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: Juego Autoevaluativo**

Introducción

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.

Alcance: -breve descripción mas detallada del software. Destacar el lenguaje utilizado para programarlo. Mencionar rol de jugador y Admin.-

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.

-agregar cosas que falten-

Glosario: -definición de términos raros para el cliente-

Referencias: -links de utilidad para que el cliente comprenda mejor el srs-

Personal involucrado: -alumnos y profesores-

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.

Descripción global

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. -describir como se juega y los modos de juego-

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.

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. Esto es en caso de los jugadores. -¿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.-