

Universidad Nacional de Río Cuarto  
Facultad de Ciencias Exactas, Fco-Qcas y Naturales  
Departamento de Computación  
Ingeniería de Software (Código 3304)

# **ESPECIFICACION DE** **REQUISITOS DE** **SOFTWARE**

**Proyecto: TriviaVet**

## Índice

Registro de Cambios.....	3
1. Introducción.....	4
1.1 Propósito.....	4
1.2 Alcance.....	4
1.3 Glosario.....	4
1.4 Referencias.....	5
1.5 Personal Involucrado.....	5
1.6 Visión global.....	6
2 Descripción global.....	6
2.1. Perspectiva del Producto.....	6
2.2 Funciones del producto.....	6
2.3 Características de usuario.....	6
2.3.1 Perfil de usuario.....	6
2.4. Restricciones.....	7
2.4.1 Políticas Reguladoras.....	7
2.4.2 Limitaciones de Hardware.....	7
2.4.3 Interfaces con otras aplicaciones.....	7
2.4.4 Funcionamiento Paralelo.....	7
2.4.5 Funciones de Auditoría.....	7
2.4.6 Funciones de Control.....	7
2.4.7 Requisitos del Lenguaje.....	7
2.4.8 Protocolos Señalados.....	7
2.4.9 Credibilidad de la aplicación.....	7
2.4.10 Consideraciones de seguridad.....	7
2.5 Suposiciones y dependencias.....	8
2.6 Prorratear los Requisitos.....	8

Registro de Cambios

Fecha	Autor	Versión	Comentario	# Horas

# 1. Introducción

## 1.1 Propósito

El presente documento tiene como objetivo definir las especificaciones funcionales y no funcionales de un sistema para la implementación de una aplicación que permitirá jugar un juego de autoevaluación sobre los conocimientos adquiridos en la carrera universitaria Veterinaria.

## 1.2 Alcance

Diseño, Desarrollo e Implementación de un juego de trivia vasado en la carrera de Medicina Veterinaria.

La misma será una aplicación basada en Javascript que funcionará en un servidor que permitirá jugar a uno o dos jugadores en la misma ventana dentro de una aplicación móvil.

En la aplicación se permitirán las siguientes funcionalidades:

- Crear una cuenta, quedando guardada la misma en una base de datos.
- Registrarse como jugador (alumno, egresado) o como administrador (profesor).
- Acceder con una cuenta propia.
- Jugar individualmente o contra un oponente.
- Contabilizar las respuestas correctas e incorrectas.
- Conocer ranking dentro de un sistema de posicionamiento.-¿va o no va?
- Poder volver a jugar.
- Realizar comentarios.
- Conocer estadísticas generales.
- En caso de ser Admin, poder modificar preguntas existentes, quitarlas o agregar nuevas.
- -agregar cosas que falten-

A través del sistema no se podrá:

- Conocer la respuesta correcta (siendo jugador).
- Registrarse como Admin siendo alumno.

## 1.3 Glosario

**Servidor:** es una computadora diseñada para hospedar (hosting) un conjunto de aplicaciones que demandan los Clientes de una red.

**Usuario/Clientes:** Persona que puede acceder al juego, a través de un proceso de autenticación utilizando nombre y contraseña.

**Navegador web (web browser):** es un software o aplicación que permite el acceso a la web interpretando distintos tipos de archivos para luego visualizarlos.

**Base de Datos:** Es un conjunto de datos que pertenecen al mismo contexto almacenados

sistemáticamente para su posterior uso.

Aplicación: Es un programa informático diseñado para facilitar al usuario la realización de un determinado tipo de trabajo.

JavaScript: es un lenguaje de programación interpretado. Se define como orientado a objetos, basado en prototipos, imperativo, débilmente tipado y dinámico.

#### 1.4 Referencias

- IEEE 830 esp - [http://www.ctr.unican.es/asignaturas/is1/IEEE830\\_esp.pdf](http://www.ctr.unican.es/asignaturas/is1/IEEE830_esp.pdf)
- SRS para el desarrollo del SIS-WEB de la Universidad del Valle  
-[http://cic.puj.edu.co/wiki/lib/exe/fetch.php?media=materias:pis:ejemplo\\_de\\_especificacion\\_de\\_requerimientos\\_-\\_para\\_sesion\\_9.pdf](http://cic.puj.edu.co/wiki/lib/exe/fetch.php?media=materias:pis:ejemplo_de_especificacion_de_requerimientos_-_para_sesion_9.pdf)

#### 1.5 Personal Involucrado

Nombre	Bongiovanni Elismer
Rol	Programador
Categoría Profesional	Lic. en Cs de la Computación
Responsabilidades	Codificar la aplicación

Nombre	Castillo Conrado
Rol	Programador
Categoría Profesional	Lic. en Cs de la Computación
Responsabilidades	Codificar la aplicación

Nombre	Goldenberg Erika
Rol	Programador
Categoría Profesional	Lic. en Cs de la Computación
Responsabilidades	Codificar la aplicación

## 1.6 Visión global

En el presente documento se encontrará la información acerca de las características del producto de software, interfaces de usuario, interfaces del sistema, características de los usuarios, descripción de requerimientos funcionales, no funcionales y del sistema.

## 2 Descripción global

### 2.1. Perspectiva del Producto

La aplicación será un producto que se montara en un servidor local haciendo uso de una base de datos no relacional para almacenar datos de registro de usuario y contraseña.

### 2.2 Funciones del producto

La aplicación permitirá realizar las siguientes funciones:

- Registrar datos: el usuario podrá almacenar los datos de su perfil según sea jugador o Admin. En ambos casos se solicitará nombre, apellido dni y contraseña. Para distinguir entre los tipos de usuario se solicitará marcar la opción deseada. Todo mediante un menú.
- Acceder con una cuenta: una vez registrado, el usuario podrá siempre acceder a la aplicación mediante su DNI y clave.
- Jugar: luego de acceder, podrá jugar de manera individual o contra un adversario. El sistema de juego consistirá en una serie de preguntas multiple choice con 4 opciones cada pregunta y una respuesta correcta. El programa contara con 6 áreas cuya dificultad de las preguntas corresponderá al año de la carrera ( área 1, primer año y así). Dentro de cada área habrán 10 niveles con una cantidad de preguntas 2 por el nivel (nivel 1, 2 preguntas, nivel 2, 4 preguntas, nivel 3, 6 preguntas y así), haciendo un total de 110 preguntas por área y 660 preguntas entre las 6 áreas. Los jugadores iran respondiendo preguntas y se les indicará si respondieron correctamente o no. En caso de una respuesta errónea no se les mostrará la respuesta correcta. Los jugadores podrán ver cuántas respuestas correctas tienen asta el momento. En el caso del juego individual, los usuarios tendrán la opción de jugar de nuevo. También existirá la posibilidad de dejar comentarios sobre la opinión de los usuarios con respecto a la aplicación, las preguntas, etc.

### 2.3 Características de usuario

Habrá dos tipos de usuarios:

- Alumno: usuario registrado en la base de datos. Tiene la posibilidad de jugar los dos tipos de juego. Acceso a ranking. Acceso a estadísticas personales.
- Maestro: usuario registrado en la base de datos con su rol ya predefinido. Acceso a estadísticas generales e individuales. Acceso a perfiles. Capacidad para modificar, agregar y eliminar preguntas. También podrá jugar si lo desea.

### 2.3.1 Perfil de usuario

Cada usuario tendrá su perfil con sus datos personales y cierta información extra que pueda completar (cursa o no, año de cursada, foto, etc.). También en el perfil se encontrarán las estadísticas del juego individual de cada jugador. ¿Los jugadores pueden ver el perfil de otros jugadores?. Incluir una sección en el perfil de los admins que diga el historial de modificaciones a las preguntas.-

## 2.4. Restricciones

### 2.4.1 Políticas Reguladoras

La aplicación se desarrollara mediante software de licencia abierta por lo tanto no se deberá pagar por su uso, al igual que el Sistema de Gestión de Base de Datos (MySQL) ,la utilización de estos programas se hará mediante las políticas establecidas por este tipo de licenciamiento. Se deberá abonar por el uso de un servidor.

### 2.4.2 Limitaciones de Hardware

Para esta aplicación solo será necesario un Smartphone con el sistema operativo Android o iOS

### 2.4.3 Interfaces con otras aplicaciones

No es condición del Proyecto

### 2.4.4 Funcionamiento Paralelo

No es condición del Proyecto

### 2.4.5 Funciones de Auditoría

No es condición del Proyecto

### 2.4.6 Funciones de Control

El sistema debe controlar que el usuario que quiera hacer uso de la aplicación, este registrado en la base de datos.

### 2.4.7 Requisitos del Lenguaje

Todo el material que se realice para el usuario y la aplicación debe de estar en lenguaje Español.

### 2.4.8 Protocolos Señalados

No es condición del Proyecto

### 2.4.9 Credibilidad de la aplicación

Para garantizar una buena credibilidad el sistema deberá ser sometido a una serie de

pruebas para establecer que se encuentra acorde a los requerimientos que se plasman en el documento en tanto a la consistencia de datos como al rendimiento de la aplicación.

#### 2.4.10 Consideraciones de seguridad

Cada usuario deberá autenticarse y su acceso verificado por la base de datos MySQL para hacer uso de la aplicación.

#### 2.5 Suposiciones y dependencias

- La aplicación no presida de una red interna.
- Para hacer uso de la aplicación el usuario deberá poseer conocimientos sobre medicina veterinaria.

#### 2.6 Prorratear los Requisitos

- Controlar los registros de los usuarios.
- No poseerá ningún tipo de conexión a redes sociales.