
Software Requirements Specification

for

ChefTravel



Version 1.1

Prepared by Balestra, Bernardi, Olivo

UNRC - Análisis y Diseño de Sistemas

2023

TABLA DE CONTENIDOS

1. Introducción	1
1.1 Propósito	1
1.2 Alcance	1
1.3 Definiciones, acrónimos y abreviaciones	1
1.4 Referencias	2
1.5 Visión Global	2
2. Descripción General	2
2.1 Funciones del producto	2
2.2 Características del Usuario	3
2.3 Restricciones	3
2.4 Superposiciones y Dependencias	3
3. Requerimientos de interfaz externa	3
3.1 Interfaces del usuario	3
3.2 Interfaces con el hardware	3
3.3 Interfaces con el software	4
3.4 Interfaces de comunicación	4
4. Características del Sistema	4
4.1 Requerimientos funcionales	4
5. Requerimientos no Funcionales	7
5.1 Requerimientos de Desempeño	7
5.2 Requerimientos de Seguridad	7
5.3 Atributos de Calidad del Software	7
5.4 Normas empresariales	7
6. Otros Requerimientos	8
6.1 Requerimientos de Usabilidad	8
6.2 Requerimientos de Escalabilidad	8
6.3 Requerimientos de Compatibilidad	8

HISTORIAL DE CAMBIOS

Nombre	Fecha	Razón de cambio	Versión
	17/04/23	Se define la temática, se agrega diagrama UML y se completan diferentes campos.	1.1
	11/06/23	Se modifican y/o quitan requerimientos funcionales. Arreglos en el propósito y descripción de la App	1.2

1. Introducción

1.1 Propósito

La aplicación ChefTravel tiene como objetivo brindarle al usuario la posibilidad de aprender sobre diferentes platos y recetas típicas de todos los países del mundo. Esta consta de un trayecto de aprendizaje y uno de validación para los mismos. El trayecto de aprendizaje tiene una modalidad preguntas y respuestas del tipo múltiples choices. El mismo se verá dividido en diferentes países, los cuales contarán con una cantidad fija de niveles cada uno.

El trayecto de validación es similar pero con evaluación, y una cierta complejidad más alta. Pudiendo evaluar así como ha ido obteniendo el conocimiento culinario el usuario a lo largo de los diferentes niveles a los que se enfrentó en el país. Aprobar la etapa de validación da acceso a la frontera, pudiendo así, entrar a un nuevo país.

En cuanto al sistema de recompensa/castigo, la recompensa incluye la obtención de puntos al ir respondiendo correctamente las preguntas y el castigo consiste en que si contesta mal la pregunta, al usuario se le restan los puntos que sumaría si la contestaba bien.

Los puntos serán usados para poder acceder a la etapa evaluativa una vez se obtenga la cantidad requerida, esto quiere decir que el usuario ha comprendido lo suficiente como para pasar a una etapa de evaluación más elevada.

La temática de la aplicación, será la de un viajero por el mundo, en donde cada país es una sección de preguntas culinarias de platos típicos de ese mismo país.

1.2 Alcance

El alcance de la aplicación web “ChefTravel” es para todas aquellas personas que se vean interesadas en aprender sobre no solo las recetas de cada país del mundo, sino que también los pasos correctos para prepararlas con un poco de cultura general. Está pensado para que la aplicación sea utilizada por personas de todo rango de edades.

1.3 Definiciones, acrónimos y abreviaciones

CONCEPTO	DESCRIPCIÓN
ChefTravel	Nombre de la aplicación.
Usuario	Toda aquella persona que use la aplicación.
Platos típicos	Comida tradicional de un país o región.
Trayecto de aprendizaje	Etapas de aprendizaje de la aplicación.
Trayecto de validación	Etapas de validación de la aplicación.

CONCEPTO	DESCRIPCIÓN
País	País o región geográfica del mundo, que en este caso será interpretado como una sección de niveles.
Recompensa	Premio que recibe el usuario por su desempeño.
Castigo	Penalización que recibe el usuario por respuestas incorrectas.
Puntos	Recompensa virtual necesaria para acceder a la etapa de validación.
Frontera	Límite entre países que se puede cruzar al superar el trayecto de validación.

Tabla 1 : Definiciones, acrónimos y abreviaciones

1.4 Referencias

<https://www.duolingo.com/>

1.5 Visión Global



2. Descripción General

2.1 Funciones del producto

La aplicación web proporcionará al usuario una página de registro o inicio de sesión, después de lo cual se le dirigirá al menú principal que contiene todas las diferentes funcionalidades de la aplicación, así como el sistema de preguntas de recompensas/castigos. Las principales funciones incluyen:

- Ranking: donde el usuario puede ver la clasificación de los jugadores con la puntuación y experiencia más altas en el juego.
- Recetas: donde el usuario puede acceder y guardar las recetas típicas aprendidas durante el juego al viajar a diferentes países y aprender nuevas técnicas culinarias.
- Cerrar Sesión: el usuario podrá cerrar su sesión, donde quedan guardado todo su avance en el juego, y donde lo redirigirá al inicio de sesión

2.2 Características del Usuario

No existe una característica general para el usuario, ya que todas las personas de diferentes rangos de edad pueden acceder a la aplicación.

2.3 Restricciones

Las diferentes restricciones a las cuales se enfrenta nuestra aplicación web son las siguientes:

- Idioma: por ahora solo estará disponible en idioma Español, con posibilidad de expansión a diferentes idiomas.

2.4 Superposiciones y Dependencias

La aplicación no depende de ningún servicio externo ya que se podrá llevar a cabo su jugabilidad siempre y cuando el usuario tenga conexión a internet.

3. Requerimientos de interfaz externa

3.1 Interfaces del usuario

La GUI tendrá como objetivo ser cómoda, atractiva visualmente con un manejo sencillo y dinámico. De las cuales, habrá diferentes tipos:

- Registro/Inicio de usuario:
 - Nombre de usuario
 - E-mail
 - Password
- Pantalla principal:
 - Profile
 - Ranking
 - Game

3.2 Interfaces con el hardware



3.3 Interfaces con el software

La aplicación será creada con Ruby, (completar) . Y estará disponible en todo tipo de navegadores web. Además, contará con una base de datos local para el almacenamiento de preguntas y respuestas sobre los diferentes platos típicos.

3.4 Interfaces de comunicación



4. Características del Sistema

4.1 Requerimientos funcionales

4.1.1 El usuario

4.1.1.1 Requerimiento funcional 1.1

TÍTULO: Registro de usuario

DESCRIPCIÓN: El sistema deberá permitir que los usuarios se registren proporcionando un nombre de usuario, una dirección de correo electrónico válida y una contraseña segura. Si se detecta algún error durante el proceso de registro, el sistema deberá notificar al usuario sobre el error y proporcionar información detallada sobre cómo solucionarlo.

4.1.1.2 Requerimiento funcional 1.2

TÍTULO: Inicio de sesión

DESCRIPCIÓN: Siendo un usuario ya registrado, el mismo podrá ingresar al sitio proporcionando su nombre de usuario o email registrado junto con su respectiva clave.

Opcionalmente, la información que el usuario proporcione aquí para su inicio de sesión podrá ser almacenada en el dispositivo para que en el futuro el mismo sea logueado automáticamente.

4.1.1.3 Requerimiento funcional 1.3

TÍTULO: Sistema de juego - Trayecto de aprendizaje

DESCRIPCIÓN: El país donde estará ubicado el usuario/jugador a la hora de comenzar será Argentina, para en un principio aprender sobre nuestras comidas más tradicionales/típicas de nuestro país, superando una serie de etapas/niveles.

Las forma de evaluación en esas etapas serán preguntas y respuestas en modalidad múltiples choices. El jugador cuando supere un nivel recibirá una cierta cantidad de puntos (además de las recetas obtenidas al ir superando cada etapa) de acuerdo a la cantidad de preguntas respondidas correctamente, que deberá ir acumulando para poder realizar el trayecto de validación y luego poder cruzar la frontera hacia otro país.

4.1.1.4 Requerimiento funcional 1.4

TÍTULO: Sistema de juego - Trayecto de validación

DESCRIPCIÓN: Para que el jugador pueda acceder en esta etapa debe reunir una cantidad de puntos determinada en el trayecto de aprendizaje, una vez reunidos podrá empezar el trayecto para poder cruzar la frontera hacia otro país.

Aquí la modalidad de evaluación será la misma que en el trayecto de aprendizaje, solo que con un nivel de dificultad mayor, que aumentará a medida que el usuario pase los niveles.

Una vez completada la prueba el jugador podrá emigrar a un país fronterizo, si llegase a completar un continente sin otro fronterizo podrá elegir emigrar a un país de un continente del otro lado del océano

4.1.1.5 Requerimiento funcional 1.5

TÍTULO: Perfil del usuario

DESCRIPCIÓN: Un usuario previamente registrado, una vez logueado en el sistema tendrá la posibilidad de acceder a un apartado “Mi perfil” donde podrá consultar sus estadísticas: puntos que ha ido obteniendo, etapa del juego en la que se encuentra actualmente, etc. Como así también el mismo será capaz de modificar sus datos personales, ya sea nombre de usuario, contraseña, etc.

4.1.1.6 Requerimiento funcional 1.6

TÍTULO: Cerrar sesión

DESCRIPCIÓN: Un usuario logueado, será capaz de poder cerrar su sesión actual.

4.1.1.7 Requerimiento funcional 1.7

TÍTULO: Sistema de recompensa

DESCRIPCIÓN: El usuario será recompensado tanto como con puntos, las cuales se usarán para poder acceder a la etapa evaluativa de cada sección de niveles, lo cual representará en el juego que el usuario podrá pasar de un país a otro, como también con recetas mientras este vaya completando las diferentes etapas de validación del juego. Las cuales tienen la finalidad de que el usuario tenga.

4.1.1.8 Requerimiento funcional 1.8

TÍTULO: Sistema de castigo

DESCRIPCIÓN: El usuario tal como suma puntos al contestar correctamente las preguntas, perderá los mismos al contestarlas erróneamente, afectando su paso a la etapa de validación.

4.1.1.9 Requerimiento funcional 1.9

TÍTULO: Recetario

DESCRIPCIÓN: El usuario tendrá a disposición un recetario propio en el que se almacenarán las recetas que ha ido aprendiendo a lo largo de los niveles. Cada nivel otorga una receta típica de cada país la cual será almacenada en el recetario si el usuario fue capaz de obtener la cantidad de puntos esperada en dicho nivel y si completó la etapa de validación. El recetario estará compuesto por los países por los que atravesó el usuario, los cuales contarán con la misma cantidad de niveles que de recetas a medida que este fue completando cada uno.

4.1.1.10 Requerimiento funcional 1.10

TÍTULO: Ranking

DESCRIPCIÓN: Aquí se podrá ver una tabla con los 50 primeros usuarios que tienen un mejor avance.

También aparecerá el puesto en el cual se encuentra el usuario a en cada nivel del rankings.

5. **Requerimientos no Funcionales**

5.1 **Requerimientos de Desempeño**

- El sistema debe ser capaz de procesar las preguntas y respuestas de forma rápida y sin demoras.
- El sistema debe ser capaz de soportar múltiples usuarios concurrentes.

5.2 **Requerimientos de Seguridad**

- El sistema debe contar con un sistema de autenticación seguro para evitar el acceso no autorizado.
- Los datos de los usuarios deben ser encriptados y almacenados de forma segura
- No se le pedirá al usuario acceso a ningún tipo de función interna de su dispositivo

5.3 **Atributos de Calidad del Software**

- El sistema debe ser fácil de mantener y actualizar.
- El sistema debe estar disponible cuando sea necesario.

5.4 **Normas empresariales**

- El sistema debe cumplir con las normas y regulaciones de privacidad de datos de la empresa.
- El sistema debe cumplir con las normas de seguridad de la empresa.

6. **Otros Requerimientos**

6.1 **Requerimientos de Usabilidad**

- La interfaz de usuario debe ser intuitiva y fácil de usar para todos los usuarios.
- El diseño gráfico debe ser atractivo y adecuado para la temática de viaje por el mundo. Además de tener la capacidad de poder atraer visualmente a usuarios de todas las edades.
- El contenido de la aplicación debe ser claro y fácil de entender para el usuario.

6.2 Requerimientos de Escalabilidad

- El sistema debe ser capaz de manejar un aumento en el número de usuarios y preguntas a medida que la aplicación crezca en popularidad sin ninguna degradación en el rendimiento.
- La aplicación debe ser capaz de añadir nuevos países y preguntas a medida que se expanda la temática.

6.3 Requerimientos de Compatibilidad

- La aplicación debe ser compatible con diferentes navegadores web y sistemas operativos.
- La aplicación debe ser compatible con diferentes tamaños de pantalla y resoluciones.
- La aplicación debe ser compatible con diferentes tipos de dispositivos.

Apéndice A: Glosario

Palabra	Definición
---------	------------

Apéndice B: Modelos de análisis

Apéndice C: Modelo de Clases

pkg

