

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CÓRDOBA

FACULTAD DE MATEMÁTICAS, ASTRONOMÍA, FÍSICA Y COMPUTACIÓN



INGENIERÍA DEL SOFTWARE I

El Switcher : Alcance

Alvaro Santiago Medina

Laura Brandán Briones, Santiago Ávalos, Julio Bianco

Matías Lee, Diego Lis, Gonzalo Peralta, Leandro Ramos

Bruno Castellano y Sara Kim

Alcance

Objetivo

Desarrollar una versión online para ordenadores del juego de mesa “El Switcher” que permita a los usuarios jugar en tiempo real.

Cosas que entran en el proyecto

- Registro de nombre de usuario al iniciar el sistema.
- Crear partida juego con una configuración: nombre, cantidad de usuarios (entre 2 a 4 usuarios por partida), tipo de partida, ya sea **pública** o **privada** y contraseña (sólo en caso de crear una partida privada).
- Unirse a partidas tanto públicas como privadas.
- Ver lista de partidas creadas con posibilidad de búsqueda por filtro (nombre de partida, cantidad de usuarios y tipo de partida, ya sea pública o privada).
- El creador de la partida será el responsable de iniciar el juego, una vez se cumpla con el mínimo de usuarios establecido en la configuración.
- Chat sin restricciones verbales, antes de iniciar la partida y durante la partida.
- El sistema será persistente durante la partida en caso de algún inconveniente externo (como corte de luz, refresco de página o cierre del navegador).
- Sorteo de los turnos de los usuarios al inicio de la partida.
- Modificación en la cantidad de cartas figura y de movimiento. Se tendrá un total de 50 cartas figura y 40 cartas de movimiento.
- Distribución equitativa de cartas figura.
- Distribución aleatoria de fichas cajón.
- Posibilidad de saltar turno y abandonar partida.

Cosas que no entran en el proyecto

- Impedimento al uso de un nombre de partida o usuario existente en las bases de datos correspondientes en el sistema.
- Sistema de puntuación y rankings.
- Sistema de logueo y registro mediante correo electrónico.
- Persistencia de los mensajes en el chat.
- Cantidad de caracteres definido en el nombre de usuario y de partida.
- Soporte para múltiples idiomas.
- Creación de tutoriales interactivos dentro del juego.
- Partidas contra bots o IA.
- Límite de partidas creadas, usuarios registrados, caracteres en el chat y cantidad de mensajes en el chat.

Requerimientos Funcionales

A continuación se mencionarán los requerimientos funcionales que se tendrán en cuenta en el proyecto: Registrar usuario es un requerimiento fundamental, este registro se verá reflejado al inicio

- Registrar usuario.
- Crear partida.
- Unirse a una partida, tanto pública como privada.
- Ver lista de partidas.
- Salir de la partida, antes y después de comenzarla.
- Chatear antes de iniciar la partida y durante la partida.
- Jugar carta movimiento.
- Intercambiar fichas cajón.
- Descartar carta figura.
- Bloquear y desbloquear carta figura.
- Saltear turno.

Requerimientos No funcionales

- (Desempeño) Un usuario puede jugar varias partidas al mismo tiempo.
- (Seguridad) Uso de una contraseña para crear partidas privadas.
- (Seguridad) La creación de un usuario estará ligado a un token para evitar el acceso de terceros (por ejemplo, que un bot u otro usuario acceda a jugar por nosotros).