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 4](#_Toc112263083)

[Descripción general del proyecto 5](#_Toc112263084)

[Tipos de Usuario / Roles 5](#_Toc112263085)

[Historias de Usuario 5](#_Toc112263086)

[*H1 - Creación nueva partida (juego)* 5](#_Toc112263087)

[*Escenarios Positivos* 5](#_Toc112263088)

[*Mockup interfaz de usuario* 5](#_Toc112263089)

[*Escenarios Negativos* 6](#_Toc112263090)

[*Mockup interfaz de usuario* 6](#_Toc112263091)

[*Mockup interfaz de usuario* 6](#_Toc112263092)

[*H2 – Unirse a la partida* 7](#_Toc112263093)

[*Escenarios Positivos* 7](#_Toc112263094)

[*Mockup interfaz de usuario* 7](#_Toc112263095)

[*Escenarios Negativos* 7](#_Toc112263096)

[*H3 – Iniciar partida* 8](#_Toc112263097)

[*Escenarios Positivos* 8](#_Toc112263098)

[*Escenarios Negativos* 9](#_Toc112263099)

[*H4 – Acción de juego/Movimiento de juego* 10](#_Toc112263100)

[*Escenarios Positivos* 10](#_Toc112263101)

[*Escenarios Negativos* 10](#_Toc112263102)

[*H5 – Puntuación de la partida* 11](#_Toc112263103)

[*Escenarios Positivos* 11](#_Toc112263104)

[*Escenarios Negativos* 12](#_Toc112263105)

[*H6 – Listado de partidas creadas y completadas* 13](#_Toc112263106)

[*Escenarios Positivos* 13](#_Toc112263107)

[*Mockup interfaz de usuario* 13](#_Toc112263108)

[*Escenarios Negativos* 13](#_Toc112263109)

[*H7 – Listado de partidas en curso* 13](#_Toc112263110)

[*Escenarios Positivos* 13](#_Toc112263111)

[*Mockup interfaz de usuario* 14](#_Toc112263112)

[*H8 – Listado de partidas completadas* 14](#_Toc112263113)

[*Escenarios Positivos* 14](#_Toc112263114)

[*H9 – Creación de jugador* 15](#_Toc112263115)

[*Escenarios Positivos* 15](#_Toc112263116)

[*Escenarios Negativos* 16](#_Toc112263117)

[*H10 – Inicio de sesión de un jugador* 17](#_Toc112263118)

[*Escenarios Positivos* 17](#_Toc112263119)

[*Escenarios Negativos* 17](#_Toc112263120)

[*H11 – Cierre de sesión de un jugador* 18](#_Toc112263122)

[*Escenarios Positivos* 18](#_Toc112263123)

[*Escenarios Negativos* 19](#_Toc112263124)

[*H12 – Editar perfil de un jugador* 20](#_Toc112263125)

[*Escenarios Positivos* 20](#_Toc112263126)

[*Escenarios Negativos* 20](#_Toc112263127)

[*H13 – Listado de jugadores registrados* 21](#_Toc112263128)

[*Escenarios Positivos* 21](#_Toc112263129)

[*Mockup interfaz de usuario* 21](#_Toc112263130)

[*H14 – Administrar los jugadores* 22](#_Toc112263131)

[*Escenarios Positivos* 22](#_Toc112263132)

[*Mockup interfaz de usuario* 22](#_Toc112263133)

[*Escenarios Negativos* 23](#_Toc112263134)

[*Mockup interfaz de usuario* 24](#_Toc112263135)

[*H15 - Administrar datos de perfiles de usuario y partidas* 24](#_Toc112263136)

[*Escenarios Positivos* 24](#_Toc112263137)

[*Mockup interfaz de usuario* 24](#_Toc112263138)

[*H16 - Login* 25](#_Toc112263139)

[*Escenarios Positivos* 25](#_Toc112263140)

[*Mockup interfaz de usuario* 25](#_Toc112263141)

[*Escenarios Negativos* 25](#_Toc112263143)

[*Mockup interfaz de usuario* 26](#_Toc112263144)

[*H17 - Logout* 26](#_Toc112263145)

[*Escenarios Positivos* 26](#_Toc112263146)

[*Mockup interfaz de usuario* 26](#_Toc112263147)

[*Mockup interfaz de usuario* 27](#_Toc112263148)

[Reglas de Negocio 28](#_Toc112263150)

[Planificación 28](#_Toc112263151)

# Historial de versiones

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Fecha | Versión | Descripción de los cambios | Sprint |
| 30/04/2022 | V1 | * Creación del documento. | Entregable Septiembre |
| 19/05/2022 | V1.1 | * Modificada historia de usuario H3. * Modificado escenario H1+2, H2+1, H3+1. * Añadida regla de negocio R3. | Entregable Septiembre |
| 02/06/2022 | V2 | * 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 | * Eliminadas historias de usuario, H-17 y H-18. | Entregable Septiembre |
| 05/07/2022 | V2.2 | * Actualizadas las Reglas de Negocio. * Actualizada la Planificación. | Entregable Septiembre |
| 24/07/2022 | V3 | * Añadidas las historias de usuario, H-8, H-9 y H-10. | Entregable Septiembre |
| 14/08/2022 | V3.1 | * Actualizadas las Reglas de Negocio. | Entregable Septiembre |
| 28/08/2022 | V3.2 | * 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 | * 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)*

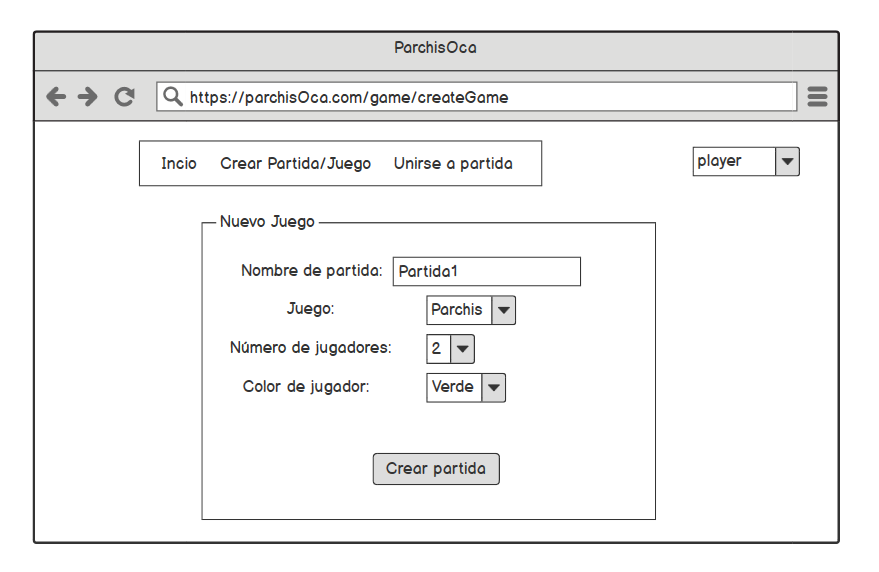
***Como*** *jugador* ***deseo que la aplicación*** *me permita crear una nueva partida del juego deseado, parchís u Oca****, para*** *jugar con los demás usuarios.*

### *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*

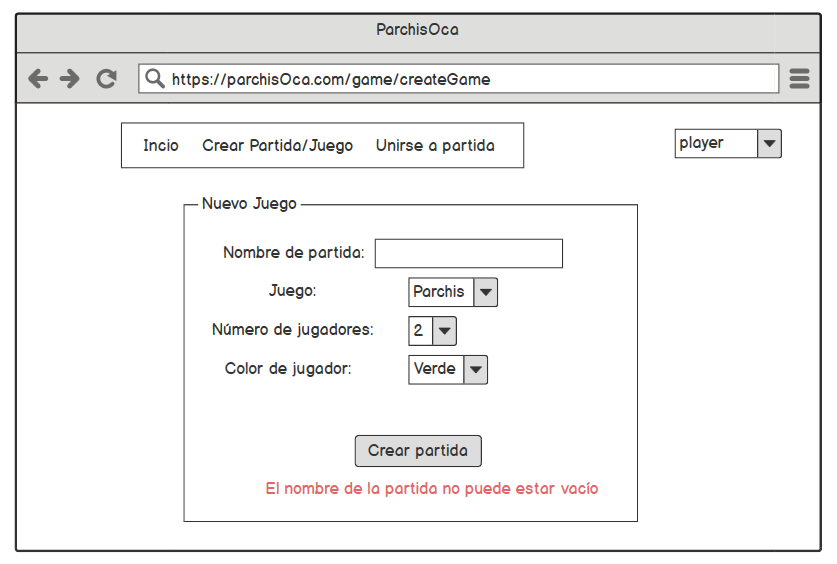
******

### *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.*

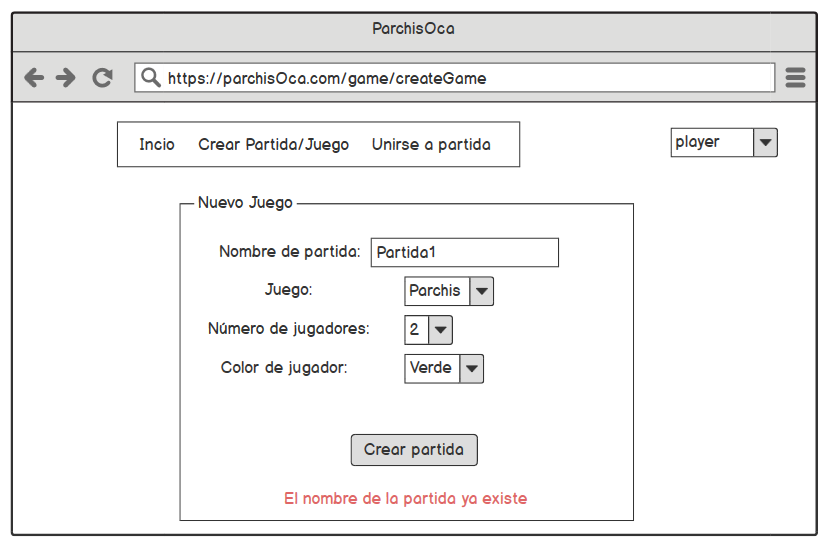
### *Mockup interfaz de usuario*



*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*



## *H2 – Unirse a partida*

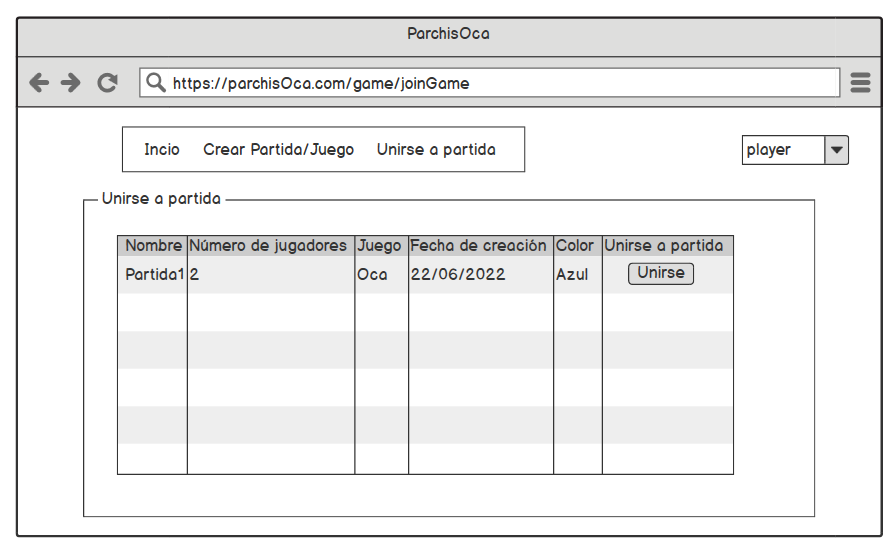
***Como*** *jugador* ***deseo que el sistema*** *me permita unirme a una partida ya existente para iniciar la partida con los demás jugadores inscritos.*

### *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*

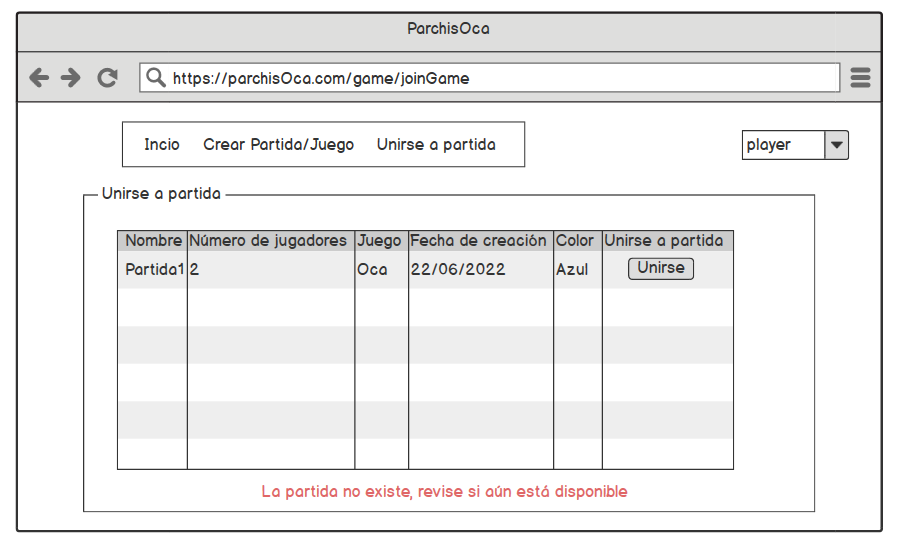


### *Escenarios Negativos*

*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*

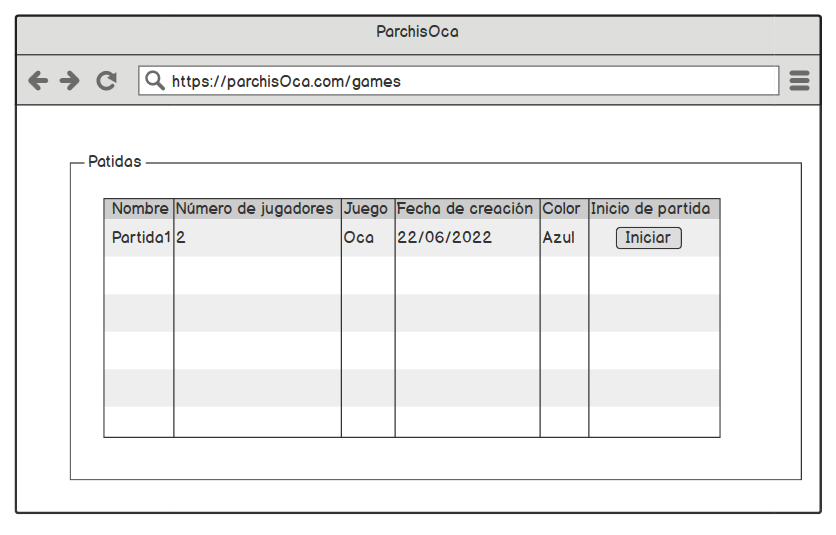
***Como*** *jugador* ***deseo que el sistema*** *me permita iniciar la partida de juego en la que me he inscrito****, para*** *iniciar el juego.*

### *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*

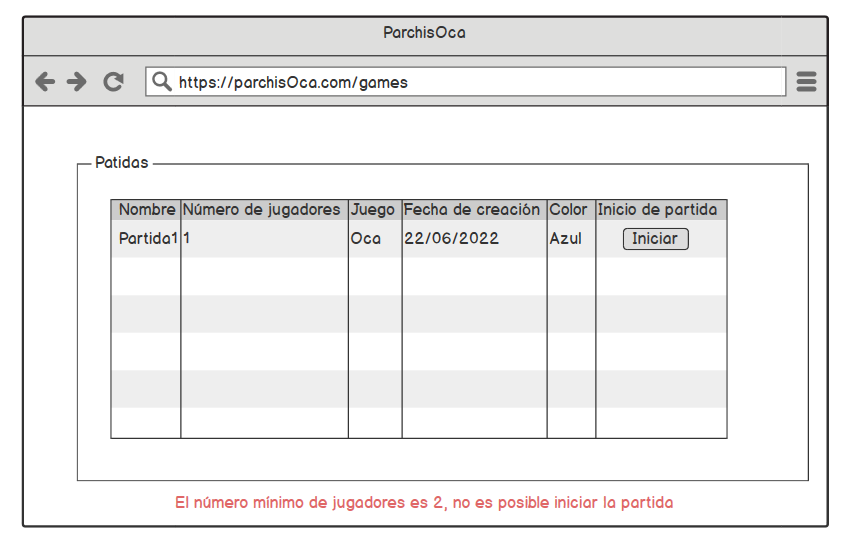


### *Escenarios Negativos*

*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*

**

## *H4 – Acción de juego/Movimiento de juego*

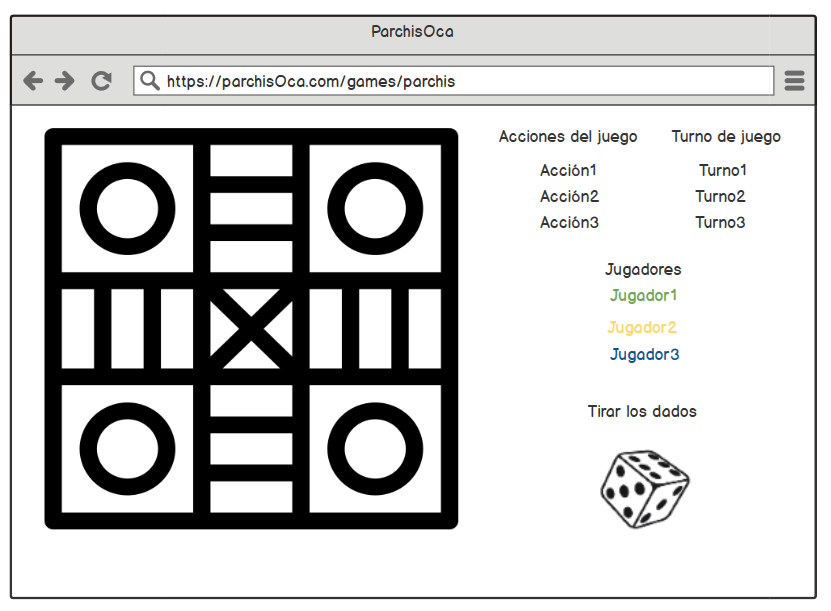
***Como*** *jugador* ***deseo que el sistema*** *me permita seleccionar el nuevo movimiento tras tirar los dados para cada uno de los juegos.*

### *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*

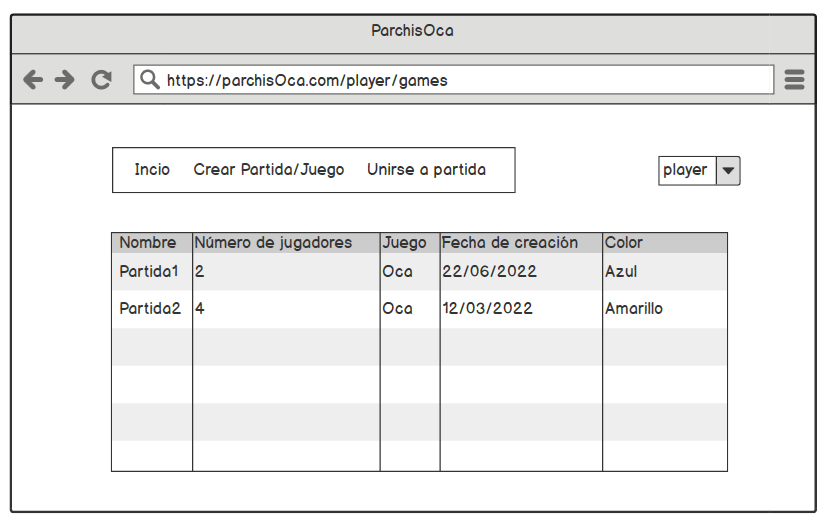
***Como*** *jugador* ***deseo que el sistema*** *me permita consultar el listado de todas las partidas creadas y completadas****, para*** *revisar el resultado de cada una.*

### *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*

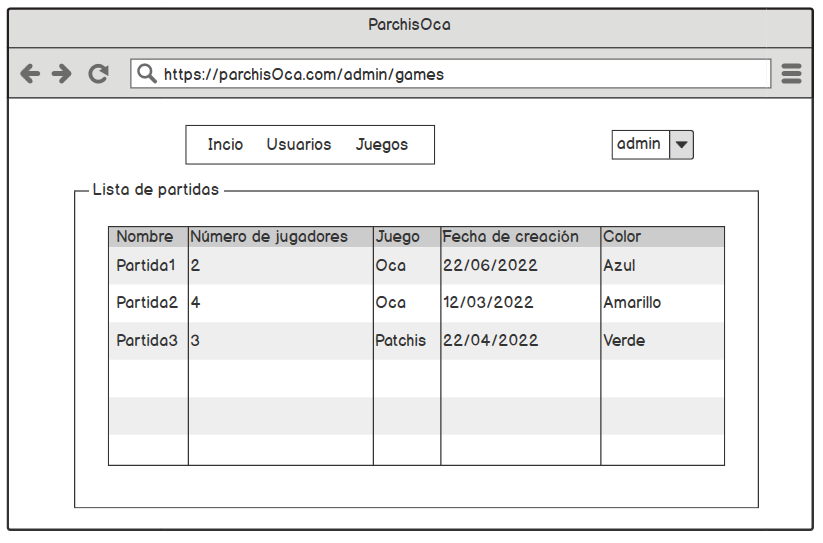
***Como*** *administrador* ***deseo que la aplicación*** *me permita consultar el listado de todas las partidas en curso, incluyendo el creador y los participantes de la partida****, para*** *obtener información sobre todos los usuarios.*

### *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*

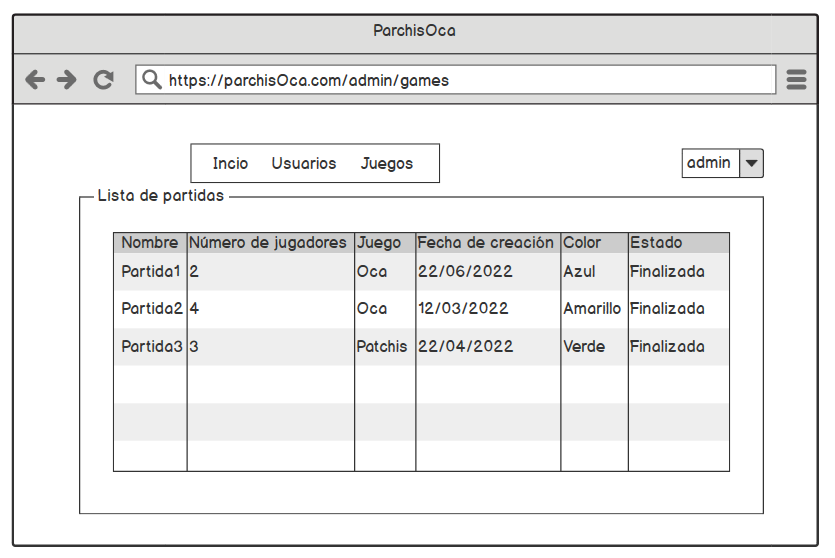
***Como*** *administrador* ***deseo que el sistema*** *me permita consultar el listado de todas las partidas completadas, incluyendo el creador y los participantes de la partida****, para*** *obtener información sobre todos los usuarios.*

### *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*



## *H8 – Creación de jugador*

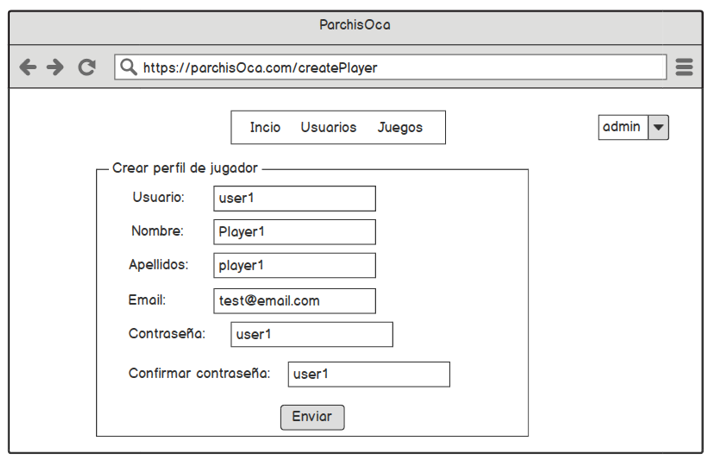
***Como*** *jugador* ***deseo que el sistema*** *me permita registrarme como nuevo jugador para jugar a los juegos de “****Parchis****” y “****Oca****”.*

### *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*

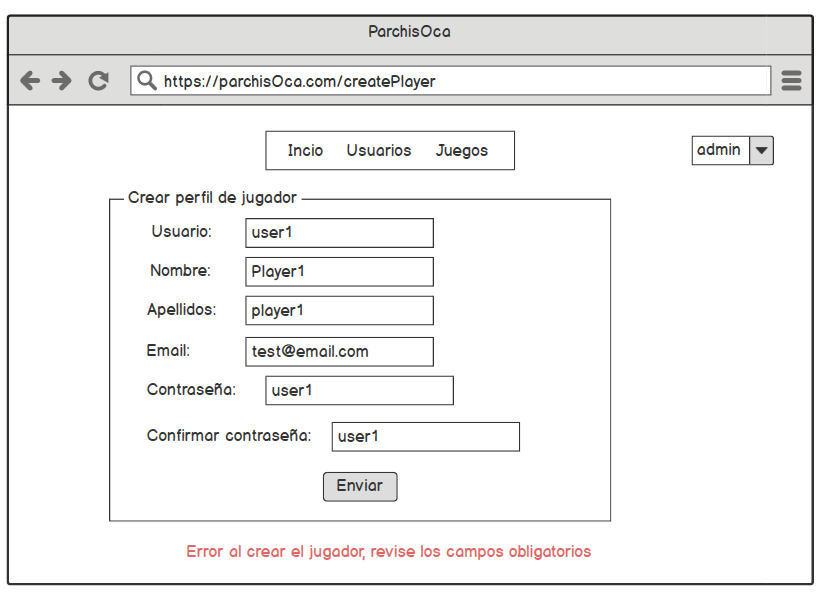


### *Escenarios Negativos*

*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****, cuando*** *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.*

**

*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*

**

## *H9 – Inicio de sesión de un jugador*

***Como*** *jugador* ***deseo que el sistema*** *me permita iniciar sesión****, para*** *acceder a mi perfil y poder gestionarlo.*

### *Escenarios Positivos*

*H9+E1 – Inicio de sesión de jugador*

***Dado*** *que no estamos autenticados en el sistema****, cuando*** *se pulsa el botón “****Login****”****, una vez que*** *ponemos como nombre de usuario “****player1****” y como contraseña “****player1****”****,******entonces*** *al pulsar sobre el botón “****Login****” la aplicación nos mostrará la página de inicio de la aplicación.*

*Mockup interfaz de usuario*

### *Escenarios Negativos*

*H9-E1 – Inicio de sesión de jugador sin rellenar campos obligatorios*

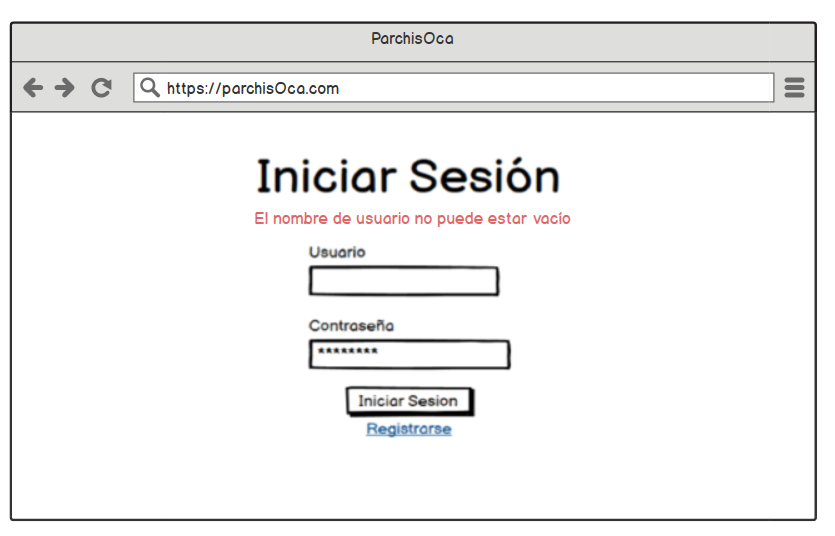
***Dado*** *que no estamos autenticados en el sistema****, cuando*** *se pulsa el botón “****Login****”****, una vez que*** *ponemos como nombre de usuario “” y como contraseña “”****,******entonces*** *al pulsar sobre el botón “****Login****” la aplicación nos mostrará el formulario de login y nos indicará que los datos nombre de usuario y contraseña son obligatorios.*

*Mockup interfaz de usuario*

# 

*H9-E2 – Inicio de sesión de jugador con datos erróneos*

***Dado*** *que no estamos autenticados en el sistema****, cuando*** *se pulsa el botón “****Login****”****, una vez que*** *ponemos como nombre de usuario “****player1****” y como contraseña “****player4****”****,******entonces*** *al pulsar sobre el botón “****Login****” la aplicación nos mostrará el formulario de login y nos indicará que los datos de inicio de sesión no son válidos.*



## *H10 – Cierre de sesión de un jugador*

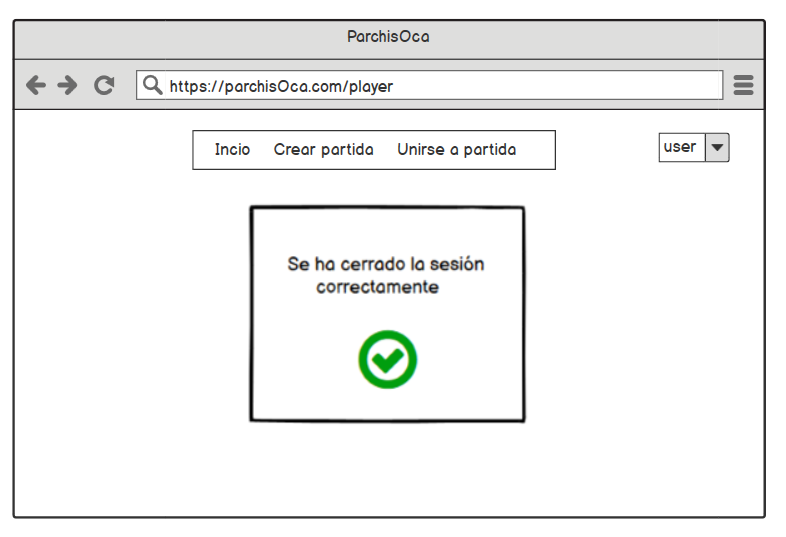
***Como*** *jugador* ***deseo que el sistema*** *me permita cerrar sesión****, para*** *que no sea posible el acceso a mi perfil.*

### *Escenarios Positivos*

*H10+E1 – Cierre de sesión de jugador*

***Dado*** *que estamos autenticados en el sistema como “****player1****”****, cuando*** *se pulsa sobre el botón “****Logout****”****,******entonces*** *la aplicación cerrará nuestra sesión* ***y*** *se mostrará la pantalla de inicio.*

*Mockup interfaz de usuario*



## *H11 – Editar perfil de un jugador*

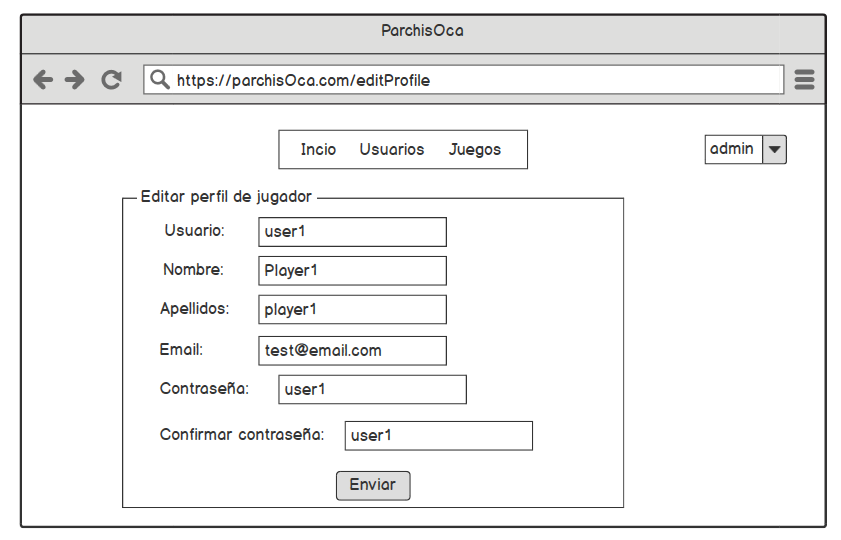
***Como*** *jugador* ***deseo que el sistema*** *me permita modificar mi perfil****, para*** *modificar y actualizar mis datos.*

### *Escenarios Positivos*

*H11+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*

**

## *H12 – Listado de jugadores registrados*

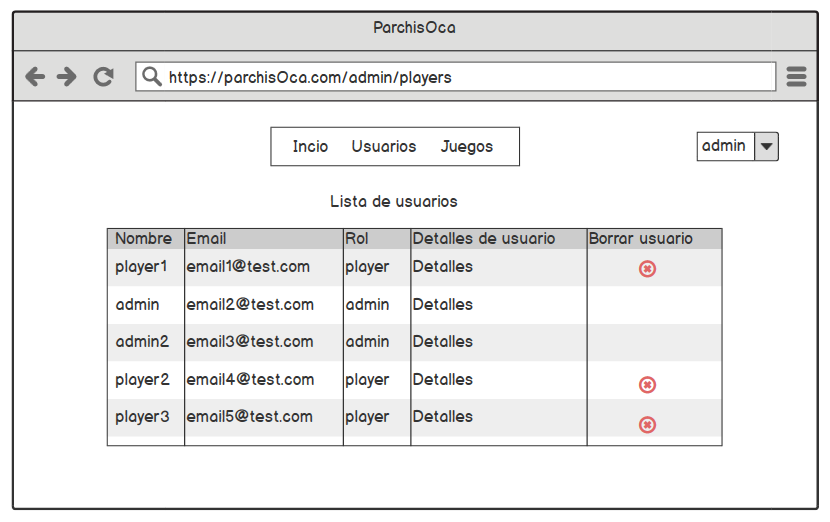
***Como*** *administrador* ***deseo que el sistema*** *me permita consultar el listado de todos los jugadores registrados con sus datos de registros****, para*** *obtener información sobre los usuarios que se encuentran registrados en el sistema.*

### *Escenarios Positivos*

*H12+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*



## *H13 – 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*

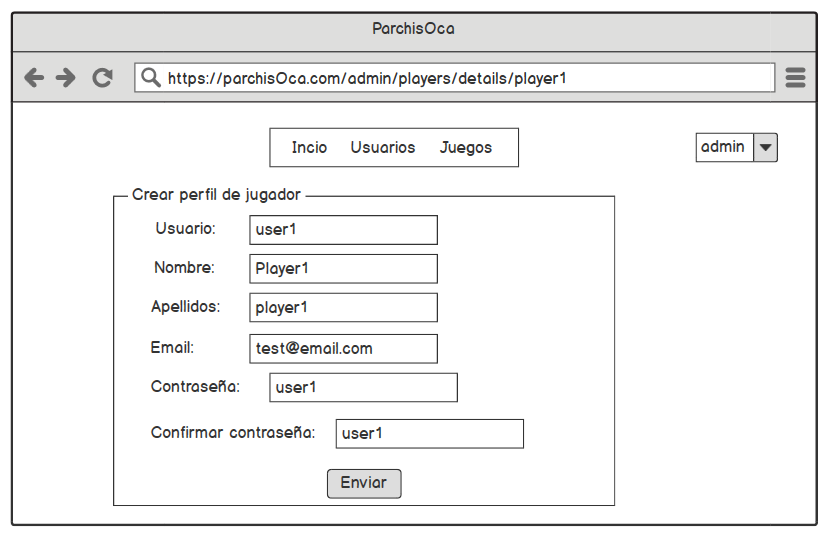
*H13+E1 – Crear jugador como administrador*

***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.*

*H13+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*

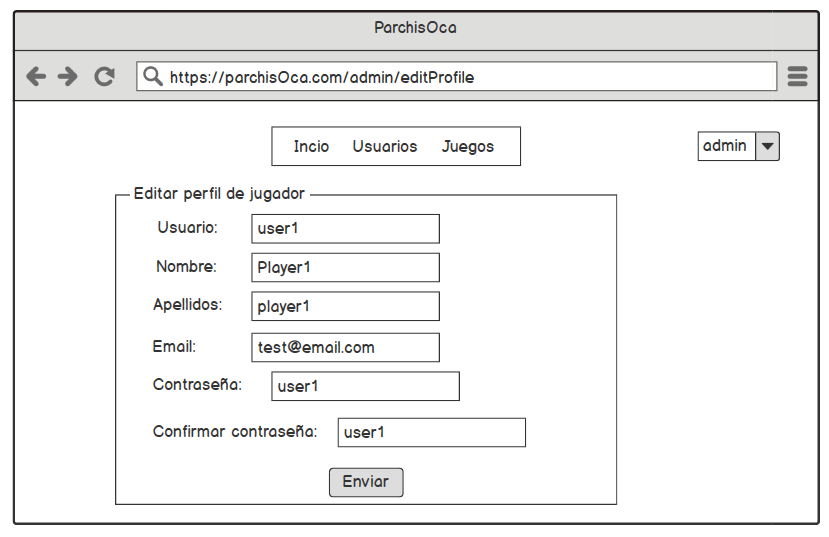


*H13+E3 – Modificar jugador como administrador*

***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.*

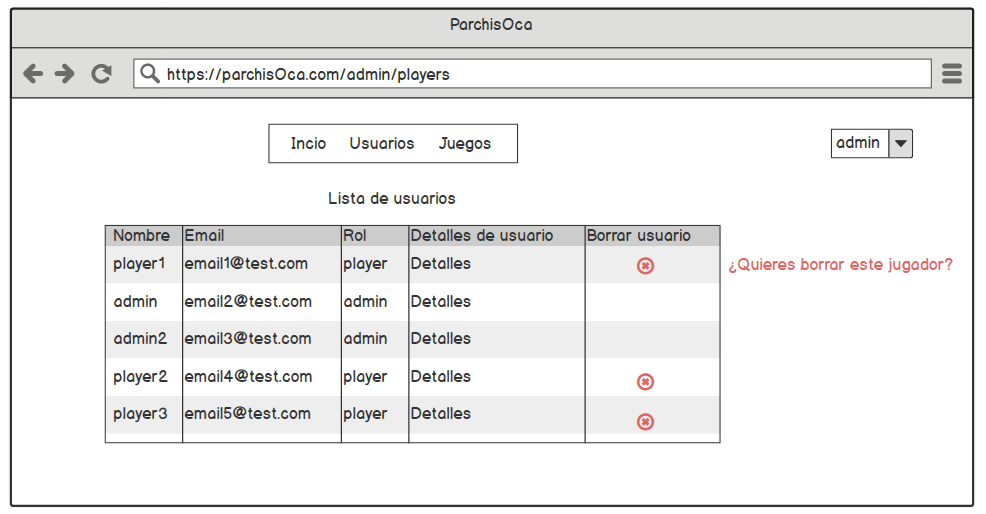
### *Mockup interfaz de usuario*

**

*H13+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*

**

## *H14 - 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*

*H14+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 “****admin1****” 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*

### 

### *Escenarios Negativos*

*H14-E1 - Login con contraseña incorrecta*

***Dado*** *que no estamos autenticados en el sistema como player****1*** *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 “****vacío (no se ha escrito nada)****” 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*

**

## 

## *H15 - Logout*

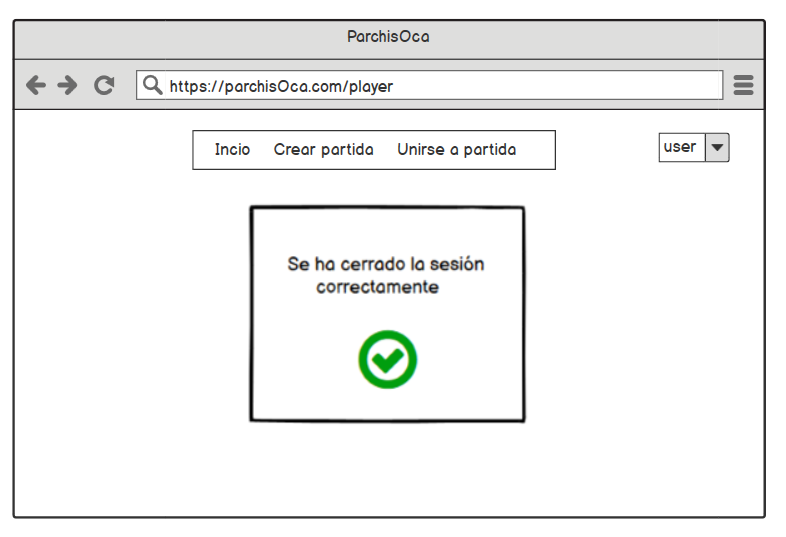
***Como*** *player o administrador* ***deseo que el sistema*** *me permita realizar logout****, para*** *poder cerrar cesión en la aplicación cuando termine de usar los servicios ofrecidos por la misma.*

### *Escenarios Positivos*

*H15+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*

*H15-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 | Entidad que almacena la información del tablero de juego. |
| Casilla de tablero de juego | Entidad que almacena la información de las casillas del tablero de juego. |
| Ficha de juego | 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+E2, 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, H4-E1* | *Daniel Toledo Villalba* | *Entrega Septiembre* |
| *Prueba* | *H5+E1, H5-E1* | *Daniel Toledo Villalba* | *Entrega Septiembre* |
| *Prueba* | *H6+E1, H6-E1* | *Daniel Toledo Villalba* | *Entrega Septiembre* |
| *Prueba* | *H7+E1, H7-E1* | *Daniel Toledo Villalba* | *Entrega Septiembre* |
| *Prueba* | *H8+E1, H8-E1* | *Daniel Toledo Villalba* | *Entrega Septiembre* |
| *Prueba* | *H9+E1, H9-E1* | *Daniel Toledo Villalba* | *Entrega Septiembre* |
| *Prueba* | *H10+E1, H10-E1* | *Daniel Toledo Villalba* | *Entrega Septiembre* |
| *Prueba* | *H11+E1, H11-E1* | *Daniel Toledo Villalba* | *Entrega Septiembre* |
| *Prueba* | *H12+E1, H12-E1* | *Daniel Toledo Villalba* | *Entrega Septiembre* |
| *Prueba* | *H13+E1, H13+E2, H13-E1, H13-E2* | *Daniel Toledo Villalba* | *Entrega Septiembre* |
| *Prueba* | *H14+E1, H14-E1* | *Daniel Toledo Villalba* | *Entrega Septiembre* |
| *Prueba* | *H15+E1, H15-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* |
| *Historia de*  *Usuario* | *H14* | *Daniel Toledo Villalba* | *Entrega Septiembre* |
| *Historia de*  *Usuario* | *H15* | *Daniel Toledo Villalba* | *Entrega Septiembre* |
| *Historia de*  *Usuario* | *H16* | *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** | *20* |
| **Historias de usuario involucrando 2 o más entidades** | *7* |
| **Historias de usuario involucrando 3 o más entidades** | *3* |
| **Actores** | *2* |