SDF

1. **Introducción:**
   1. **Propósito del proyecto:**

El principal objetivo de nuestra aplicación es que nuestros usuarios decidan en qué quieren gastar su tiempo ya que, como bien es sabido, “el tiempo es oro”. Logrolling es una aplicación de intercambio de favores en la que un usuario puede pedir y realizar favores.

Si el usuario quiere realizar un favor, la aplicación le proporcionará una lista ordenada por filtros a elección del usuario. Si lo que quiere el usuario es pedir un favor, este podrá subirlo a la lista de favores. De esa manera, las personas podrán ayudarse mutuamente en la medida del tiempo que tenga cada uno. La aplicación también incluye un sistema de geolocalización para buscar la mejor ruta desde la posición actual hasta el destino del pedido.

La aplicación utilizará una moneda virtual, denominada grollies, que irán aumentando y disminuyendo a través de varios factores. Para pedir un favor se reducirá el número de grollies del usuario y cuando se realiza un favor satisfactoriamente se aumentará en función de la recompensa ofrecida por el que pidió el favor. Además, estos grollies se podrán intercambiar por distintos premios dentro de la aplicación.

* 1. **Definiciones:**

|  |  |
| --- | --- |
| USUARIO | Cualquier individuo que utilice la aplicación. Hay varios tipos de usuario, entre ellos está el administrador y el usuario común. Además el usuario común puede ser demandante o realizador de favores |
| ADMINISTRADOR | Usuarios encargados de la gestión y supervisión de la aplicación |
| GROLLIES | Es la moneda virtual que utiliza la aplicación. Se ganarán realizando favores y se podrán cambiar por regalos. |

* 1. **Organización del documento:**

El documento ofrece en primer lugar una breve introducción a Logrolling, sus objetivos y a que público está destinada. También explicamos las restricciones del desarrollo de la aplicación y los requisitos del futuro.

Después de esta breve introducción, se desarrollan los requerimientos técnicos del software de la aplicación. Aquí se concreta el diseño y la funcionalidad de las interfaces de usuario y se aclara la necesidad de software externo.

Por último, definimos la funcionalidad del software a través de casos de uso y clases. En esta sección podremos ver el diagrama de casos de uso de la aplicación y la especificación de cada caso en particular. Además, incluimos también unos cuantos diagramas de actividad de los casos de uso más importantes.