

DP1 2021-2022

Documento de Requisitos y Análisis del Sistema

Proyecto **Parchis&Oca**

<https://github.com/dantolvil/dp1-2021-2022-g1-septiembre>

Miembros:

- Toledo Villalba, Daniel

Tutor:

- Parejo, José Antonio

GRUPO G1-Septiembre 2022
Versión 4

01/09/2021

Contenido

Historial de versiones	5
Descripción general del proyecto	6
Tipos de Usuario / Roles	6
Historias de Usuario	6
H1 - Creación nueva partida (juego)	6
Escenarios Positivos	6
H1+E1 – Creación partida	6
Mockup interfaz de usuario	6
Escenarios Negativos	7
H1-E1 – Creación de partida sin nombre ni datos	7
Mockup interfaz de usuario	7
H1-E2 – Creación de partida ya existente	7
Mockup interfaz de usuario	7
H2 – Unirse a partida	8
Escenarios Positivos	8
H2+E1 – Unirse a una partida	8
Mockup interfaz de usuario	8
Escenarios Negativos	8
H2-E1 – Unirse a una partida no existente	8
Mockup interfaz de usuario	8
H3 – Iniciar partida	9
Escenarios Positivos	9
H3+E1 – Iniciar partida/juego	9
Mockup interfaz de usuario	9
Escenarios Negativos	9
H3-E1 – Iniciar juego sin número mínimo de jugadores	9
Mockup interfaz de usuario	9
H4 – Acción de juego/Movimiento de juego	10
Escenarios Positivos	10
H4+E1 – Acción de juego	10
Mockup interfaz de usuario	10
H5 – Listado de partidas creadas y completadas	10
Escenarios Positivos	10
H5+E1 – Listado de partidas del jugador	10
Mockup interfaz de usuario	11

H6 – Listado de partidas en curso	11
Escenarios Positivos	11
H6+E1 – Listado de partidas del administrador	11
Mockup interfaz de usuario	11
H7 – Listado de partidas completadas.....	12
Escenarios Positivos	12
H7+E1 Listado del administrador	12
Mockup interfaz de usuario	12
H8 – Creación de jugador	12
Escenarios Positivos	12
H8+E1 Creación del jugador	12
Mockup interfaz de usuario	13
Escenarios Negativos	13
H8-E1 Creación de jugador sin rellenar campos obligatorios	13
Mockup interfaz de usuario	13
H8-E2 Creación de un jugador ya existente	14
Mockup interfaz de usuario	14
H9 – Editar perfil de un jugador	14
Escenarios Positivos	14
H9+E1 – Editar perfil de jugador	14
Mockup interfaz de usuario	14
H10 – Listado de jugadores registrados.....	15
Escenarios Positivos	15
H10+E1 – Listado de jugadores	15
Mockup interfaz de usuario	15
H11 – Administrar los jugadores	15
Escenarios Positivos	15
H11+E1 – Crear jugador como administrador	15
Mockup interfaz de usuario	16
H11+E2 – Visualizar jugador como administrador	16
Mockup interfaz de usuario	16
H11+E3 – Modificar jugador como administrador	17
Mockup interfaz de usuario	17
H11+E4 – Eliminar jugador como administrador	17
Mockup interfaz de usuario	17
H12 - Login	18
Escenarios Positivos	18
H12+E1 - Login correcto	18

<i>Mockup interfaz de usuario</i>	18
<i>Escenarios Negativos</i>	19
<i>H12-E1 - Login con contraseña incorrecta</i>	19
<i>Mockup interfaz de usuario</i>	19
<i>H13 - Logout.....</i>	19
<i>Escenarios Positivos</i>	19
<i>H13+E1 - Logout correcto</i>	19
<i>Mockup interfaz de usuario</i>	20
<i>Escenarios Negativos</i>	20
<i>H13-E1 - Fallo al realizar el logout</i>	20
<i>Mockup interfaz de usuario</i>	20
Reglas de Negocio	21
Planificación.....	22

Historial de versiones

Fecha	Versión	Descripción de los cambios	Sprint
30/04/2022	V1	<ul style="list-style-type: none"> Creación del documento. 	Entregable Septiembre
19/05/2022	V1.1	<ul style="list-style-type: none"> Modificada historia de usuario H3. Modificado escenario H1+2, H2+1, H3+1. Añadida regla de negocio R3. 	Entregable Septiembre
02/06/2022	V2	<ul style="list-style-type: none"> Actualizadas todas las historias de usuario con sus respectivos escenarios. Actualización del modelo de dominio UML. Actualizadas las métrica. 	Entregable Septiembre
24/06/2022	V2.1	<ul style="list-style-type: none"> Eliminadas historias de usuario, H-17 y H-18. 	Entregable Septiembre
05/07/2022	V2.2	<ul style="list-style-type: none"> Actualizadas las Reglas de Negocio. Actualizada la Planificación. 	Entregable Septiembre
24/07/2022	V3	<ul style="list-style-type: none"> Añadidas las historias de usuario, H-8, H-9 y H-10. 	Entregable Septiembre
14/08/2022	V3.1	<ul style="list-style-type: none"> Actualizadas las Reglas de Negocio. 	Entregable Septiembre
28/08/2022	V3.2	<ul style="list-style-type: none"> Modificadas las historias de usuario H-10 hasta H-16, se ha aumentado en un número la historia de usuario al modificar la historia H-10. 	Entregable Septiembre
01/09/2022	V4	<ul style="list-style-type: none"> Revisión del documento y actualización de los puntos faltantes. Finalización del documento 	Entregable Septiembre

Descripción general del proyecto

La idea principal de la plataforma Parchis&Oca es la de crear un sistema informático en el cual los usuarios puedan registrarse en el sistema como jugadores para jugar a dos juegos clásicos: Parchís y Oca.

Las funciones principales son las de implementar un sistema para jugar a estos dos juegos de modo que los usuarios que se registren en la plataforma puedan iniciar un juego y seleccionar el juego que deseen jugar en cada momento. Además, los administradores serán capaces de gestionar la aplicación con los diferentes juegos y jugadores. Todos los datos de los jugadores, tablero de juego, juegos y administradores serán almacenados en la base de datos.

Tipos de Usuario / Roles

- Administrador:** Administrador de la web. Este usuario será capaz de gestionar todos los jugadores del y visualizar las partidas del sistema.
- Player:** Es el usuario registrado en el sistema con un usuario y contraseña válidos. Será capaz de crear una partida, unirse a una partida y gestionar sus datos como jugador.
- User:** Realiza el registro en el sistema como jugador y hará uso de la web.

Historias de Usuario

H1 - Creación nueva partida (juego)

Como jugador *deseo que la aplicación* me permita crear una nueva partida del juego deseado, parchís u Oca, *para* jugar con los demás usuarios.

Escenarios Positivos

H1+E1 – Creación partida

Dado que estamos autenticados en el sistema como **player1** y que no hay ninguna partida creada en el sistema, *cuando* se pulsa sobre el botón de “**New Game**”, *una* vez que indicamos como nombre de partida “**game1**” y como tipo de juego “**Parchis**” o “**Oca**”, *tras* pulsar el botón “**Play**”, *entonces* la aplicación nos mostrará la pantalla de juego creado a la espera de que se unan los demás usuarios.

Mockup interfaz de usuario

El mockup muestra una ventana de navegador con el título 'ParchisOca' y la URL 'https://parchisOca.com/game/createGame'. En la parte superior hay una barra de navegación con los botones 'Inicio', 'Crear Partida/Juego' y 'Unirse a partida', y un menú desplegable con el texto 'player'. El contenido principal está dentro de un recuadro con el título 'Nuevo Juego'. Dentro de este recuadro hay cuatro campos de entrada: 'Nombre de partida:' con el valor 'Partida1', 'Juego:' con un menú desplegable que muestra 'Parchis', 'Número de jugadores:' con un menú desplegable que muestra '2', y 'Color de jugador:' con un menú desplegable que muestra 'Verde'. En la parte inferior del recuadro hay un botón 'Crear partida'.

Escenarios Negativos

H1-E1 – Creación de partida sin nombre ni datos

Dado que estamos autenticados en el sistema como **y** que no hay ninguna partida creada en el sistema, **cuando** se pulsa el botón de **“New Game”**, **una** vez que indicamos como nombre de partida **“”** y como tipo de juego **“”**, **tras** pulsar el botón de **“Play”**, **entonces** la aplicación nos mostrará el formulario de edición y nos indicará que el nombre de partida y el tipo de juego son valores obligatorios.

Mockup interfaz de usuario

ParchisOca

https://parchisOca.com/game/createGame

Inicio Crear Partida/Juego Unirse a partida player

Nuevo Juego

Nombre de partida:

Juego: Parchis

Número de jugadores: 2

Color de jugador: Verde

Crear partida

El nombre de la partida no puede estar vacío

H1-E2 – Creación de partida ya existente

Dado que estamos autenticados en el sistema como **player2**, **cuando** se pulsa el botón de **“New Game”**, **una** vez que indicamos como nombre **“game1”** y como tipo de juego **“Oca”**, **tras** pulsar el botón de **“Play”**, **entonces** la aplicación nos mostrará el formulario de edición y nos indicará que el nombre de partida ya existe.

Mockup interfaz de usuario

ParchisOca

https://parchisOca.com/game/createGame

Inicio Crear Partida/Juego Unirse a partida player

Nuevo Juego

Nombre de partida: Partida1

Juego: Parchis

Número de jugadores: 2

Color de jugador: Verde

Crear partida

El nombre de la partida ya existe

H2 – Unirse a partida

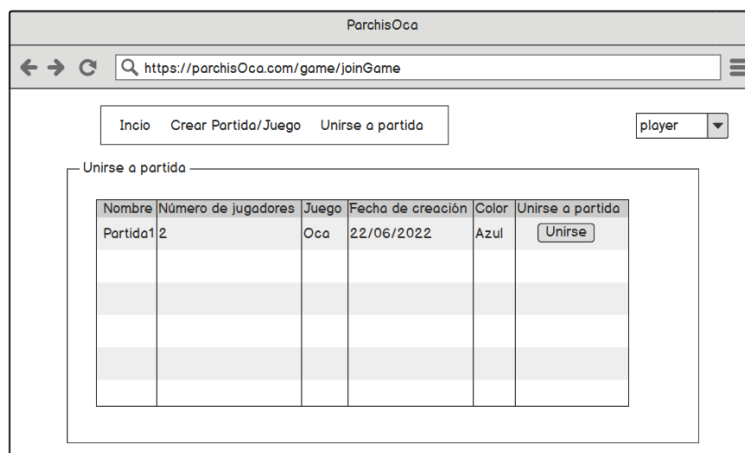
Como jugador **deseo que el sistema** me permita unirme a una partida ya existente para iniciar la partida con los demás jugadores inscritos.

Escenarios Positivos

H2+E1 – Unirse a una partida

Dado que estamos autenticados en el sistema como **“player2”**, **cuando** se pulsa sobre el botón de **“Join Game”**, **una vez que** se indica como nombre de partida **“game1”**, **tras** pulsar el botón de **“Join me”**, **entonces** la aplicación nos mostrará la pantalla de partida con los jugadores que se han unido y el jugador que ha creado esa partida.

Mockup interfaz de usuario

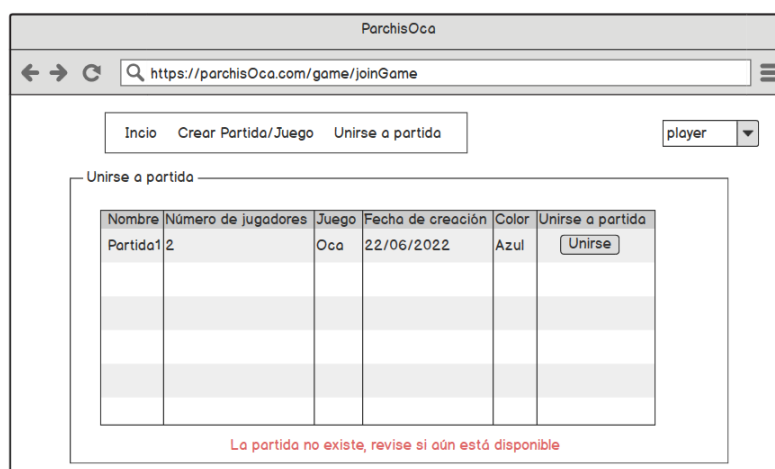


Escenarios Negativos

H2-E1 – Unirse a una partida no existente

Dado que estamos autenticados en el sistema como **“player2”**, **cuando** se pulsa el botón de **“Join Game”**, **una vez que** ponemos como nombre de partida **“game1”**, **tras** pulsar el botón **“Join me”**, **entonces** la aplicación nos mostrará el formulario de edición de nuevo y nos indicará que la partida no existe.

Mockup interfaz de usuario



H3 – Iniciar partida

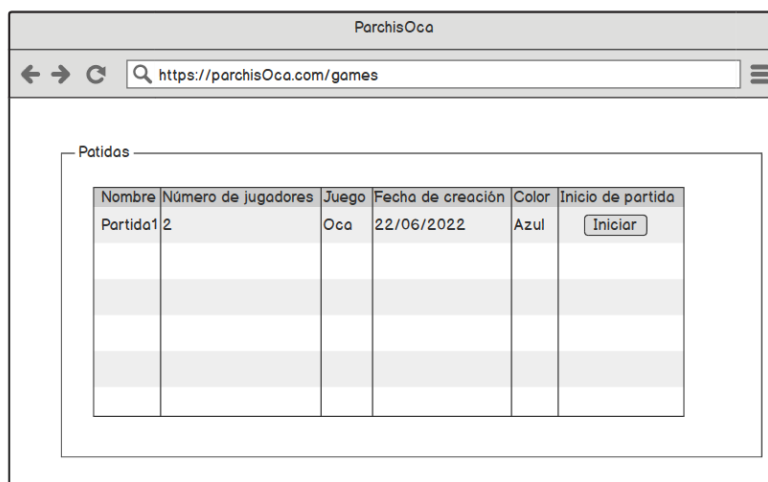
Como jugador **deseo que el sistema** me permita iniciar la partida de juego en la que me he inscrito, **para** iniciar el juego.

Escenarios Positivos

H3+E1 – Iniciar partida/juego

Dado que estamos autenticados en el sistema como “**player2**”, **cuando** se pulsa el botón de “**Start Game**”, **entonces** la aplicación nos mostrará la pantalla de inicio del juego.

Mockup interfaz de usuario




Nombre	Número de jugadores	Juego	Fecha de creación	Color	Iniciar de partida
Partida1	2	Oca	22/06/2022	Azul	<input type="button" value="Iniciar"/>

Escenarios Negativos

H3-E1 – Iniciar juego sin número mínimo de jugadores

Dado que estamos autenticados en el sistema como “**player2**”, **cuando** se pulsa el botón “**Start Game**”, **entonces** la aplicación nos mostrará un aviso de que se requieren más jugadores para iniciar la partida.

Mockup interfaz de usuario



Nombre	Número de jugadores	Juego	Fecha de creación	Color	Iniciar de partida
Partida1	1	Oca	22/06/2022	Azul	<input type="button" value="Iniciar"/>

El número mínimo de jugadores es 2, no es posible iniciar la partida

H4 – Acción de juego/Movimiento de juego

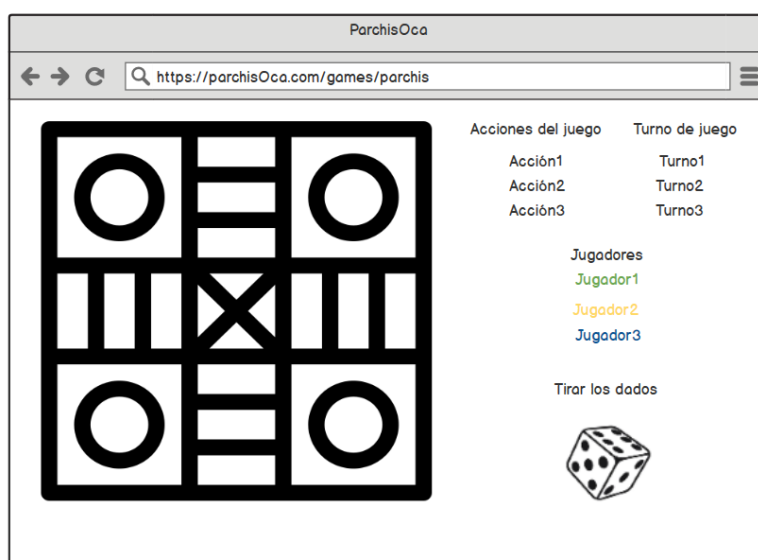
Como jugador **deseo que el sistema** me permita seleccionar el nuevo movimiento tras tirar los dados para cada uno de los juegos.

Escenarios Positivos

H4+E1 – Acción de juego

Dado que estamos autenticados en el sistema como “**player2**” y en una partida de juego, **cuando** se pulsa sobre el botón de “**Roll Dice**”, **entonces** la aplicación realizará el siguiente movimiento del juego.

Mockup interfaz de usuario



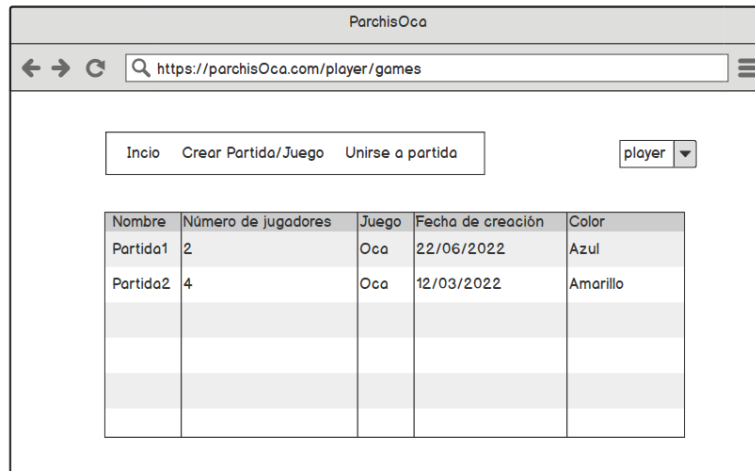
H5 – Listado de partidas creadas y completadas

Como jugador **deseo que el sistema** me permita consultar el listado de todas las partidas creadas y completadas, **para** revisar el resultado de cada una.

Escenarios Positivos

H5+E1 – Listado de partidas del jugador

Dado que estamos autenticados en el sistema como “**player1**”, **cuando** se pulsa el botón “**Games**”, **entonces** la aplicación nos mostrará el listado de partidas creadas y completadas.

Mockup interfaz de usuario**H6 – Listado de partidas en curso**

Como administrador **deseo que la aplicación** me permita consultar el listado de todas las partidas en curso, incluyendo el creador y los participantes de la partida, **para** obtener información sobre todos los usuarios.

*Escenarios Positivos***H6+E1 – Listado de partidas del administrador**

Dado que estamos autenticados en el sistema como **“admin”**, **cuando** se pulsa el botón **“Games in Progress”**, **entonces** la aplicación nos mostrará las partidas en curso incluyendo el creador de la partida, participantes y tiempo de partida.

Mockup interfaz de usuario

H7 – Listado de partidas completadas

Como administrador **deseo que el sistema** me permita consultar el listado de todas las partidas completadas, incluyendo el creador y los participantes de la partida, **para** obtener información sobre todos los usuarios.

Escenarios Positivos

H7+E1 Listado del administrador

Dado que estamos autenticados en el sistema como **“admin”**, **cuando** se pulsa sobre el listado **“Games”**, **entonces** la aplicación nos mostrará el listado de partidas jugadas incluyendo su creador, participantes y duración de la partida.

Mockup interfaz de usuario

The mockup shows a web browser window with the address bar displaying 'https://parchisOca.com/admin/games'. The page has a navigation bar with 'Inicio', 'Usuarios', and 'Juegos' tabs, and a user dropdown menu showing 'admin'. Below the navigation bar, there is a section titled 'Lista de partidas' containing a table with the following data:

Nombre	Número de jugadores	Juego	Fecha de creación	Color	Estado
Partida1	2	Oca	22/06/2022	Azul	Finalizada
Partida2	4	Oca	12/03/2022	Amarillo	Finalizada
Partida3	3	Parchis	22/04/2022	Verde	Finalizada

H8 – Creación de jugador

Como jugador **deseo que el sistema** me permita registrarme como nuevo jugador para jugar a los juegos de **“Parchis”** y **“Oca”**.

Escenarios Positivos

H8+E1 Creación del jugador

Dado que no estamos autenticados en el sistema, **cuando** se pulsa el botón de **“Register”**, **una vez que** el usuario indica como nombre de usuario **“player1”**, email **“player1@test.com”** y contraseña **“player1”**, **tras** pulsar el botón de **“Register”**, **entonces** la aplicación mostrará la pantalla con el perfil de usuario.

Mockup interfaz de usuario

The mockup shows a web browser window titled 'ParchisOca' with the URL 'https://parchisOca.com/createPlayer'. The page has a navigation bar with 'Inicio', 'Usuarios', and 'Juegos' links, and a user dropdown menu showing 'admin'. The main content area is titled 'Crear perfil de jugador' and contains a form with the following fields:

- Usuario: user1
- Nombre: Player1
- Apellidos: player1
- Email: test@email.com
- Contraseña: user1
- Confirmar contraseña: user1

An 'Enviar' button is located at the bottom of the form.

*Escenarios Negativos***H8-E1 Creación de jugador sin rellenar campos obligatorios**

Dado que estamos en la página de inicio de la plataforma, *y* no estamos autenticados en el sistema, *cundo* se pulsa el botón de **“Register”**, *una vez que* el usuario indica como nombre de usuario *“”*, email *“”* y contraseña *“”*, *tras* pulsar el botón de **“Create New User”**, *entonces* la aplicación nos mostrará el formulario de edición de nuevo y se indicará que se debe rellenar todos los campos obligatorios.

Mockup interfaz de usuario

This mockup is identical to the previous one, showing the 'Crear perfil de jugador' form. However, at the bottom of the form area, there is a red error message: 'Error al crear el jugador, revise los campos obligatorios'.

H8-E2 Creación de un jugador ya existente

Dado que estamos en la página de inicio de la plataforma, *y* no estamos autenticados en el sistema, *cuando* se pulsa el botón de **“Register”**, *una vez que* el usuario indica como nombre de usuario **“player1”**, email **“player1@test.com”** y contraseña **“player1”**, *tras* pulsar el botón de **“Create New User”**, *entonces* la aplicación nos mostrará el formulario de edición de nuevo y se indicará que el nombre de usuario ya está en uso.

Mockup interfaz de usuario

ParchisOca

https://parchisOca.com/createPlayer

Inicio Usuarios Juegos admin

Crear perfil de jugador

Usuario: user1

Nombre: Player1

Apellidos: player1

Email: test@email.com

Contraseña: user1

Confirmar contraseña: user1

Enviar

Error al crear el jugador, nombre de usuario ya existente

H9 – Editar perfil de un jugador

Como jugador *deseo que el sistema* me permita modificar mi perfil, *para* modificar y actualizar mis datos.

Escenarios Positivos

H9+E1 – Editar perfil de jugador

Dado que estamos autenticados en el sistema como **“player2”**, *cuando* se pulsa sobre el botón **“Edit Profile”**, *una vez que* pulsamos sobre el botón anterior, *entonces* la aplicación nos mostrará nuestro perfil para realizar cualquier modificación de datos.

Mockup interfaz de usuario

ParchisOca

https://parchisOca.com/editProfile

Inicio Usuarios Juegos admin

Editar perfil de jugador

Usuario: user1

Nombre: Player1

Apellidos: player1

Email: test@email.com

Contraseña: user1

Confirmar contraseña: user1

Enviar

H10 – Listado de jugadores registrados

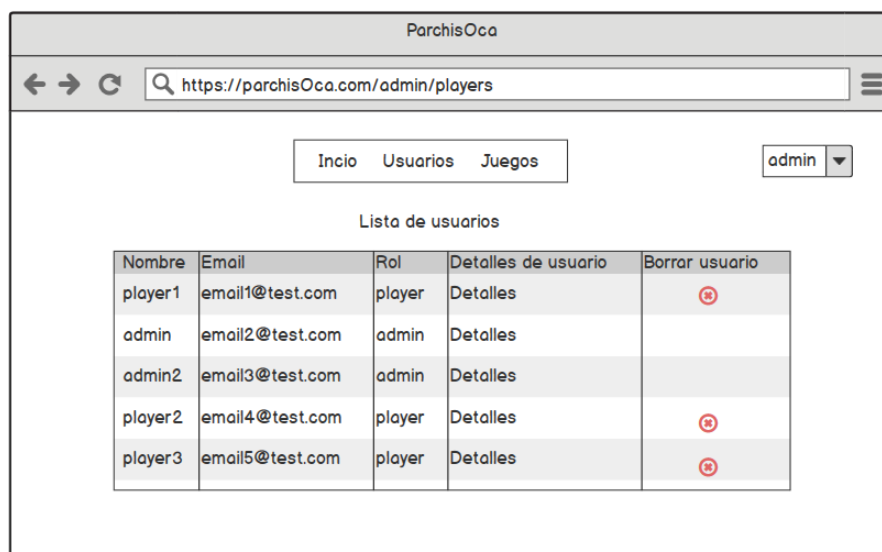
Como administrador **deseo que el sistema** me permita consultar el listado de todos los jugadores registrados con sus datos de registros, **para** obtener información sobre los usuarios que se encuentran registrados en el sistema.




Escenarios Positivos

H10+E1 – Listado de jugadores

Dado que estamos autenticados en el sistema como **“admin”**, **cuando** se pulsa sobre el botón **“Players”**, **entonces** la aplicación nos mostrará el listado de jugadores

Mockup interfaz de usuario



Nombre	Email	Rol	Detalles de usuario	Borrar usuario
player1	email1@test.com	player	Detalles	
admin	email2@test.com	admin	Detalles	
admin2	email3@test.com	admin	Detalles	
player2	email4@test.com	player	Detalles	
player3	email5@test.com	player	Detalles	

H11 – Administrar los jugadores

Como administrador **deseo que el sistema** me permita crear, visualizar, modificar y eliminar los jugadores que se encuentran registrados en el sistema.

Escenarios Positivos

H11+E1 – Crear jugador como administrador

Dado que estamos autenticados en el sistema como **“admin”**, **cuando** se pulsa sobre el botón **“Players”**, **entonces** la aplicación nos mostrará el listado de jugadores, **tras** pulsar sobre el botón **“Create”**, **entonces** la aplicación nos llevará al formulario de creación de cuenta.

Mockup interfaz de usuario

The mockup shows a web browser window titled 'ParchisOca' with the URL 'https://parchisOca.com/admin/createPlayer'. The browser's address bar contains the URL. The page has a navigation bar with links 'Inicio', 'Usuarios', and 'Juegos', and a user dropdown menu showing 'admin'. The main content area is titled 'Crear perfil de jugador' and contains a form with the following fields: 'Usuario' (user1), 'Nombre' (Player1), 'Apellidos' (player1), 'Email' (test@email.com), 'Contraseña' (user1), and 'Confirmar contraseña' (user1). An 'Enviar' button is at the bottom of the form.

H11+E2 – Visualizar jugador como administrador

Dado que estamos autenticados en el sistema como “**admin**”, *cuando* se pulsa sobre el botón “**Players**”, *entonces* la aplicación nos mostrará el listado de jugadores, *tras* seleccionar un jugador la aplicación nos mostrará el perfil de este usuario.

Mockup interfaz de usuario

The mockup shows a web browser window titled 'ParchisOca' with the URL 'https://parchisOca.com/admin/players/details/player1'. The browser's address bar contains the URL. The page has a navigation bar with links 'Inicio', 'Usuarios', and 'Juegos', and a user dropdown menu showing 'admin'. The main content area is titled 'Crear perfil de jugador' and contains a form with the following fields: 'Usuario' (user1), 'Nombre' (Player1), 'Apellidos' (player1), 'Email' (test@email.com), 'Contraseña' (user1), and 'Confirmar contraseña' (user1). An 'Enviar' button is at the bottom of the form.

H11+E3 – Modificar jugador como administrador

Dado que estamos autenticados en el sistema como “**admin**”, **cuando** se pulsa el botón “**Players**”, **entonces** la aplicación nos mostrará el listado de los jugadores registrados en la partida junto a el botón “**Edit**”, **tras** pulsar el botón anterior la aplicación nos llevará al formulario para la edición de los datos de usuario.

Mockup interfaz de usuario

The mockup shows a web browser window titled 'ParchisOca' with the URL 'https://parchisOca.com/admin/editProfile'. The page has a navigation bar with 'Inicio', 'Usuarios', and 'Juegos' links, and a user dropdown menu showing 'admin'. The main content area is titled 'Editar perfil de jugador' and contains a form with the following fields: 'Usuario' (user1), 'Nombre' (Player1), 'Apellidos' (player1), 'Email' (test@email.com), 'Contraseña' (user1), and 'Confirmar contraseña' (user1). An 'Enviar' button is at the bottom of the form.

H11+E4 – Eliminar jugador como administrador

Dado que estamos autenticados en el sistema como “**admin**”, **cuando** se pulsa sobre el botón de “**Players**”, **entonces** la aplicación nos mostrará el listado de jugadores y un botón de “**Delete User**”, **tras** pulsar el botón anterior se eliminará el jugador junto con sus partidas creadas. **Tras** esto, el jugador dejará de aparecer en las partidas en las que haya participado.

Mockup interfaz de usuario

The mockup shows a web browser window titled 'ParchisOca' with the URL 'https://parchisOca.com/admin/players'. The page has a navigation bar with 'Inicio', 'Usuarios', and 'Juegos' links, and a user dropdown menu showing 'admin'. The main content area is titled 'Lista de usuarios' and contains a table with the following data:

Nombre	Email	Rol	Detalles de usuario	Borrar usuario
player1	email1@test.com	player	Detalles	
admin	email2@test.com	admin	Detalles	
admin2	email3@test.com	admin	Detalles	
player2	email4@test.com	player	Detalles	
player3	email5@test.com	player	Detalles	

To the right of the table, there is a red text prompt: "¿Quieres borrar este jugador?"

H12 - Login

Como jugador o administrador **deseo que el sistema** me permita realizar login, **para** poder iniciar sesión en la aplicación y acceder a los servicios proporcionados por la misma.

Escenarios Positivos

H12+E1 - Login correcto

Dado que no estamos autenticados en el sistema como **player1** o **admin1** y que además el sistema dispone de una base de datos que almacena a los usuarios y su categoría, **cuando** se pulsa el botón de login, **una vez que** indicamos como usuario **"dantolvil"** y como contraseña **"admin"**, **tras** pulsar el botón de iniciar sesión, entonces la aplicación nos muestra un mensaje de éxito en el que se nos indica que el proceso de login se ha completado correctamente. **Tras** esto, el sistema nos devuelve a la vista en la que estuviésemos en ese momento antes de comenzar con el proceso de Login.

Mockup interfaz de usuario

The mockup shows a web browser window titled "PeliculasOnline". The address bar contains "https://". The main content area has the heading "Iniciar Sesión". Below the heading, there are two input fields: "Usuario" with the value "dantolvil" and "Contraseña" with the value "*****". Below these fields is a button labeled "Iniciar Sesion" and a link labeled "Registrarse".

Escenarios Negativos

H12-E1 - Login con contraseña incorrecta

Dado que no estamos autenticados en el sistema como **player1** o **admin1** y que además el sistema dispone de una base de datos que almacena a los usuarios y su categoría, **cuando** se pulsa el botón de login, una vez que indicamos como usuario **"dantolvil"** y como contraseña incorrecta **"usuario"**, **tras** pulsar el botón de iniciar sesión, **entonces** la aplicación nos muestra un mensaje de error en el que se nos indica que no es posible encontrar un usuario con los parámetros indicados, seguidamente la aplicación nos redirige a la pantalla de login.

Mockup interfaz de usuario

PeliculasOnline

https://

Iniciar Sesión

Usuario o contraseña incorrectos

Usuario

dantolvil

Contraseña

Iniciar Sesión

[Registrarse](#)

H13 - Logout

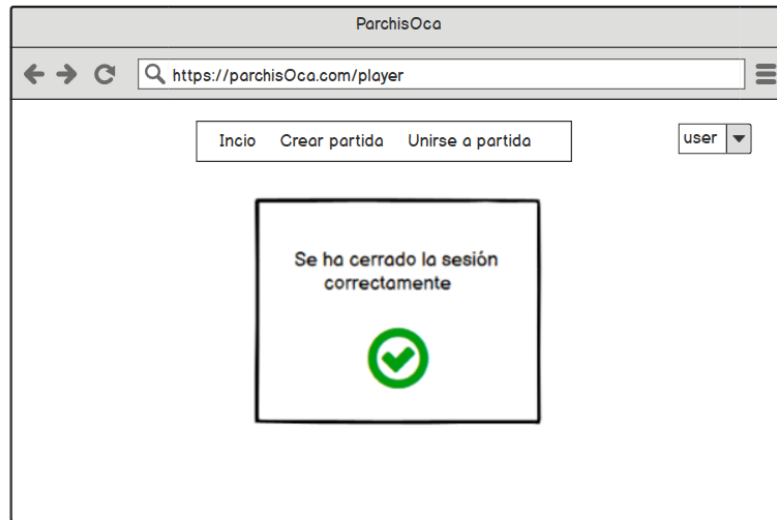
Como player o administrador **deseo que el sistema** me permita realizar logout, **para** poder cerrar sesión en la aplicación cuando termine de usar los servicios ofrecidos por la misma.

Escenarios Positivos

H13+E1 - Logout correcto

Dado que estamos autenticados en el sistema como **"player1"** o **"admin1"** y que además el sistema dispone de una base de datos que almacena a los usuarios y su categoría, **cuando** se pulsa el botón de logout, **una vez que** el sistema termina de realizar las acciones necesarias para la desconexión, entonces la aplicación nos muestra un mensaje de éxito en el que se nos indica que el proceso de logout ha sido completado correctamente. Tras esto, el sistema nos devuelve a la vista en la que estuviésemos en ese momento antes de comenzar con el proceso de logout.

Mockup interfaz de usuario



Escenarios Negativos

H13-E1 - Fallo al realizar el logout

Dado que estamos autenticados en el sistema como **"player1"** o **"admin1"** y que además el sistema dispone de una base de datos que almacena a los usuarios y su categoría, **cuando** se pulsa el botón de logout, **una vez que** el sistema detecta algún fallo en el proceso de desconexión, **entonces** la aplicación nos muestra un mensaje de error en el que se nos indica que el logout no se ha sido completado correctamente por fallo en el sistema. **Tras** esto, el sistema nos devuelve a la vista en la que estuviésemos en ese momento antes de comenzar con el proceso de logout.

Mockup interfaz de usuario



Reglas de Negocio

R1 - Restricciones de contraseña.

En el proceso de registro el usuario deberá establecer una contraseña segura dicha contraseña debe de tener los siguiente: mínimo 8 caracteres, letras mayúsculas y minúsculas y debe de tener número. Si no cumple estas restricciones en la contraseña no se podrá finalizar el proceso de registro.

R2 - Partidas sin nombre.

No será posible crear una partida sin asignarle un nombre.

R3 - Imposibilidad de unirse a una partida si el número de jugadores es 4.

Tanto para el juego parchís como para oca, si el número de jugadores es 4, no será posible por parte de un nuevo jugador unirse a la partida.

R4 - Mínimo número de jugadores.

No se podrá iniciar una partida en los juegos de parchís y oca, si el número de jugadores no es mayor o igual a 2.

R5 - Imposibilidad de registro en el sistema sin completar todos los campos.

No será posible registrarse en el sistema si no se completan todos los campos necesarios.

Planificación

Entidad	Descripción
Usuario	Entidad que almacena el nombre, apellidos, nombre de usuario, contraseña.
Jugador	Entidad que almacena la información de los jugadores.
Administrador	Entidad que almacena la información de los administradores.
Juego	Entidad que almacena la información de los juegos.
Acción de juego	Entidad que almacena las acciones disponibles en cada juego, nombre de acción, número de acción y elección de la acción.
Tablero (GameBoard)	Entidad que almacena la información del tablero de juego.
Casilla de tablero de juego (BoardField)	Entidad que almacena la información de las casillas del tablero de juego.
Ficha de juego (GamePiece)	Entidad que almacena la información de la ficha que se asigna a cada jugador.
Oca	Entidad que almacena la información del juego Oca.
Parchís	Entidad que almacena la información del juego Parchís.
Turno	Entidad que almacena la información de cada turno del jugador.

Tipo	Elemento	Asignación	Sprint
Entidad	Usuario	Daniel Toledo Villalba	Entrega Septiembre
Entidad	Juego	Daniel Toledo Villalba	Entrega Septiembre
Entidad	Jugador	Daniel Toledo Villalba	Entrega Septiembre
Entidad	Administrador	Daniel Toledo Villalba	Entrega Septiembre
Entidad	Tablero	Daniel Toledo Villalba	Entrega Septiembre
Entidad	Acción de Juego	Daniel Toledo Villalba	Entrega Septiembre
Entidad	Casilla del tablero	Daniel Toledo Villalba	Entrega Septiembre
Entidad	Ficha de jugador	Daniel Toledo Villalba	Entrega Septiembre
Entidad	Oca	Daniel Toledo Villalba	Entrega Septiembre
Entidad	Parchís	Daniel Toledo Villalba	Entrega Septiembre
Entidad	Turno	Daniel Toledo Villalba	Entrega Septiembre
Prueba	H1+E1, H1-E1, H1-E2	Daniel Toledo Villalba	Entrega Septiembre
Prueba	H2+E1, H2-E1	Daniel Toledo Villalba	Entrega Septiembre
Prueba	H3+E1, H3-E1	Daniel Toledo Villalba	Entrega Septiembre
Prueba	H4+E1	Daniel Toledo Villalba	Entrega Septiembre
Prueba	H5+E1	Daniel Toledo Villalba	Entrega Septiembre
Prueba	H6+E1	Daniel Toledo Villalba	Entrega Septiembre
Prueba	H7+E1	Daniel Toledo Villalba	Entrega Septiembre
Prueba	H8+E1, H8-E1, H8-E2	Daniel Toledo Villalba	Entrega Septiembre
Prueba	H9+E1	Daniel Toledo Villalba	Entrega Septiembre
Prueba	H10+E1	Daniel Toledo Villalba	Entrega Septiembre
Prueba	H11+E1, H11+E2, H11+E3, H11+E4	Daniel Toledo Villalba	Entrega Septiembre

Prueba	H12+E1, H12-E1	Daniel Toledo Villalba	Entrega Septiembre
Prueba	H13+E1, H13-E1	Daniel Toledo Villalba	Entrega Septiembre
Historia de Usuario	H1	Daniel Toledo Villalba	Entrega Septiembre
Historia de Usuario	H2	Daniel Toledo Villalba	Entrega Septiembre
Historia de Usuario	H3	Daniel Toledo Villalba	Entrega Septiembre
Historia de Usuario	H4	Daniel Toledo Villalba	Entrega Septiembre
Historia de Usuario	H5	Daniel Toledo Villalba	Entrega Septiembre
Historia de Usuario	H6	Daniel Toledo Villalba	Entrega Septiembre
Historia de Usuario	H7	Daniel Toledo Villalba	Entrega Septiembre
Historia de Usuario	H8	Daniel Toledo Villalba	Entrega Septiembre
Historia de Usuario	H9	Daniel Toledo Villalba	Entrega Septiembre
Historia de Usuario	H10	Daniel Toledo Villalba	Entrega Septiembre
Historia de Usuario	H11	Daniel Toledo Villalba	Entrega Septiembre
Historia de Usuario	H12	Daniel Toledo Villalba	Entrega Septiembre
Historia de Usuario	H13	Daniel Toledo Villalba	Entrega Septiembre
Regla de Negocio	R1	Daniel Toledo Villalba	Entrega Septiembre
Regla de Negocio	R2	Daniel Toledo Villalba	Entrega Septiembre
Regla de Negocio	R3	Daniel Toledo Villalba	Entrega Septiembre
Regla de Negocio	R4	Daniel Toledo Villalba	Entrega Septiembre
Regla de Negocio	R5	Daniel Toledo Villalba	Entrega Septiembre
Relación 1:1..N	Jugador-Ficha de juego	Daniel Toledo Villalba	Entrega Septiembre
Relación 1:1..N	Jugador-Turno	Daniel Toledo Villalba	Entrega Septiembre
Relación 1:1..N	Juego-Ficha de juego	Daniel Toledo Villalba	Entrega Septiembre

Relación 1:1..N	Juego-Casilla de tablero de juego	Daniel Toledo Villalba	Entrega Septiembre
Relación 1:1..N	Casilla de tablero de juego-Acción de juego	Daniel Toledo Villalba	Entrega Septiembre
Relación 1:1..N	Casilla de tablero de juego- Tablero de juego	Daniel Toledo Villalba	Entrega Septiembre

Métricas del proyecto

Métrica	Valor
Nº de entidades (excluyendo actores)	8
Relaciones	6
Relaciones N:N	0
Restricciones Simples	2
Reglas de Negocio	5
Historias de Usuario totales	13
Historias de usuario involucrando 2 o más entidades	8
Historias de usuario involucrando 3 o más entidades	3
Actores	2