**Especificación de Requisitos de Software para el TriviaVet**

**1 - Introducción**

Este documento es una especificación de requisitos de software para TriviaVet. Primero vamos a definir el problema e introducir el propósito y el alcance de este documento. En segundo lugar, vamos a dar una descripción general. Luego, estableceremos requisitos específicos. Por último, daremos el modelo de datos y la descripción.

**1.1 Definición del Problema**

TriviaVet es un juego de autoevaluación orientado a la carrera Medicina Veterinaria, por ejemplo, un jugador podrá contestar preguntas relacionadas a diferentes áreas de medicina veterinaria, con lo cual, por cada respuesta correcta el jugador obtendrá un puntaje que simbolizará su calificación final.

Este proyecto abordará este problema y permitirá que los jugadores puedan divertirse y aprender en el transcurso del juego.

**1.2 Propósito**

Este documento de especificación de requisitos de software está definiendo la descripción detallada de la arquitectura, especificaciones y funcionalidades del proyecto TriviaVet. Este documento está preparado tanto para el equipo de desarrollo como para los usuarios. El propósito del proyecto es desarrollar un sistema de juego de preguntas con contenidos de materias que integran los diferentes años de la carrera de medicina veterinaria. El público objetivo del TriviaVet son todos lo\as estudiantes y graduados que quieran poner a prueba sus conocimientos en diferentes áreas de dicha carrera.

**1.3 Alcance**

El producto final es una página web que sirve para que los usuarios puedan contestar preguntas de diferentes áreas de la carrera medicina veterinaria. La página web le permitirá al jugador ver un conjunto de preguntas con diferentes grados de dificultad que corresponderán a diferentes áreas de la carrera. Los usuarios además podrán:

* Ver su calificación final.
* Ver sus respuestas correctas.
* Ver el ranking de clasificación.

El proyecto será realizado por 3 personas en 1 cuatrimestre.

**1.4 Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas**

|  |  |
| --- | --- |
| Termino | Descripción |
| Java | Java es un lenguaje de programación de uso general que es concurrente, basado en clase, orientado a objetos y diseñado específicamente para tener tan pocas dependencias de implementación como sea posible. |
| SRS | Especificación de requisitos de software. |
| Git | Es un software de control de versiones. |
| Github | Es una plataforma de desarrollo colaborativo para alojar proyectos utilizando el sistema de control de versiones Git. |
| Scrum | Scrum es un modelo ágil de desarrollo de software basado en múltiples pequeños equipos que trabajan de manera intensiva e interdependiente. |
| Maven | Maven es una herramienta open-Source, que permite simplificar los procesos de construcción (compilar y generar ejecutables a partir del código fuente). |
| MySQL | Es un sistema de gestión de bases de datos relacional que permite generar aplicaciones web, entre otros. |

**1.5 Suposiciones y dependencias**

TriviaVet se podrá usar en cualquier dispositivo que pueda ejecutar un Navegador Web con acceso a internet.

Estas suposiciones pueden cambiar durante la implementación y las nuevas características pueden ser adicionales. El documento SRS se actualizará de acuerdo con estos cambios.

**2 Descripción general** (requerimientos del usuario)

Esta parte del SRS se trata de factores generales que afectan el sistema y los requisitos del sistema.

**2.1Funciones del producto**

* Registro

Después de que el usuario ingresa a la página web del TriviaVet, deberá registrarse. Para ello, habrá un botón de registro en la página de inicio de sesión que redirige al usuario a la página de registro. Una vez completado los campos obligatorios con la información del usuario, podrá ingresar desde la página principal a su cuenta TriviaVet.

* Comenzar a Jugar

Una vez que el usuario haya iniciado sesión, podrá ver un botón de juego en su pantalla. Al seleccionarlo, el usuario podrá ver las diferentes áreas que conforman la carrera. Una vez seleccionada una de ellas, podrá ver una pregunta con sus respectivas opciones a seleccionar, solamente se podrá seleccionar una.

* Mis resultados

Una vez contestadas todas las preguntas, el usuario deberá ingresar a resultado obtenido, pudiendo ver su calificación final en base a lo respondido.

* Control de respuestas

Una vez contestadas todas las preguntas, el usuario deberá ingresar a control de respuestas para poder ver en que preguntas respondió correctamente y en cuáles no, pudiendo conocer el resultado correcto.

**3 Requerimientos Específicos**

En esta sección entraremos en detalle sobre los requisitos del sistema TriviaVet, teniendo en cuenta también las distintas interfaces del mismo.

**3.1 Interfaces**

Interfaces de usuario

La interfaz de usuario de nuestra aplicación es de un uso sencillo. Se espera que el usuario sepa navegar por una página web y sea capaz de usar los botones dispuestos.

Las interfaces de usuario se explican en los detalles a continuación:

**3.2 Requisitos específicos**

Con esta sección y más adelante, describiremos los requisitos del software en detalle. Vamos a categorizar los requisitos en 2 que son a saber, los requisitos funcionales y requerimientos no funcionales.

**3.2.1 Requisitos Funcionales**

* Cargar pregunta:

Descripción: Como usuario administrador quiero poder cargar preguntas a un área desde un entorno web.

* Cargar respuestas:

Descripción: Como usuario administrador quiero poder cargar las respuestas a preguntas desde un entorno web.

* Modificar pregunta:

Descripción: Como usuario administrado quiero poder modificar las preguntas de ser necesario desde un entorno web.

* Registro

Descripción: Como usuario visitante quiero poder registrarme en el sistema.

* Jugar:

Descripción: Como usuario registrado quiero poder jugar en el sistema.

* Ver estadísticas jugador:

Descripción: Como usuario administrador quiero poder acceder a las estadísticas de los jugadores desde un entorno web.

* Ver resultado de la partida:

Descripción: Como usuario jugador quiero ver mi resultado en una partida.

* Ver nivel en area:

Descripción: como usuario jugador quiero ver el nivel en que me encuentro al jugar un area.

* Ver respuestas incorrectas:

Descripción: como usuario jugador quiero ver la cantidad de preguntas incorrectas en mi partida.

* Ver area completada:

Descripcion: como usuario jugador quiero ver si el area en que juego ha sido completada.

* Ver estadisticas: de usuario:

como usuario registrado quiero ver las estadisticas en mi partida.

* Salir de la aplicación:

como usuario registrado y en la pantalla principal del juego quiero poder salir de la aplicación.

**4 Modelo de comportamiento y descripción**

**4.1Planificación**

Estructura de equipo

En nuestro grupo, todos contribuyeron a cada parte del trabajo. Nuestros miembros están a continuación:

* Boaglio Agustín
* Mercau Gastón
* Saenz Luciano

**4.2 Conclusión**

En este proyecto, nuestro objetivo es que los jugadores puedan divertirse y aprender al mismo tiempo, poniendo a prueba sus conocimientos de las diferentes áreas de la carrera y reforzar aquellas áreas en las que requiere de mayor de conocimiento.

La Especificación de requisitos de software indica las interfaces del sistema, las interfaces de usuario, las interfaces de software y hardware, las interfaces de comunicación y los requisitos funcionales y no funcionales en detalle. Los desarrolladores del proyecto harán uso de este documento durante todo el proceso de implementación.

**Referencias**

[1] IEEE Guide for Software Requirements Specifications," in IEEE Std 830-1984 , vol.,no., pp.1-26, Feb. 10 1984, doi: 10.1109/IEEESTD.1984.119205, URL:

https://ieeexplore.ieee.org/document/278253?denied=