

DP1 2022-2023

Documento de Requisitos y Análisis del Sistema



Repositorio: <https://github.com/gii-is-DP1/dp1-2022-2023-l3-1.git>

Vídeo: <https://user-images.githubusercontent.com/72879701/193100883-057ed34a-16fa-4cc6-8069-7687777b1601.mp4>

Miembros:

- Álvaro Carrera Bernal
- Eduardo De Bustamante Lucena
- Juan Martínez Cano
- Guillermo Alonso Pacheco Rodrigues
- Javier Rodríguez Cordero

Tutor: Manuel Pesinas Arias

Historial de versiones

Fecha	Versión	Descripción de los cambios	Sprint
25/10/2022	V1	<ul style="list-style-type: none">● Creación del documento● Descripción del proyecto● Roles● Añadidas historias de usuario H1-H30● Añadidos sus respectivos escenarios positivos y negativos● Mockups de la interfaz de usuario● Añadidos los modelos de datos● Añadidas las reglas de negocio R1-R11● Planificación● Métricas del proyecto	1
16/11/2022	V2	<ul style="list-style-type: none">● Implementadas las historias de usuario● Añadidos los mockups restantes● Corrección de los modelos de datos	2

Descripción general del proyecto

Este proyecto consta de dos juegos tradicionales como lo son el Parchís y la Oca. Implementaremos ambos juegos en una aplicación web, en la que el usuario podrá crear un perfil de jugador, añadir amigos para poder jugar con ellos, obtener logros por jugar partidas y crear estas partidas eligiendo el juego que desee.

El Parchís se trata de un juego de dos a cuatro jugadores, en su versión clásica. El tablero consiste de un circuito de 100 casillas y 4 casas de distintos colores: amarillo, verde, rojo y azul. Cada jugador tiene cuatro fichas del color de su casa. El objetivo del juego es ser el primer jugador en completar el recorrido con las 4 fichas.

El jugador lanzará dos dados por cada turno de juego siendo la suma de los números designados por dichos dados el número de movimientos a realizar con una de las fichas en juego. En caso de que uno de los dados marque el número 5, y el jugador disponga de alguna ficha en “casa”, deberá sacarla a juego situándose en su casilla de salida. Si los dos dados marcan el número 6, el jugador realizará los 12 movimientos y contará además con una segunda tirada, si se vuelve a sacar un doble 6, con una tercera, en el caso de volver a sacar otro doble 6, el jugador se verá obligado a regresar la ficha sobre la que realizó su último movimiento a “casa”. La duración aproximada suele ser de entre 30 minutos y 1 hora.

La Oca es un juego de dos o más jugadores, en el cual el jugador deberá avanzar por un recorrido en forma de caracol formado por 63 casillas. El objetivo del juego es ser el primer jugador en llegar a la última casilla.

El jugador lanzará un dado por cada turno, debiendo avanzar tantos movimientos como el dado indique. A lo largo de este recorrido, se encontrará con distintos tipos de casillas, algunas con eventos especiales. Estos eventos suelen comprender la transportación de la ficha a otra casilla, su congelación durante varios turnos o reinicio del recorrido. La duración aproximada suele ser de unos 30 minutos.

La aplicación permitirá a los usuarios jugar partidas de forma pública con otros jugadores o formar parte de partidas privadas con usuarios conocidos, accediendo a través de un código o invitación. También permitirá añadir amigos para realizar invitaciones a partidas, ver logros y estadísticas, creando así un entorno de juego en el que puedan competir por mejorar sus estadísticas.

Además, los jugadores podrán ver las tiradas de los otros usuarios y los movimientos, mejorando así la experiencia de juego.

Tipos de Usuario / Roles

Ej1: **Administrador**: es la persona que configura la aplicación, gestiona perfiles, logros y partidas. El administrador puede espectral una partida, eliminar jugadores y cerrar el juego.

Ej2: **Jugador**: es el usuario que puede crear una partida, participar en ella y espectral otras partidas. Puede editar su perfil, añadir amigos y ver sus estadísticas y trofeos.

Historias de Usuario

Juego

H1 - Instrucciones del Juego.

Como jugador **deseo que el sistema** me muestre las reglas del juego, **para** saber cómo jugar.

Escenarios Positivos

H1-E1 Instrucciones mostradas

Dado que tenemos la sesión iniciada con el usuario alvaro1 y contraseña "1234", **cuando** pulsamos el botón de instrucciones, **entonces** la aplicación nos mostrará una vista con las instrucciones de los juegos.

H2 - Ver partidas públicas

Como usuario **deseo que el sistema** me permita ver un listado con todas las partidas públicas **para** poder unirme a ellas.

Escenarios Positivos

H2-E1 Visualización correcta de la lista de partidas

Dado que tenemos la sesión iniciada con el usuario alvaro1 y contraseña "1234", **cuando** pulsamos el botón "Lista de Partidas", **entonces** la aplicación nos muestra una lista con todas las partidas públicas.

H3 - Unirse a Partida Pública

Como jugador **deseo que el sistema** permita unirme a una partida ya creada por otro jugador, **para** poder acceder a la partida que está por empezar.

Escenarios Positivos

H3-E1 Unión a Partida Pública correcta

Dado que tenemos la sesión iniciada con el usuario alvaro1 y contraseña "1234", **cuando** pulsamos el botón para unirnos a una partida pública que no está llena, **entonces** la aplicación nos mostrará la vista de la partida.

Escenarios Negativos

H3-E2 Unión a Partida Pública incorrecta

Dado que tenemos la sesión iniciada con el usuario alvaro1 y contraseña "1234", **cuando** pulsamos el botón para unirnos a una partida pública que está llena, **entonces** la aplicación nos dirá que la partida está llena y no podemos unirnos.

H4 - Creación de una partida.

Como jugador **deseo que el sistema** me permita crear una partida, **para** poder iniciar una partida a la que se puedan unir jugadores.

Escenarios Positivos

H4-E1 Creación de partida pública correcta

Dado que tenemos la sesión iniciada con el usuario alvaro1 y contraseña "1234", **cuando** pulsamos el botón de crear una nueva partida **y** rellenamos correctamente los campos necesarios especificando la privacidad como pública, **entonces** la aplicación nos lleva a una nueva vista con la partida creada.

H4-E2 Creación de partida privada correcta

Dado que tenemos la sesión iniciada con el usuario alvaro1 y contraseña "1234", **cuando** pulsamos el botón de crear una nueva partida pública **y** rellenamos correctamente los campos necesarios especificando la privacidad como privada, **entonces** la aplicación nos lleva a una nueva vista con la partida creada.

Escenarios Negativos

H4-E3 Campo incompleto

Dado que tenemos la sesión iniciada con el usuario alvaro1 y contraseña "1234", **cuando** pulsamos el botón de crear una nueva partida pública **y** no rellenamos correctamente los campos necesarios, **entonces** la aplicación nos pondrá un mensaje diciendo que rellenemos todos los campos.

H5 - Buscar partida privada

Como usuario **deseo que el sistema** me permita buscar una partida privada **para** poder unirme a ella.

Escenarios Positivos

H5-E1 Búsqueda correcta de partida privada

Dado que tenemos la sesión iniciada con el usuario alvaro1 y contraseña "1234", **cuando** pulsamos el botón "Lista de partidas" **e** introducimos un código de partida privada correcto, **entonces** la aplicación nos muestra la partida que hemos buscado.

Escenarios Negativos

H5-E2 Búsqueda correcta de partida privada

Dado que tenemos la sesión iniciada con el usuario alvaro1 y contraseña "1234", **cuando** pulsamos el botón "Lista de partidas" **e** introducimos un código de partida privada incorrecto, **entonces** la aplicación nos mostrará un mensaje de que no se ha encontrado una partida con ese código.

H6 - Unirse a Partida Privada

Como jugador **deseo que el sistema** permita unirme a una partida privada ya creada por otro jugador, **para** poder acceder a la partida que está por empezar.

Escenarios Positivos

H6-E1 Unión a Partida Privada correcta

Dado que tenemos la sesión iniciada con el usuario alvaro1 y contraseña "1234", **cuando** introducimos el código de la partida **y** pulsamos el botón "Unirse a Partida Privada", **entonces** la aplicación nos mostrará la vista de la partida.

Escenarios Negativos

H5-E2 Unión a Partida Privada incorrecta por ocupación

Dado que tenemos la sesión iniciada con el usuario alvaro1 y contraseña "1234", **cuando** pulsamos el botón para unirnos a una partida privada, que está llena, tras haber introducido el código correctamente, **entonces** la aplicación nos dirá que la partida está llena y no podemos unirnos.

H7 - Creación de una partida privada.

Como jugador **deseo que el sistema** me permita crear una partida privada a la cual solo puedan acceder los jugadores que han sido invitados o introduzcan el código de partida, **para** poder disfrutar de una partida con jugadores conocidos.

Escenarios Positivos

H7-E1 Creación de partida privada correcta

Dado que tenemos la sesión iniciada con el usuario alvaro1 y contraseña "1234", **cuando** pulsamos el botón de crear una nueva partida privada **y** habiendo rellenado correctamente los campos necesarios, **entonces** la aplicación nos lleva a una nueva vista con la partida creada.

Escenarios Negativos

H7-E2 Campo incompleto

Dado que tenemos la sesión iniciada con el usuario alvaro1 y contraseña "1234", **cuando** pulsamos el botón de crear una nueva partida privada **y** no rellenamos todos los campos necesarios, **entonces** la aplicación nos pondrá un mensaje diciendo que rellenemos todos los campos.

H7-E3 Campo incorrecto

Dado que tenemos la sesión iniciada con el usuario alvaro1 y contraseña "1234", **cuando** pulsamos el botón de crear una nueva partida privada **y** no rellenamos correctamente los campos necesarios, **entonces** la aplicación nos pondrá un mensaje diciendo que los campos no han sido rellenados correctamente.

H8 - Acceder al menú de espera

Como usuario **deseo que el sistema** me permita unirme a una sala de espera tras haberse unido a una partida **para** esperar mientras se inicia la partida.

Escenarios Positivos

H8-E1 Acceso a sala de espera correcto.

Dado que tenemos la sesión iniciada con el usuario alvaro1 y contraseña "1234", **cuando** nos unamos a una partida, **entonces** nos conectaremos a una sala de espera con los demás jugadores

H9 - Salir de la sala de espera.

Como usuario **deseo que el sistema** me permita salir de la sala de espera, **para** no jugar la partida por empezar.

Escenarios Positivos

H9-E1 Salida de sala de espera correcta

Dado que tenemos la sesión iniciada con el usuario alvaro1 y contraseña "1234", **cuando** estamos dentro de una sala de espera **y** pulsamos el botón de salir y confirmamos que queremos salir de la partida, **entonces** la aplicación nos sacará de la sala de espera y nos mostrará la vista de inicio.

H10 - Salir de la partida.

Como usuario **deseo que el sistema** me permita salir de una partida ya empezada, **para** poder dejar de jugar si así lo deseo.

Escenarios Positivos

H10-E1 Salida de partida correcta

Dado que tenemos la sesión iniciada con el usuario alvaro1 y contraseña "1234", **cuando** estamos dentro de una partida **y** pulsamos el botón de salir y confirmamos que queremos salir de la partida, **entonces** la aplicación nos sacará de la partida y nos mostrará la vista de inicio.

H11 - Listado de todas las partidas en curso

Como administrador **deseo que el sistema** exponga todas las partidas en curso, tanto públicas como privadas, **para** conocer el estado de todas las partidas.

Escenarios Positivos

H11-E1 Listado de todas las partidas en curso mostradas

Dado que tenemos la sesión iniciada como admin1 y contraseña "4dm1n", **cuando** pulsamos el botón "Partidas en curso", **entonces** la aplicación nos mostrará una vista con todas las partidas en curso.

H12 - Listado de participantes y creador de partida en curso

Como administrador **deseo que el sistema** muestre al creador y a los usuarios participantes de la partida en curso, **para** visualizar la información de una partida.

Escenarios Positivos

H12-E1 Visualización de creador y participantes correcta

Dado que tenemos la sesión iniciada como admin1 y contraseña "4dm1n", **cuando** pulsamos en una de las partidas que se está jugando, **entonces** la aplicación nos mostrará una vista con su creador y participantes.

H13 - Listado de partidas jugadas

Como administrador **deseo que el sistema** exponga todas las partidas jugadas, **para** saber información sobre las partidas.

Escenarios Positivos

H13-E1 Listado de partidas mostrado

Dado que tenemos la sesión iniciada como admin1 y contraseña "4dm1n", **cuando** pulsamos el botón "Partidas jugadas", **entonces** la aplicación nos mostrará una vista con nuestras estadísticas.

H14 - Listado de participantes y creador de partida jugada

Como administrador **deseo que el sistema** muestre al creador y a los usuarios participantes de una partida jugada, **para** visualizar la información de la partida.

Escenarios Positivos

H14-E1 Visualización de creador y participantes correcta

Dado que tenemos la sesión iniciada como admin1 y contraseña "4dm1n", **cuando** pulsamos en una de las partidas que se ha jugado, **entonces** la aplicación nos mostrará una vista con su creador y participantes.

H15-Lanzar Dado

Como usuario **deseo que el sistema** me permita lanzar el dado, **para** poder avanzar en el tablero cuando esté en una partida.

Escenarios Positivos

H15-E1 Lanzamiento de Dado correcto

Dado que tenemos la sesión iniciada con el usuario alvaro1 y contraseña "1234", **cuando** pulsamos el botón de los dados y estamos en nuestro turno, **entonces** avanzaremos el número de casillas correspondientes al resultado ofrecido por el lanzamiento de los dados.

Escenario Negativo

H15-E2 Lanzamiento de Dado incorrecto

Dado que tenemos la sesión iniciada con el usuario alvaro1 y contraseña "1234", **cuando** pulsamos el botón de los dados y no estamos en nuestro turno, **entonces** no avanzaremos el número de casillas correspondientes al resultado ofrecido por el lanzamiento de los dados.

H16-Resultado de partida

Como usuario deseo que el sistema me muestra un mensaje que me diga en qué posición he quedado al terminar la partida, **para** saber el resultado de la partida.

Escenarios Positivos

H16-E1 Resultado de partida correcto

Dado que tenemos la sesión iniciada con el usuario alvaro1 y contraseña "1234", **cuando** estamos jugando una partida y esta ha terminado, **entonces** la aplicación nos muestra un mensaje que nos dice en qué posición hemos quedado.

Gestión de usuarios

H17 - Inicio de sesión

Como usuario **deseo que el sistema** permita iniciar sesión en la página **para** acceder a los juegos y funcionalidades.

Escenarios Positivos

H17-E1 Inicio de sesión correcto

Dado que estamos registrados en la aplicación con usuario alvaro1 y contraseña "1234", **cuando** escribimos correctamente usuario y contraseña y pulsamos el botón para iniciar sesión, **entonces** la aplicación nos inicia sesión.

Escenarios Negativos

H17-E2 Inicio de sesión incorrecto

Dado que estamos registrados en la aplicación con usuario alvaro1 y contraseña "1234", **cuando** no escribimos correctamente usuario y contraseña **y** pulsamos el botón de iniciar sesión, **entonces** la aplicación nos pone un mensaje diciendo que volvamos a introducir los datos.

H17-E3 Campo incompleto

Dado que estamos registrados en la aplicación con usuario alvaro1 y contraseña “1234”, **cuando** pulsemos el botón de iniciar sesión **y** nos falte algún campo por rellenar, **entonces** la aplicación nos pondrá un mensaje diciendo que rellenemos todos los campos.

H18 - Crear usuario

Como persona **deseo que el sistema** me permita crear una cuenta **para** acceder a las funcionalidades de la aplicación.

Escenarios Positivos

H18-E1 Creación de usuario correcta

Dado que no estamos registrados en la aplicación, **cuando** escribimos correctamente los datos necesarios para la creación de usuario con nombre “Player”, apellido “Two”, usuario “Player2”, email “player2@gmail.com”, contraseña “password2”, **entonces** la aplicación nos crea un perfil.

Escenarios Negativos

H18-E2 Datos incorrectos

Dado que estamos rellenando un formulario, **cuando** no escribimos valores válidos como un correo con un mal formato como “player2.com” **y** pulsamos el botón de creación de usuario, **entonces** la aplicación lanza un mensaje diciendo que los valores son incorrectos.

H18-E3 Campo incompleto

Dado que estamos rellenando un formulario, **cuando** no rellenemos un campo como el de correo **y** pulsemos el botón de creación de usuario, **entonces** la aplicación lanzará un mensaje diciendo que rellenemos todos los campos.

H18-E4 Nombre de usuario ya existe

Dado que estamos rellenando un formulario para la creación de nuestro perfil en el sistema, **cuando** rellenamos el nombre con “alvaro1”, ya que el nombre de usuario ya existe **y** pulsamos el botón de creación de usuario, **entonces** la aplicación nos lanza un mensaje diciendo que el usuario ya existe.

H18-E5 Palabras soeces

Dado que estamos rellenando el formulario de creación de usuario, **cuando** rellenemos alguno de los campos con palabras soeces, **entonces** la aplicación nos avisará de que no podemos escribir palabras soeces.

H19 - Editar perfil

Como administrador **deseo que el sistema** permita a los usuarios editar su perfil **para** poder modificar sus datos personales.

Escenarios Positivos

H19-E1 Edición de perfil correcta

Dado que tenemos la sesión iniciada como alvaro1 y contraseña "1234", **cuando** pulso el botón "Editar perfil" en la vista "Mi perfil", modifico mis datos personales **y** pulsamos en "Guardar cambios", **entonces** veré mis datos modificados.

Escenarios Negativos

H19-E2 Palabras soeces

Dado que tenemos la sesión iniciada como alvaro1 y contraseña "1234", **cuando** pulso el botón "Editar perfil" en la vista "Mi perfil", modifico mis datos personales, si escribo palabras soeces **y** pulso en "Guardar cambios", **entonces** la aplicación nos avisará de que no podemos escribir palabras soeces.

H20 - Acceder al perfil del usuario

Como usuario **deseo que el sistema** me permita acceder a mi perfil **para** poder.

Escenarios Positivos

H20-E1 Visualización correcta del perfil del usuario

Dado que tenemos la sesión iniciada como alvaro1 y contraseña "1234", **cuando** pulsamos el botón de perfil, **entonces** la aplicación nos muestra una vista donde podemos ver y editar el nombre de usuario y visualizar las estadísticas.

H21 - Editar nombre de usuario

Como usuario **deseo que el sistema** permita editar el nombre de usuario de mi cuenta, **para** poder cambiarlo.

Escenarios Positivos

H21-E1 Edición correcta

Dado que tenemos la sesión iniciada como alvaro1 y contraseña "1234" **y** nos encontramos en la vista del perfil, **cuando** editamos el nombre, **entonces** la aplicación cambiará el nombre de nuestro usuario.

Escenarios Negativos

H21-E2 Campo incompleto

Dado que tenemos la sesión iniciada como alvaro1 y contraseña "1234", **cuando** editamos nuestro nombre de usuario **y** no rellenamos el campo con ningún nuevo nombre, **entonces** la aplicación nos pondrá un mensaje diciendo que no podemos escoger un nombre vacío.

H21-E3 Campo incorrecto

Dado que tenemos la sesión iniciada como alvaro1 y contraseña "1234", **cuando** editamos nuestro nombre de usuario **y** el nombre ya pertenece a otro usuario, **entonces** la aplicación nos pondrá un mensaje diciendo que el nombre ya pertenece a otro usuario.

H22 - Listado de usuarios registrados

Como administrador **deseo que el sistema** me muestre un listado con todos los usuarios registrados en la aplicación, **para** saber información sobre los usuarios.

Escenarios Positivos

H22-E1 Usuarios mostrados correctamente

Dado que tenemos la sesión iniciada como admin1 y contraseña "4dm1n", **cuando** pulsamos el botón de usuarios, **entonces** la aplicación nos mostrará una vista con todos los usuarios.

H23 - CRUD de usuarios

Como administrador **deseo que el sistema** me permita hacer operaciones CRUD sobre los usuarios registrados en la aplicación, **para** tener un control sobre los usuarios.

Escenarios Positivos

H23-E1 CRUD de usuarios realizados correctamente

Dado que tenemos la sesión iniciada como admin1 y contraseña "4dm1n", **cuando** pulsamos el botón "Lista de jugadores", **entonces** la aplicación nos mostrará una vista con todos los usuarios.

Estadísticas

H24 - Estadísticas del Jugador

Como usuario **deseo que el sistema** exponga mis estadísticas como jugador, tanto del parchís como de la oca, **para** saber información sobre mis partidas.

Escenarios Positivos

H24-E1 Estadísticas mostradas

Dado que tenemos la sesión iniciada como alvaro1 y contraseña "password", **cuando** pulsamos el botón de perfil, **entonces** la aplicación nos mostrará una vista con nuestras estadísticas.

H25- Gestión de logros

Como administrador **deseo que el sistema** me permita tramitar los logros, **para** poder crear, editar y eliminar logros.

Escenarios Positivos

H25-E1 Creación de logros correcta

Dado que tenemos la sesión iniciada como admin1 y contraseña "4dm1n", **cuando** pulsamos el botón "Crear Logro", **entonces** la aplicación nos mostrará una vista para crear la información del nuevo logro.

H25-E2 Edición de logros correcta

Dado que tenemos la sesión iniciada como admin1 y contraseña "password", **cuando** pulsamos el botón "Editar Logro", **entonces** la aplicación nos mostrará una vista para editar la información del logro.

H25-E3 Eliminación de logros correcta

Dado que tenemos la sesión iniciada como admin1 y contraseña "password", **cuando** pulsamos el botón "Eliminar Logro", **entonces** la aplicación nos mostrará una vista para eliminar el logro.

Juego social

H26 - Ver amigos

Como usuario **deseo que el sistema** me permita ver un listado con todos los amigos de un jugador **para** ver los amigos añadidos.

Escenarios Positivos

H26-E1 Visualización correcta de la lista de amigos

Dado que tenemos la sesión iniciada como alvaro1 y contraseña "1234", **cuando** pulsamos el botón "Mis Amigos", **entonces** la aplicación nos muestra una lista con todos nuestros amigos añadidos.

H27 - Agregar amigos

Como usuario **deseo que el sistema** permita añadir amigos en la ventana de listado de amigos **para** poder invitarles a partidas y ver sus estadísticas.

Escenarios Positivos

H27-E1 Amigo añadido correctamente

Dado que estamos agregando a un usuario a través de un formulario, **cuando** escribimos su nombre de usuario correctamente, como "player2", **entonces** la aplicación envía la solicitud al usuario con ese nombre.

Escenarios Negativos

H27-E2 Amigo añadido incorrectamente

Dado que estamos agregando a un usuario a través de un formulario, **cuando** escribimos un nombre de usuario inexistente como "usuario20" **y** pulsamos el botón de enviar solicitud, **entonces** la aplicación nos lanza un mensaje diciendo que el usuario no existe.

H28 - Eliminar amigos

Como usuario **deseo que el sistema** permita eliminar usuarios como amigos en la ventana de listado de amigos **para** poder dejar de ser amigos y no compartir partidas con él.

Escenarios Positivos

H28-E1 Amigo eliminado correctamente

Dado que estamos eliminando un amigo, **cuando** seleccionamos dentro de su perfil el botón de “Eliminar amigo”, **entonces** la aplicación elimina el usuario de tu lista de amigos.

Escenarios Negativos

H28-E2 Amigo eliminado incorrectamente

Dado que estamos eliminando un amigo, **cuando** seleccionamos dentro de su perfil el botón de “Eliminar amigo” y nos ha eliminado mientras nos encontrábamos dentro de su perfil, **entonces** la aplicación nos lanza un mensaje diciendo que el usuario ya no se encuentra entre nuestros amigos.

H29 - Estadísticas de un amigo

Como jugador **deseo que el sistema** me exponga las estadísticas de un amigo, tanto del parchís como de la oca, **para** saber información sobre sus partidas.

Escenarios Positivos

H29-E1 Estadísticas mostradas

Dado que tenemos la sesión iniciada como alvaro1 y contraseña “1234”, **cuando** pulsamos el botón de estadísticas, **entonces** la aplicación nos mostrará una vista con las estadísticas de nuestro amigo.

H30 - Invitar a un amigo

Como usuario **deseo que el sistema** me permita invitar a un amigo a la partida **para** jugar con él.

Escenarios Positivos

H30-E1 Invitación enviada correctamente.

Dado que tenemos la sesión iniciada como alvaro1 y contraseña “1234”, **cuando** invitemos a un jugador, **entonces** al jugador le llegará la invitación correspondiente.

Escenarios Negativos

H30-E2 Jugador no conectado.

Dado que tenemos la sesión iniciada como alvaro1 y contraseña “1234”, **cuando** invitemos a un jugador que no está conectado al programa, **entonces** la aplicación nos mostrará un mensaje diciendo que la invitación no se ha podido enviar.

H32 - Visualización de notificaciones.

Como usuario **deseo que el sistema** me permita visualizar las notificaciones, **para** poder estar al tanto de solicitudes de amistad, logros, invitaciones...

Escenarios Positivos

H32-E1 Apertura correcta de las visualizaciones

Dado que tenemos la sesión iniciada como alvaro1 y contraseña "1234", **cuando** pulsamos el botón de las notificaciones, situado arriba a la izquierda, **entonces** la aplicación nos mostrará las notificaciones del usuario.

Mockup de Interfaz de usuario

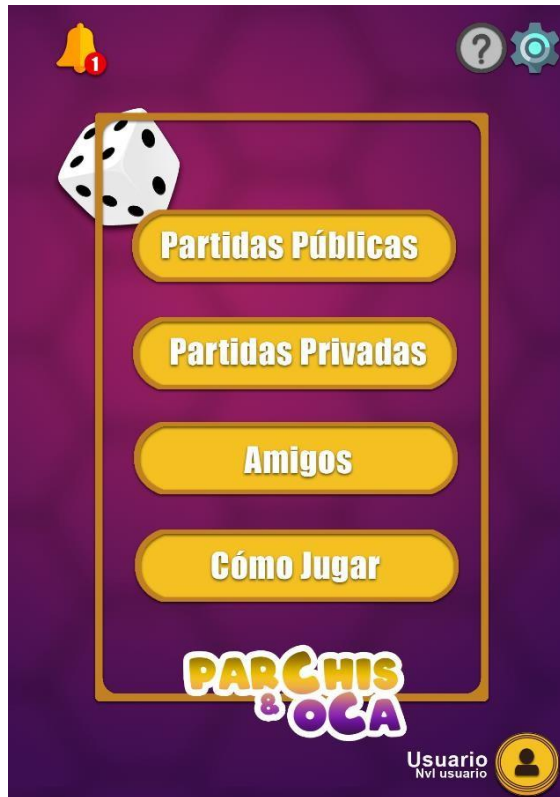


Figura 1 Inicio Aplicación



Figura 2 Listado Partidas Públicas



Figura 3 Sala Espera Partida



Figura 4 Crear Partida

Nombre de Usuario:
Usuario 1

Email:
email@e.com

Nueva Contraseña:

Repertir Contraseña:

Guardar Cambios

Descartar

Usuario
Nvl usuario

Figura 5 Edición Perfil Usuario

Buscar Jugador

Nombre de Usuario:

Buscar

Usuario
Nvl usuario

Figura 6 Buscar Jugador

Partidas Privadas

Introducir Código:

Buscar

Volver

Usuario
Nvl usuario

Figura 7 Búsqueda Partida Privada

Lista de Amigos

Amigo 1

Amigo 2

Amigo 3

Añadir Amigo

Volver

Usuario
Nvl usuario

Figura 8 Listado de Amigos

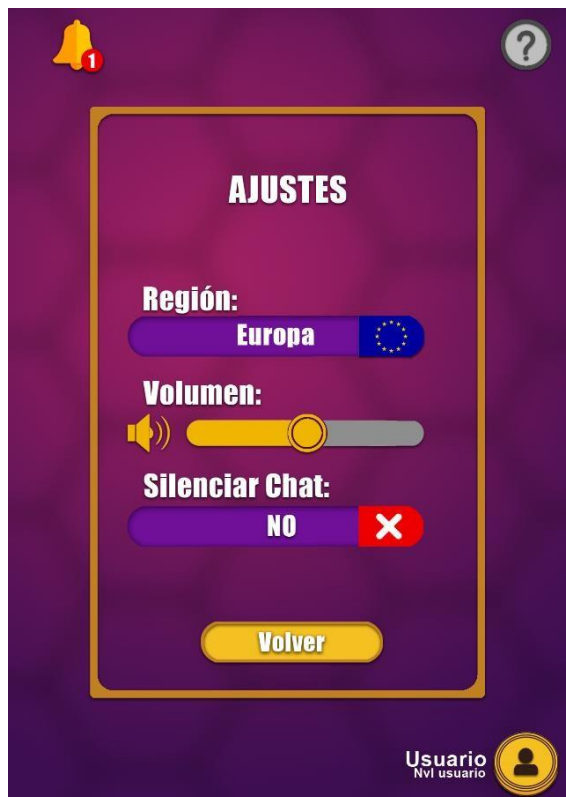


Figura 9 Pantalla de Ajustes



Figura 10 Pantalla de notificaciones

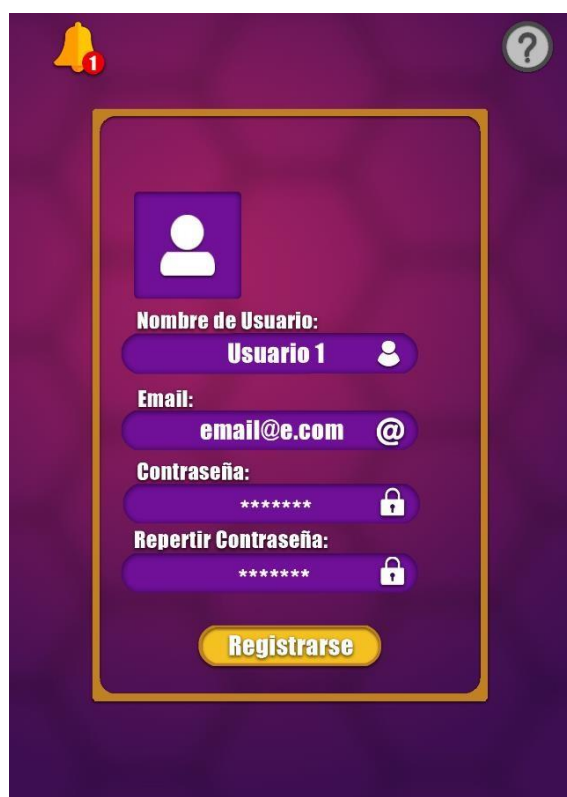


Figura 11 Registro Nuevo Usuario



Figura 12 Perfil Amigo



Figura 13 Perfil Usuario



Figura 14 Tablero Oca

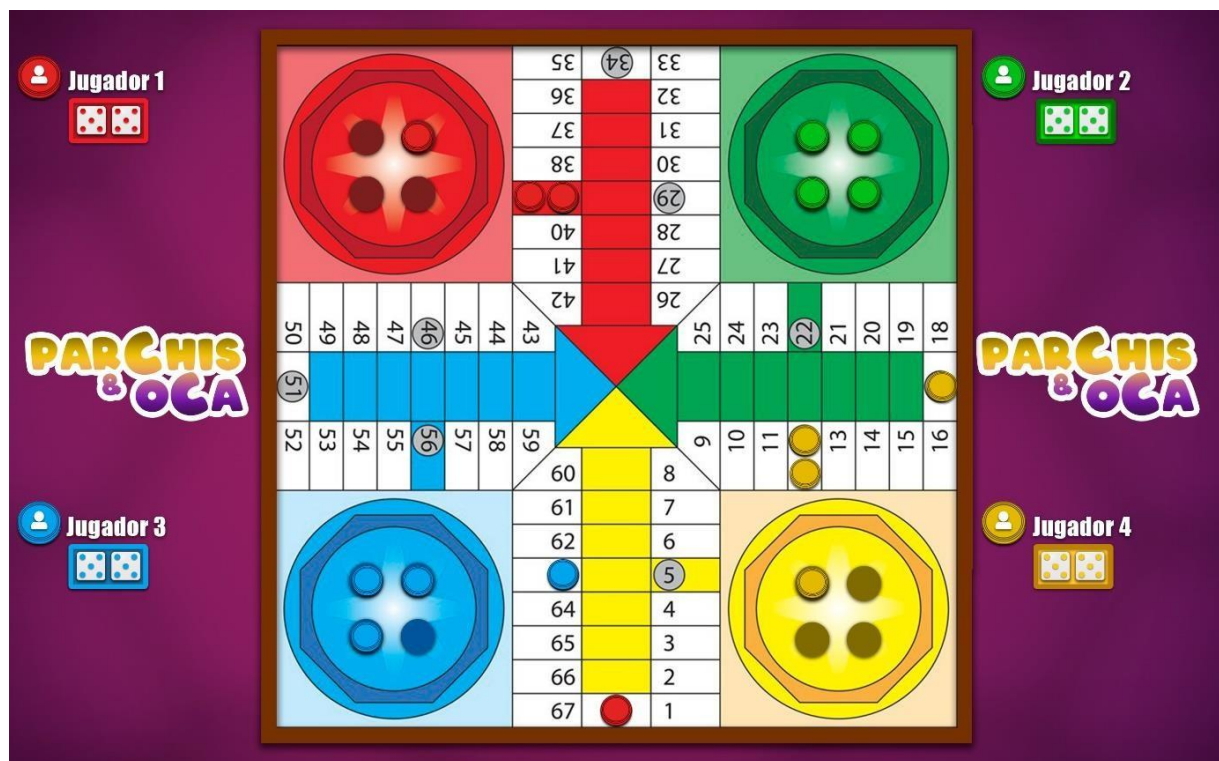
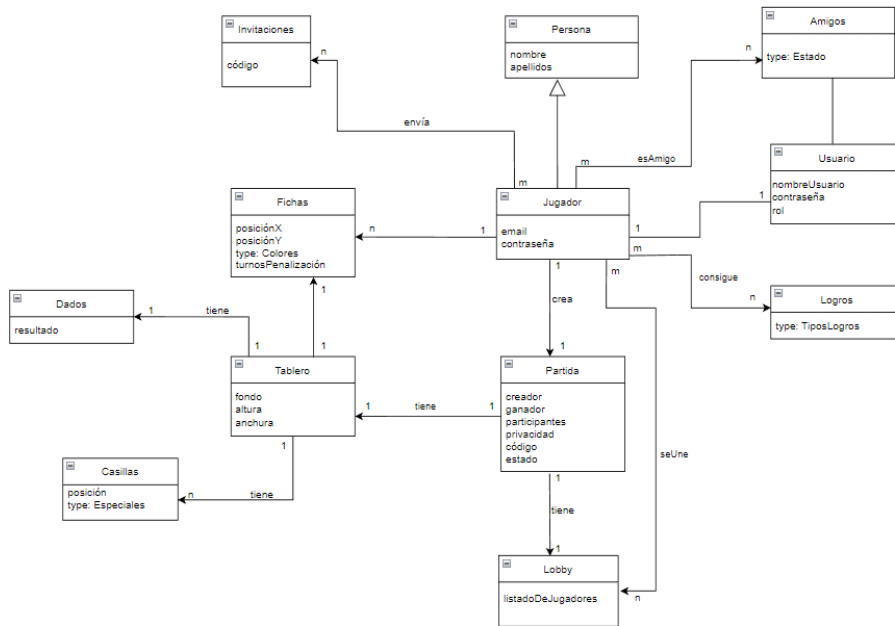


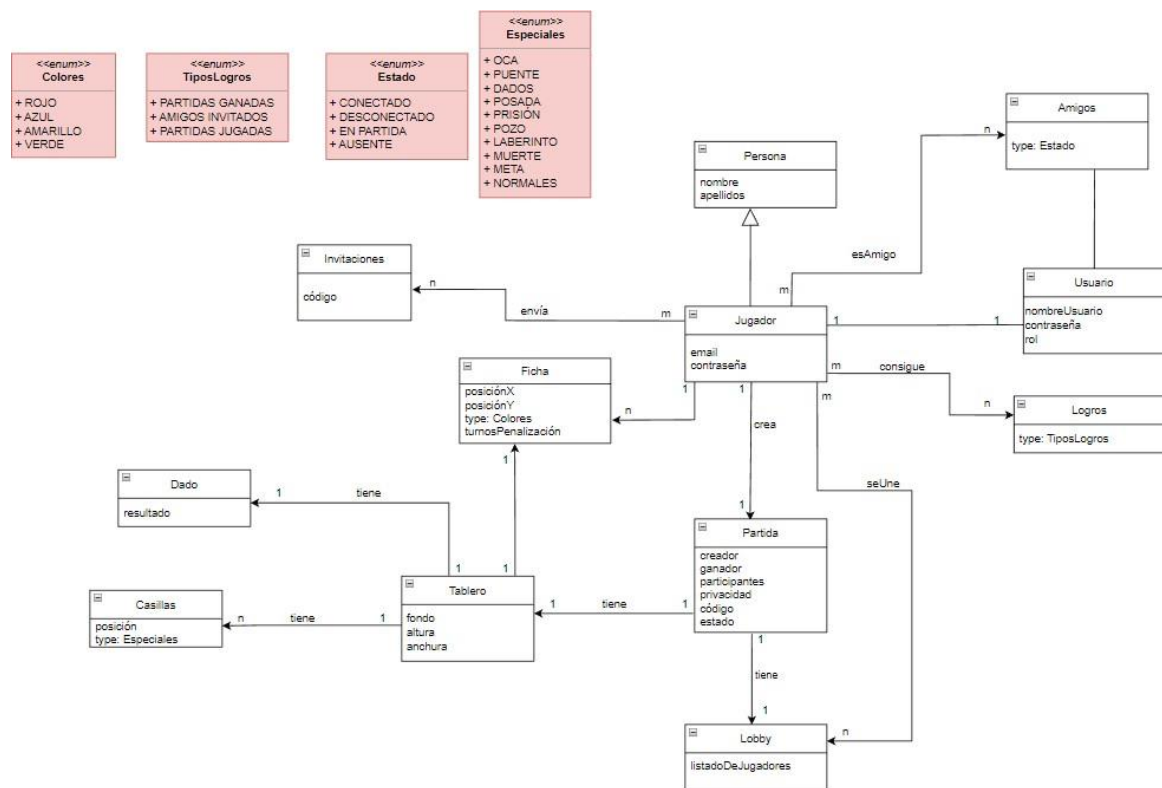
Figura 15 Tablero Parchís

Modelo de Datos

1. Modelo de Datos del Parchís



2. Modelo de Datos de la Oca



Reglas de Negocio

R1 – Turno de jugada

Al principio de cada partida, tanto en el parchís como en la oca, todos los jugadores lanzarán el dado para decidir el turno de juego. El turno se decidirá por el número que saquen, siendo el jugador con el número más alto el primero en tirar y siendo el jugador con menor número el último en tirar. En el caso de que haya empates se volverá a tirar hasta que todos saquen un número diferente.

R2 - Tiempo de tirada.

Cuando sea el turno del jugador, este dispondrá de un tiempo para lanzar el dado, una vez pasado este tiempo y el jugador no haya realizado la acción de lanzar el dado, se pasará de turno al siguiente jugador.

R3 – Parchís: Barreras

Si durante una partida de parchís un jugador coloca dos de sus fichas en una misma casilla creará una barrera que no podrá sobrepasar nadie, ni siquiera el mismo. El jugador podrá romper esta barrera en cualquier momento y se verá obligado a romperla en el caso de que saque doble número con los dados.

R4 – Parchís: Casillas seguras

Si un ficha está situada en una casilla marcada en el tablero como casilla segura, ningún jugador podrá comerse esta ficha mientras siga en esta casilla.

R5 – Parchís: Comer fichas

Si un jugador, con su ficha, cae en una casilla donde se encuentra la ficha de otro jugador, y esta no es una casilla segura, “comerá” la ficha de dicho jugador pudiendo avanzar 20 posiciones con cualquiera de sus fichas.

R6 – Parchís: Sacar fichas

Si un jugador saca un 5 y tiene fichas en “casa”, se verá obligado a sacar una de estas a juego.

R7 – Parchís: Ganar partida

Ganará la partida el primer jugador que consiga llevar sus 4 fichas a la meta.

R8 – Parchís: Ficha llega a la meta

Cuando el jugador lleva una ficha a la meta, el jugador podrá avanzar 10 casillas con cualquiera de sus fichas

R9 – Parchís: Sacar doble 6

Si cuando un jugador al lanzar los dados saca un doble 6, tendrá un turno nuevo para tirar los dados. Si al tirar los dados de nuevo saca otro doble 6, el jugador tendrá otro turno para tirar. Si al sacar de nuevo sale otro doble 6, el jugador deberá llevar a “casa” la última ficha que movió.

R11 – Oca: Caer en casillas especiales

Si caemos en una de las casillas especiales el jugador deberá mover su ficha según la casilla en la que haya caído. Las casillas especiales son:

- *La oca: Cuando se cae en una de estas casillas, se avanza hasta la siguiente oca y, se vuelve a tirar los dados.*
- *Los puentes: Cuando se cae en una de estas casillas, se avanza hasta el siguiente puente y se vuelve a tirar los dados.*
- *La posada: Cuando se cae en esta casilla, se pierden 2 turnos.*
- *El pozo: Cuando se cae en esta casilla, se pierden 3 turnos. Podremos volver a jugar antes si otro jugador pasa por esta casilla.*
- *Los dados: Cuando se cae en esta casilla, se avanza hasta los siguientes dados y se vuelve a tirar los dados.*
- *El laberinto: Cuando se cae en esta casilla, el jugador está obligado a retroceder a la casilla 30.*
- *La cárcel: Cuando se cae en esta casilla, se pierden 3 turnos.*
- *La calavera: Cuando se cae en esta casilla, se vuelve a la casilla de inicio.*

R12 – Oca: Ganar partida

Gana la partida el primer jugador en llegar a la casilla número 63.

Planificación

Aquí debe proporcionar una tabla con la asignación de elementos a implementar por pareja y sprint, el primer elemento que aparezca para una pareja será el primero que será abordado durante el sprint correspondiente.

A la hora de realizar la asignación de tareas tenga en cuenta que:

1. En el Sprint 1 debería asignar primero las tareas más simples (creación de entidades aisladas por ejemplo), para facilitar la familiarización del equipo con las tecnologías a usar.
2. Las tareas no pueden abordarse en cualquier orden, sino que existen dependencias entre las mismas. Por ejemplo, no podemos crear las relaciones entre las entidades si las entidades no han sido implementadas, o no podremos implementar las historias de usuario sin las entidades y relaciones que requieren.
3. Es una buena práctica asignar la creación de las pruebas de una funcionalidad a miembros distintos de los que la implementaron, incluso a otra pareja. Sin embargo, al ser pruebas unitarias también es admisible que lo hagan las mismas personas.
4. Es conveniente modificar la composición de las parejas entre un sprint y otro para facilitar la colaboración entre todos los miembros del equipo.

Ej:

Tipo	Elemento	Asignación	Sprint
Descripción Proyecto	· Descripción general del proyecto	Juan Martinez Javier Rodriguez	1
Roles	· Tipos de usuarios	Álvaro Carrera Eduardo Bustamante	1
Historias de usuario	· H1 a H7, con sus respectivos escenarios positivos y negativos	Álvaro Carrera Eduardo De Bustamante Guillermo Pacheco	1
Historias de usuario	· H8, H9, con sus respectivos escenarios positivos y negativos	Álvaro Carrera	1
Historias de usuario	· H5, H6, H8, H9, H11, H13, H17, con sus respectivos escenarios positivos y negativos	Javier Rodríguez	1
Historias de usuario	· H4, H7, H15, H16, con sus respectivos escenarios positivos y negativos	Juan Martínez	1
Historias de usuario	· H17 a H30, con sus respectivos escenarios positivos y negativos	Álvaro Carrera Juan Martínez Javier Rodríguez	1
Reglas de negocio	· R1 a R4 - R8 a R9	Guillermo Pacheco	1
Mockup Interfaz	· Mockups de la interfaz de usuario	Eduardo Bustamante	1
Modelo de Datos	· Modelo de Datos de la Oca y el Parchís	Álvaro Carrera	1

Métricas del proyecto

Métrica	Valor
Nº de entidades (excluyendo actores)	7(Parchís) 7(Oca)
Relaciones	11(Parchís) 11(Oca)
Relaciones N:N	1(Parchís) 1(Oca)
Restricciones Simples	
Reglas de Negocio	11
Historias de Usuario totales	30
Historias de usuario involucrando 2 o más entidades	1(Parchís) 1(Oca)
Historias de usuario involucrando 3 o más entidades	<Q>
Actores	2

Módulos extra que se pretenden desarrollar: 2.
Ej: Módulo de estadísticas.