

Pregunta2

Documento de Especificación de Requerimientos de Software (SRS)

Integrantes:

Alvarez, Nestor Nahuel

Daniotti Martin Danilo

15 de Junio de 2017

Índice General

1. Introducción

1.1 Propósito.

1.2 Alcance.

1.3 Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas.

1.4 Referencias

1.5 Visión General del Documento

2. Descripción General

2.1 Perspectiva del Producto

2.2 Funciones del Producto

2.3 Características de los Usuarios

2.4 Restricciones

3. Requerimientos Específicos

3.1 Interfaz

3.2 Requisitos Funcionales

3.3 Requerimientos No Funcionales

3.4 Otros Requisitos

4. Apéndices

4.1 Diagrama de Clases

1. Introducción

En el presente documento se explicarán y analizarán los requisitos del proyecto “Pregunta2”, desarrollado para la materia “Ingeniería de software” de la carrera Analista en Computación de la UNRC . Se adopta la guía de requerimientos de software de la IEEE (Std. 830-1993).

1.1 Propósito

Este documentos tiene como propósito dar a conocer el funcionamiento general del proyecto “Pregunta2” que está dirigido al equipo desarrollador y al usuario final.

1.2 Alcance

El juego “Pregunta2” es un juego de trivia que consiste en rondas de preguntas y respuestas sobre diferentes temáticas, está dirigido al público en general, para personas de todas la edades.

La idea de este juego es abrir una posibilidad para combinar la educación con el entretenimiento.

1.3 Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas.

- *Pregunta2: Nombre del juego.*
- *Usuario: Persona que accede a jugar.*
- *Categoría: Conjunto de preguntas relacionadas a un mismo tema.*
- *Juego: Hace referencia al juego Pregunta2.*
- *Puntos: Cantidad de puntos obtenido en base a las preguntas respondidas.*
- *Pregunta: Pregunta de una categoría específica.*
- *Vidas: Representa la cantidad de chances de un Usuario de continuar en el Juego.*
- *BD – Bases de datos.*
- *UML– Lenguaje de Modelado Unificado.*
- *IEEE – Institute of Electrical and Electronics Engineers.*

1.4 Referencias

Git - <https://git-scm.com/>
GitHub - <https://www.github.com>
JavaLite - <http://javалite.io/documentation>
Mustache - <https://github.com/spullara/mustache.java>
Spark - <http://sparkjava.com/documentation>
Scrum - <https://www.scrum.org/>
Maven - <https://maven.apache.org>
JUnit - <http://junit.org/junit4>
JavaScript - <https://es.wikipedia.org/wiki/JavaScript>
PivotalTracker - <https://www.pivotaltracker.com/dashboard>

1.5 Visión General del Documento

El documento está dividido en 4 secciones:

- *La sección 1 se enfoca en la explicación, objetivos, metas y descripción del documento.*
- *La sección 2 está orientada, como su nombre lo indica, a la descripción general del juego, donde la información está orientada al cliente/usuario potencial.*
- *La sección 3 trata sobre los requisitos específicos. Se emplean términos técnicos orientados principalmente a los desarrolladores y programadores.*
- *La sección 4 son los apéndices, contiene una imagen ilustrativa de los componentes del juego en general.*

2. Descripción General

Existen factores generales que afectan al producto y sus requerimientos. En esta sección se identifican estos factores como el contexto al desarrollo del juego. Algunos de estos factores son los costos, el tiempo (de cada fase del desarrollo) y la disponibilidad del usuario.

2.1 Perspectiva del Producto

Análogo al videojuego de trivia 'Preguntados' de Etermax, el producto final permite contestar una serie de preguntas al jugador (usuario) que va sumando puntos por cada respuesta correcta contestada y perdiendo 1 vida del total de 3 por cada respuesta incorrecta contestada. El jugador quedará eliminado cuando no posea más vidas o cuando decida abandonar el Juego. El juego elaborará un Ranking de los jugadores con más puntos obtenidos.

La otra modalidad de juego es realizar un duelo con un oponente aleatorio, en donde se pondrán en juego una cierta cantidad de puntos acordados por ambos oponentes, el ganador se lleva los puntos apostados.

Cada usuario tendrá un total de 3 (tres) monedas disponibles por día, las que le permitirán jugar una partida solitaria o un duelo, consumiéndose una moneda por cada uno de estos modos de juego, el usuario también podrá canjear puntos por monedas, una vez consumidas, las monedas no se repondrán hasta las 00hs del día siguiente.

2.2 Funciones del Producto

- *Crear nuevos usuarios del juego.*
- *Generar preguntas aleatorias.*
- *Crear nuevas preguntas para el juego.*
- *Abandonar juego cuando se desee.*
- *Consultar ranking.*
- *Jugar Partida solitaria.*
- *Jugar un duelo con oponente aleatorio.*
- *Canjear puntos por monedas.*

2.3 Características de los Usuarios

El juego cuenta con un solo tipo de usuario final:

- *Es el usuario común que puede realizar todas aquellas funciones descritas en la sección 2.2, el cual puede ser cualquier persona que se considere apta para jugar correctamente el juego.*

2.4 Restricciones

Como mínimo, se debe hacer uso de los protocolos de intercambio de datos vía internet.

Respecto a la seguridad, se debe considerar el uso de sesiones para limitar el acceso a usuarios no autorizados.

3. Requerimientos Específicos

En esta sección se tienen con más detalle los requerimientos específicos del juego a desarrollar.

3.1 Interfaz

La interfaz gráfica con la que el usuario interactúa deberá ser intuitiva de manera que, sin un manual de uso, el usuario identifique rápidamente los componentes y las secciones del juego.

La interfaz deberá ser compatible con los navegadores más comunes (Firefox, Chrome).

- *Menú inicial de sesión*

En el espacio superior se encontrará la opción Iniciar Sesión, para aquellos usuarios que ya estén registrados en el juego donde se les pide el nombre de usuario y la contraseña. En el espacio inferior se encontrará la opción Crear una nueva cuenta, para aquellos usuarios que aún no estén registrados en el juego donde se les pide un nombre de usuario, contraseña y la repetición de dicha contraseña.

Tanto el nombre del usuario y la contraseña no deberán contener menos de 6 caracteres

- *Menú Principal*

El menú para el usuario contendrá las opciones:

**Cerrar Sesión : esta opción me llevara nuevamente al Menú de inicio de sesión.*

**Jugar: aquí se despliega un mensaje y me da dos opciones que son continuar, en donde se hará la pregunta correspondiente para comenzar a jugar, y la opción abandonar si es que se desea abandonar el juego.*

**Duelo: Aquí se da la opción de apostar los puntos a jugar en el duelo, y se le muestra al usuario su oponente.*

**Comprar Monedas: Nos muestra un menú donde se encuentran las equivalencias entre monedas y puntos para que el usuario canjee la cantidad de monedas que desea.*

**Ranking: esta opción me despliega un ranking de usuarios, luego en la parte inferior se encuentra la opción Atras para volver al Menu Principal.*

**Crear Nueva pregunta: me lleva a un menú donde se pueden ingresar los datos de la nueva pregunta a crear (Pregunta, Categoría, Respuesta 1-2-3). Luego de ingresado los datos la opción Crear Pregunta permitirá confirmar la creación y me llevará nuevamente al Menú Principal.*

3.2 Requisitos Funcionales

Requisitos funcionales del juego por tipos de usuario.

Usuario

- *Como usuario quiero crear Usuario y Contraseña para acceder al juego*
- *Como Usuario quiero acceder a mi cuenta ingresando Nombre de usuario y Contraseña*
- *Como Usuario quiero consultar el ranking*
- *Como usuario quiero acceder a un nuevo juego*
- *Como usuario quiero contestar preguntas aleatoriamente*
- *Como usuario quiero abandonar el juego*
- *Como usuario quiero crear una nueva pregunta*
- *Como usuario quiero cerrar sesion*
- *Como usuario quiero jugar un duelo*
- *Como usuario quiero comprar monedas*
- *Como usuario quiero jugar una partida solitaria*

3.3 Requerimientos No Funcionales

- *El requisito más importante que el sistema va a poseer es la estabilidad, si el producto corre el riesgo de cambiar o dañarse ¿qué seguridad tenemos para con el cliente? Una buena característica entonces será asegurar la integridad de los datos.*
- *Viene de la mano con el requisito anterior la disponibilidad, es vital que el usuario tenga acceso en cualquier momento posible.*
- *La documentación también es necesaria para que el usuario sea capaz de resolver dudas menores que vayan surgiendo sobre la marcha en el uso del juego, debe ser completa pero al mismo tiempo no tan extensa para que pueda ser consultada con facilidad y realmente sea útil.*
- *Debido a que se ignora la capacidad de cómputo de algunos usuarios, se requiere de otro factor: eficiencia para no malgastar recursos, en el caso de poseer una máquina lenta.*
- *La especificación explícita de nombres de usuario, contraseñas o uso de claves, hace implícito que el juego necesita seguridad, el próximo punto de la lista; para esto se deben tomar en cuenta las nuevas tecnologías, ya que la incursión de personas no identificadas y/o dañinas para la integridad de la información en temas cada vez más sofisticados hacen muy delicado el manejo del tema.*

- Por último, se recuerda que un producto de software no se destruye pero se desgasta, por lo tanto algunos apartados deberán requerir mantenimiento al cabo de algún tiempo.

4. Apendice

A. Diagrama de Clases:

