** | **Fecha Meta** |
| Modelo conceptual general | S07 |
| Ciclo uno de desarrollo  Indicar el área definida | S13 |
| Ciclo dos de desarrollo  Indicar el área definida | S17 |