Nestor Diazgranados: Diseñador Gráfico.

## Agrupación de Requerimientos

*(Este documento está hecho con base en el Documento de él Arquitecto.)*

En lo que he leído se me hace lo más correcta, basarnos en los componentes básicos de nuestro sistema (interfaz GUI, persistencia y arquitectura Cliente-servidor), de todas maneras, podemos tener:

**Requerimientos de Usuario:** Describen lo que el usuario será capaz de hacer con el producto (Anfitrión e invitado).

**Requerimientos de Calidad:** Describen las características del producto en varias dimensiones que son importantes para los usuarios, desarrolladores y administradores. (Stakeholders).

**Requerimientos de GUI**: Describen lo que el usuario debe visualizar para ser capaz de llevar a cabo los requerimientos de usuario.

**Requerimientos Cliente:** Describen lo que el sistema debe hacer como cliente, las tareas que debe llevar a cabo la aplicación desde la máquina de usuario.

**Requerimientos Servidor:** Describen las tareas que el sistema debe realizar como servidor (serán las más importantes, puesto que la aplicación depende del servidor . Entre ellas los servicios que presta como la banca para el juego, así mismo las meramente técnicas como las comunicaciones.

**Requerimientos Persistencia:** Describe como se administrara la información brindada por el cliente, y sus responsabilidades ante ella, así mismo se encarga de las labores técnicas, que buscan guardar eficientemente la información. (Dependiendo de la complejidad puede estar dentro de requerimientos servidor)

BIBLIOGRAFÍA:

**ORIGINAL CONTRIBUTIONS IEEE MEMBERS, “*Software Requirements Engineering”, IEEE Computer Society, Second edition, Thayer Dorfman.***