										F	ASF	E UN	0											FA	SE I	oos						F	ASE	TR	ES	
NÚMERO	ACTIVIDAD	FECHA DE INICIO	FECHA DE FIN	%		SEM						ANA					NA 3				EM								EM				EMA			
					L	M X	J	Vs	DI	L M	IX	JV	s l	D L	M	X J	V	s D	L	M	XJ	V	S	L	V	S D	L	M N	1 J	M	M L	M	M	J	7 S	D
1	Fase 1																																			
1.1	análisis de proyecto	28/08/20	28/08/20	100 %)																															
1.2	definición de la solucion	28/08/20	28/08/20	100 %)																															
1.3	look & feel de la solución	29/08/20	31/08/20	100 %																																
1.4	entrega de entregable1	31/08/20	31/08/20	100 %)																															
1.5	documentación y anexos																																			
1.5.1	modelo relacional	01/09/20	03/09/20	100 %																																
1.5.2	diagrama de casos de uso	01/09/20	03/09/20	100 %)																															
1.5.3	casos de uso de alto nivel	02/09/20	03/09/20	100 %																																
1.5.4	casos de uso expandidos	02/09/20	03/09/20	100 %																																
1.5.5	glosario inicial	02/09/20	03/09/20	100 %																																
1.6	creacion de repositorio y proyecto en .NET																																			

						_	 	 	 	 	 _									
1.6.1	pagina login	03/09/20	04/09/20	100 %																
1.6.2	pagina registro de usuarios	03/09/20	04/09/20	100 %																
1.6.3	pagina de menu	04/09/20	04/09/20	100 %																
1.6.4	pagina partidas: individual y vs	05/09/20	07/09/20	100 %																
1.6.5	creacion de tablero y movimiento de fichas	06/09/20	07/09/20	100 %																
1.6.6	pagina torneos	07/09/20	07/09/20	100 %																
1.6.7	reportes	08/09/20	10/09/20	100 %																
1.6.8	carga de archivos Xml: guardar y cargar	09/09/20	10/09/20	100 %																
1.6.9	diseño de color a paginas	10/09/20	10/09/20	100 %																
1.6.10	prueba de sistema web	11/09/20	12/09/20	100 %																
1.7	entrega de entregable 2 (sistema web)	12/09/20	12/09/20	100 %																
2	Fase 2																			
2.1	analisis de fase	17/09/18	18/09/18	100 %																
2.2	correcciones de fase 1	18/09/18	19/09/18	100 %																
2.3	modelo conceptual inicial	19/09/18	20/09/18	100 %																

1	1	1	1 .		1 1	 	 `	 	_	 	 _	1 7					 i	 1	
2.4	entrega de entregable 1 fase 2	21/09/18	21/09/18	100 %															
3.4	implementacion de partida vs	02/10/20	03/10/20	100 %															
3.5	implementacion de partida contra maquina	03/10/20	04/10/20	100 %															
3.6	conexion base de datos resultado partidas	04/10/20	05/10/20	100 %															
3.7	modelo connceptual terminado	07/10/20	08/10/20	100 %															
3.8	elaboracion de diagrama de clase	08/10/20	08/10/20	100 %															
3.9	actualizacion de documentacion	09/10/20	09/10/20	100 %															
3.10	pruebas de fase	10/10/20	10/10/20	100 %															
3.11	entrega de fase 2	10/10/20	10/10/20	100 %															
3	Fase 3																		
3.1	análisis de fase	16/10/20	16/10/20	100 %															
3.2	implementación de cronómetros	17/10/20	18/10/20	100 %															
3.3	implementación de reto inverso y inicio personalizado	18/10/20	18/10/20	100 %															
3.4	actualización de documentación	19/10/20	19/10/20	100 %															
3.5	entrega de entregable 1	19/10/20	19/10/20	100 %															
3.6	implementación de tablero xtremo	20/10/20	26/10/20	0 %															

3.7	archivos xml a nuevos requerimientos	26/10/20	28/10/20	0 %																		
3.8	implementación de torneo parte1	29/10/20	02/11/20	0 %																		
3.9	implementación de torneo parte 2	02/11/20	03/11/20	0 %																		
3.10	conexión a base de datos de torneo y modalidad xtrema	04/11/20	05/11/20	0 %																		
3.11	prueba a sistema final	05/11/20	06/11/20	0 %																		
3.12	actualización de documentación	06/11/20	07/11/20	0 %																		
3.13	entrega de fase 3	07/10/20	07/10/20	0 %																		

Documentación

1. Definición de la solución

1.1. Objetivos generales

- Desarrollar una plataforma capaz de realizar las funciones del juego de mesa othello.
- Aplicar los conceptos necesarios de IPC 2 en la construcción de la plataforma.
- Desarrollar en la plataforma othello la modalidad othello Xtream.

1.2. Objetivos específicos

- Implementar las fases de análisis, diseño y planificación del proyecto, en base a los requerimientos de iGameGT.
- Desarrollar una amplia gama de documentación para entender las conexiones de base de datos; las entidades del modelo relacional; los atributos y requerimientos de la plataforma.
- Realizar una plataforma eficaz y potente para las diferentes funcionalidades (partidas, torneos y reportes), dado que sea atractiva para los jugadores de hoy en día.
- Implementar en la plataforma la opción de cargar y/o guardar partidas por medio de un documento XML, el cual contendrá los atributos del tablero de juego.
- Implementar un tablero mxn
- Implementar tiempo cronometrado a los turnos de los jugadores
- Implementar reto inverso
- Implementar apertura personalizada inicial

1.3. Alcances del Proyecto

El presente proyecto contempla la construcción de la plataforma web del juego Othello, para la ejecución de las distintas fases del proceso de creación del mismo, por una lógica de programación C# anidado a ASP .Net en base a una plataforma web conectado a SQL server para base de datos. Describiéndolos como la mejor solución para los requerimientos del mismo.

Por medio del análisis de las fases anteriores crear una nueva modalidad en base a la misma lógica del juego, solo que con funcionalidades distintas.

1.4. Requerimientos Iniciales del Sistema

1.4.1. Requerimientos funcionales:

En base a los requerimientos de la plataforma y conociendo la mejor opción para programarlo, las principales funcionalidades a diseñar son las siguientes:

- Registro de usuarios: Este contempla un interfaz por el cual el usuario se podrá registrar para poder jugar en la plataforma. Contemplara una conexión a base de datos en sql server.
- Login: Esta interfaz contempla los campos que serán leídos por una base datos para dar acceso al juego con sus credenciales.
- Menú: Contempla una vista simple por el cual el usuario podrá ir a la opción que más le llame la atención.
- Partidas: Esta interfaz contempla el tablero de fichas por el cual tendrá opción a ser jugado por partida versus y contra el sistema. Todo cargado y quardado por un archivo xml.
- campeonatos: Esta interfaz contempla partidas vs. Para ver quién es el mejor y así concluir con un ganador del torneo en el juego de Othello. Todo cargado y guardado por un archivo xml.
- Othello xtremo: interfaz que será capaz de cargar la modalidad del tablero mxn en base a las nuevas funcionalidades.

- **Reto inverso:** es una función que pertenece a othello xtremo, en la cual termina con el jugador que tiene menos fichas
- **Inicio personalizado:** elección de variedad de colores entre los jugadores para iniciar una partida, que estará ubicada en othello xtremo.

1.4.2. Atributos del sistema

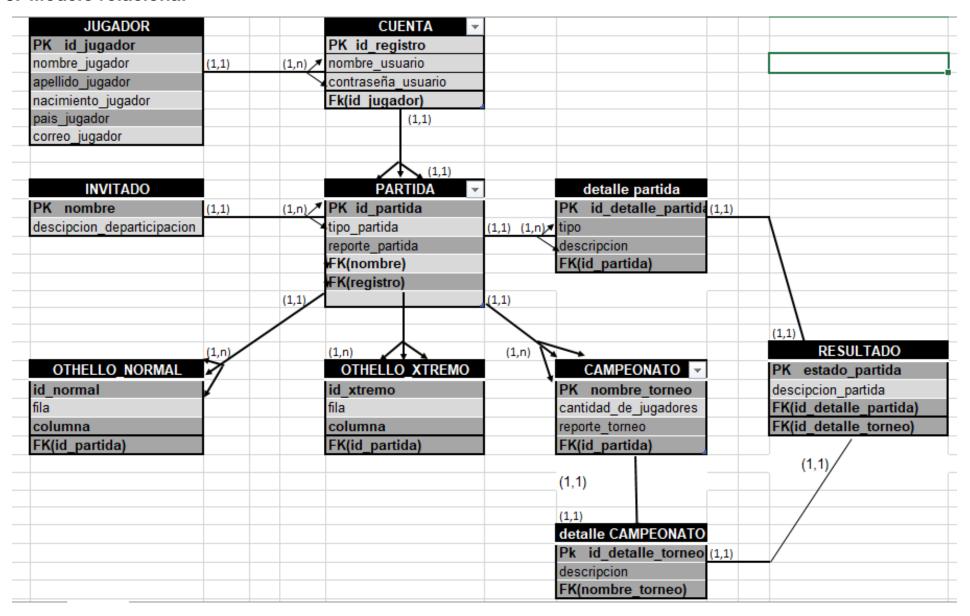
- **Diseño del sistema:** Es toda la parte colorida de la plataforma, en esta ocasión es una entrega beta no es de gran importancia.
- Confiabilidad: La plataforma en si no tiene aún establecido seguridad en caso de virus u otros.
- **Rendimiento:** La funciones de partida no están en su totalidad terminas ya que es una función beta.
- Uso: pruebas a la plataforma para ver cómo reacciona ante un usuario cualquiera.
- Sintaxis de lectura de xml: al momento de cargar los nuevos xml deben estar en forma apropiada para cargar la información.

2. Glosario

- Othello: es un juego entre dos personas, que comparten 64 fichas iguales, de caras distintas, que se van colocando por turnos en un tablero dividido en 64 escaques.
- Modelo relacional: sirve para el modelado y la gestión de bases de datos, es un modelo de datos basado en la lógica de predicados y en la teoría de conjuntos
- Casos de uso: Un caso de uso es la descripción de una acción o actividad.
 Un diagrama de caso de uso es una descripción de las actividades que deberá realizar alguien o algo para llevar a cabo algún proceso.

- **Planificación:** es un modelo grafico que sirve para representar una actividad por periodos.
- look & feel: es un modelo a escala o tamaño real de un diseño o un dispositivo, utilizado para la demostración, evaluación del diseño, promoción, y para otros fines.
- Archivos XML: se componen de etiquetas que nos aportan datos e información que queremos procesar. Estas etiquetas pueden estar de forma individual o anidada.

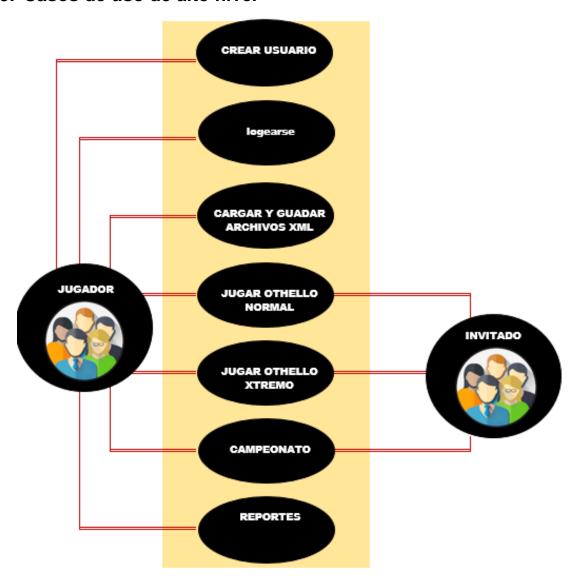
3. Modelo relacional



4. Diagrama de casos de uso



5. Casos de uso de alto nivel



6. Casos de uso expandidos

Identificador:		CDU1ELYTE
nombre caso de	uso:	CREAR USUARIO
Descripción:		El jugador podrá crear su usuario, registrando sus datos personales.
Actores:		Jugador
	paso:	Acción:
	1	el jugador ingresa sus datos
Secuencia:	2	establecer conexión a la base de datos
	3	validar que el nombre de usuario no exista y
	3	campos estén definidos
	4	guardar la información a su respectiva tabla
	paso:	Acción:
		[si no se establece conexión], se emitirá
Excepciones:	2	mensaje de error en el sistema y se cargara
		nuevamente la pagina
		[si el nombre de usuario existe], se emitirá
	3	un mensaje que diga que usuario ya existe y
		regresa al paso 1

Identificador:		CDU2ELYTE
nombre caso de	uso:	LOGEARSE
Descripción:		El jugador podrá ingresar a la plataforma por medio de su usuario y contraseña.
Actores:		Jugador
	paso:	Acción:
	1	el jugador ingresa sus credenciales
Secuencia:	2	establecer conexión a la base de datos
		validar que su usuario y contraseña estén
	3	correctos

	4	Direccionar a menú de la plataforma.
	paso:	Acción:
Excepciones:	2	[Si no se establece conexión], se emitirá mensaje de error en el sistema y se cargara nuevamente la página.
	3	[Si el nombre de usuario no existe], se emitirá un mensaje que diga que su usuario no existe y regresa al paso 1.

Identificador:		CDU3ELYTE
nombre caso de	uso:	CARGAR Y GUARDAR XML
Descripción:		El jugador puede cargar una partida definida por ellos o puede descargar una partida en progreso.
Actores:		Jugador
	paso:	Acción:
	1	el jugador selecciona la opción cargar o guardar
Secuencia:	2	en el navegador que aparece se selecciona el archivo a cargar
	3	validar estructura del archivo XML
	4	si la opción es guardar, descargara el XML a la ruta por defecto del sistema
	paso:	Acción:
Excepciones:	2	[si elige archivo que no sea XML], se emitirá mensaje de error que diga, ruta no valida y regresa al paso 1
	3	[Si la estructura del archivo no está bien], se emitirá un mensaje que diga que el archivo no funciona. Y regresa al paso 1

Identificador:		CDU4ELYTE
nombre caso de	uso:	JUGAR OTHELLO NORMAL
Descripción:		el jugador podrá jugar una partida en la plataforma contra el sistema o un invitado
Actores:		Jugador, invitado
	paso:	Acción:
	1	el jugador inicia marcando una ficha o cargando una partida y se le asigna un color aleatoriamente
Secuencia:	2	El sistema seguirá marcando fichas aleatoriamente después del jugador, con otro color.
	3	al tener el tablero lleno se marcara el ganador y los puntos obtenidos
	paso:	Acción:
Excepciones:	2	[Si presiona una ficha contraria], se emitirá mensaje de error que diga que no puede presionar esa ficha.
	3	[Si el tablero está lleno y hay igual número de fichas de color opuesto al del jugador], se emitirá un mensaje que diga que se haga una nueva partida para desempatar. Y regresara al paso 1.

Identificador:	TRL_4
nombre caso de	JUGAR OTHELLO NORMAL
uso:	
Descripción:	el jugador podrá jugar una partida en la plataforma contra el sistema o un invitado
Actores:	Jugador, invitado

paso:	Accion:
	el jugador inicia marcando una ficha o cargando una partida y se le
1	asigna un color aleatoriamente
	el sistema seguira marcando fichas aleatoriamente despues del
2	jugador, con otro color.
	al tener el tablero lleno se marcara el ganador y los puntos
3	obtenidos

paso:	Accion:
2	[si presiona una ficha contraria], se emitira mensaje de error que diga que no puede presionar esa ficha.
3	[si el tablero esta lleno y hay igual numero de fichas de color opuesto al de el jugador], se emitira un mensaje que diga que se haga una nueva partida para desempatar. Y regresara al paso 1.

Identificador:	HJ
nombre caso de	JUGAR OTHELLO XTREMO
uso:	
Descripcion:	el jugador podra jugar una partida en la plataforma contra otro jugador o invitado
Actores:	Jugador, invitado

paso:	Accion:		
1	el jugador logeado ingresa un tamaño mxn para el tablero		
2	el jugador logeado elige sus colores a usar		
3	e jugador invitado elige sus colores		
	se inicia la partida iniciando con un tiempo para cada jugador		
4			
5	al llenar el tablero y no tener posibilidad de jugar, gana el que tenga menos fichas.		

exepciones

paso:	Accion:		
	[si ingresa un tablero no apto], se emitira mensaje que dira que no		
1	puede usar este tablero		
	[si el jugador invitado elige colores del contario], se emitira un		
3	mensaje que diga error y regresa al paso 2		

Identificador:	erty_8
nombre caso de	campeonato
uso:	
Descripcion:	el jugador podra jugar en un campeonato
Actores:	Jugador

paso:	Accion:		
1	crea un torneo con un nombre unico		
2	se valida nombre del torneo		
3	jugadores invitados pueden unirce o via xml		
4	inicia modalidad de batalla		
5	resultado rankiado de jugadores		
6	6 termina el torneo		

paso:	Accion:		
2	[si el nombre del torneo ya existe], se emitira mensaje de error que diga que ingrese otro nombre y regresa al paso 1		
4	[si no hay como mínimo 4 jugadores no se podrá jugar], se emitirá mensaje que diga que necesita mas jugadores y regresa al paso 3		

Identificador:		CDU8ELYTE
nombre caso de uso:		reportes
Descripción:		El jugador podrá consultar sus resultados de partidas y torneos.
Actores:		Jugador
	paso:	Acción:
	1	elegir opción de resultado
Secuencia:	2	ir a opción resultados ganados
	3	ir a opción resultados perdidos
	4	ir a opción torneos
	paso:	Acción:
Excepciones:	2,3,4	[Si no tiene torneos o registros de partidas], se emitirá mensaje de error que diga que no tiene partidas establecidas. Y regresa al paso 1

MODELO CONCEPTUAL:

