

DP1 2021-2022

Documento de Requisitos y Análisis del sistema Proyecto Idus Martii

<https://github.com/gii-is-DP1/dp1-2021-2022-g5-04>

Miembros (Grupo G5-04):

- Arias Expósito,
José Ramón
- Carnero Vergel, Manuel
- Moreno Pérez,
Juan Carlos
- Sabugueiro Troya, David
- Santos Pérez,
Pablo
- Serrano Mena, Antonio Roberto

Miembros en Septiembre (Grupo SEPT 3):

- Moreno Pérez,
Juan Carlos
- Santos Pérez,
Pablo

Tutor: Manuel Resinas

31/08/2022

Historial de versiones

Fecha	Versión	Descripción de los cambios	Sprint
28/10/2021	V1	● Puesta a punto del documento	1
26/11/2021	V2	● Puesta a punto del documento	2
06/01/2022	V3	● Puesta a punto del documento	3
21/01/2022	V4	● Finalización del documento	4
02/08/2022	V5	● Planificación ● Escenarios negativos	SEPT
05/08/2022	V5	● Mockups	SEPT
10/08/2022	V5	● Diagrama de modelo conceptual	SEPT
29/08/2022	V5	● Puesta a punto del documento	SEPT

Descripción general del proyecto

Con la implementación se pretende entretener a un grupo de personas que deseen jugar juntas a Idus Martii y no tengan la posibilidad de acceder al juego de forma manual pero sí de forma online. Además, dicho grupo de personas deberá estar compuesto como mínimo por 5 y hasta un máximo de 8.

Una partida comienza cuando cada jugador cuenta en su mano con 2 cartas de facción (traidor, mercader o leal) y se desarrolla en un "senado", cuyo objetivo es o derrocar a El César (traidores) o evitar que lo derroquen (leales). Una vez repartidas las manos de los jugadores, se procede a decidir un rol, llamado "Cónsul", para comenzar la votación que decidirá si se derroca a El César o si no, y una vez decidido qué jugador tiene dicho rol, se reparten 2-3 cartas de voto (a favor o en contra [1ª ronda] - nulo [2ª ronda]) a los 2 jugadores, llamados Edil, situados dos y tres puestos a la izquierda del Cónsul y dichos jugadores dan su voto. El voto de uno de estos jugadores podrá ser cambiado por la persona de la izquierda del Cónsul, llamada "Pretor". Toda la votación se desarrolla en un turno y al final (después del recuento de votos) los roles de "Cónsul", "Pretor" y "Edil" se van rotando un puesto a la izquierda. Al final de cada turno, el jugador asignado como "Cónsul" descarta una de sus cartas de facción (exceptuando al que sea el primer Cónsul). Una vez todos los jugadores han sido "Cónsul", comienza la segunda ronda. En dicha ronda, el "Cónsul" es quién decide los roles de "Pretor" y "Edil" (sin que el mismo jugador pueda repetir rol dos turnos seguidos, excepto en partidas de 5 jugadores que se podría repetir un rol de "Edil"). Ahora la votación incluye la carta de voto nulo a los Ediles (mencionada anteriormente) y estos pueden votar con cualquiera de las tres cartas (a favor, en contra o nulo). El "Pretor" nuevamente puede cambiar el voto de un "Edil", con la adición de que si el voto era nulo, el Pretor lo enseñará al resto de jugadores y el Edil se verá forzado a cambiar el voto. En el primer turno de la segunda ronda, el "Cónsul" debe descartar una de sus cartas de facción. Antes de terminar cada turno de cada ronda, se cuentan los votos a favor y en contra que haya (2 por turno) y se van sumando en la carta "Svffragivm" con cada turno siguiente hasta el final de la partida. Una facción gana si supera en 2 votos a la otra facción al final de la segunda ronda, exceptuando los mercaderes, que ganan en caso de que las facciones traidor y leal no hayan conseguido superarse la una a la otra en 2 puntos y por lo tanto ninguna puede ganar. El juego también

puede terminar si los votos para una facción superan al límite de dicha facción por jugadores, por ejemplo, en el caso de jugar 5 personas, ninguna facción puede superar los 13 votos, en este caso, ganaría la facción contraria (los mercaderes perderían también, a no ser que no hubiera ningún jugador perteneciente a la facción contraria, en cuyo caso ganarían los mercaderes).

Tipos de Usuario / Roles

Jugador: Elemento fundamental de cada partida, es la persona que participa y realiza acciones en el juego.

Host: Jugador que tiene la capacidad de crear y comenzar una partida, así como invitar y eliminar a jugadores en la partida.

Administrador: Persona capacitada para acceder a la información general de los usuarios (datos de sus perfiles, partidas jugadas, partidas en curso, etc...)

Facciones:

Traidor: Persona en contra de El César cuyo objetivo es que la conspiración organizada en el Senado salga adelante.

Leal: Habitante seguidor de El César que debe evitar que los traidores cumplan su objetivo

Mercaderes: Solo interesados en su beneficio propio, su objetivo es que la votación entre traidores y leales no tenga ganador (que la diferencia entre ambos bandos sea de 0 o 1 voto)

Roles durante un turno:

Edil: Realiza su voto, que puede ser nulo, a favor o en contra de El César.

Pretor: Puede mirar el voto de uno de los Ediles y obligarlo a cambiar de voto si es a favor o en contra. En caso de ser un voto nulo, está obligado a mostrar el voto al resto de jugadores.

Cónsul: Baraja y contabiliza los votos entregados por turno en la carta de "Svffragivm".

Historias de Usuario

H1 - Voto

Como Edil, quiero que el sistema me permita realizar en mi turno cualquiera de los tres votos existentes (a favor, en contra o nulo) siempre que esté permitido, para poder aumentar el número de votos de mi facción (o igualar la balanza) y así, contribuir a lograr la victoria.

- Escenarios positivos
 - H1+E1 - Voto de un jugador: Dado que nos encontramos en la fase de votaciones de un turno y mi rol es "Edil", cuando pulso sobre el botón **Votar a favor**, entonces el sistema registrará mi voto de forma que la partida pueda continuar con su transcurso sin ningún problema.

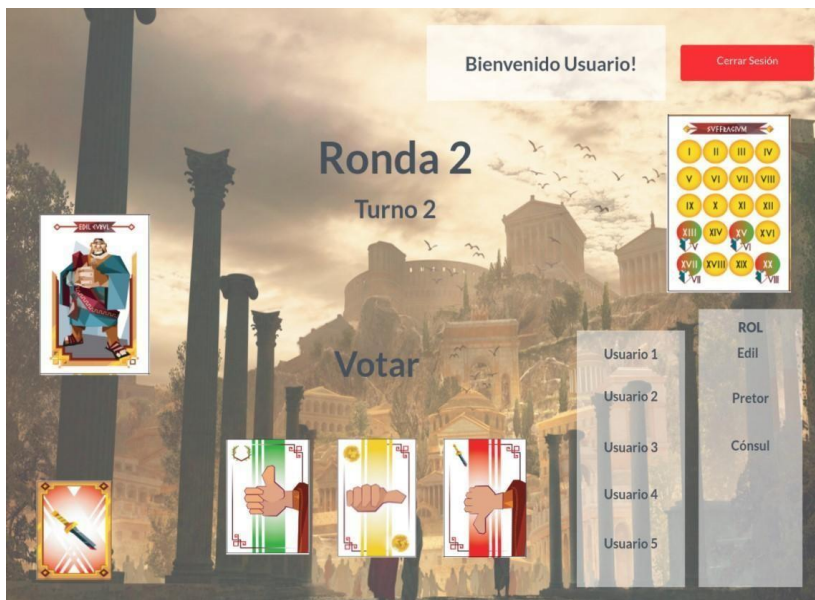
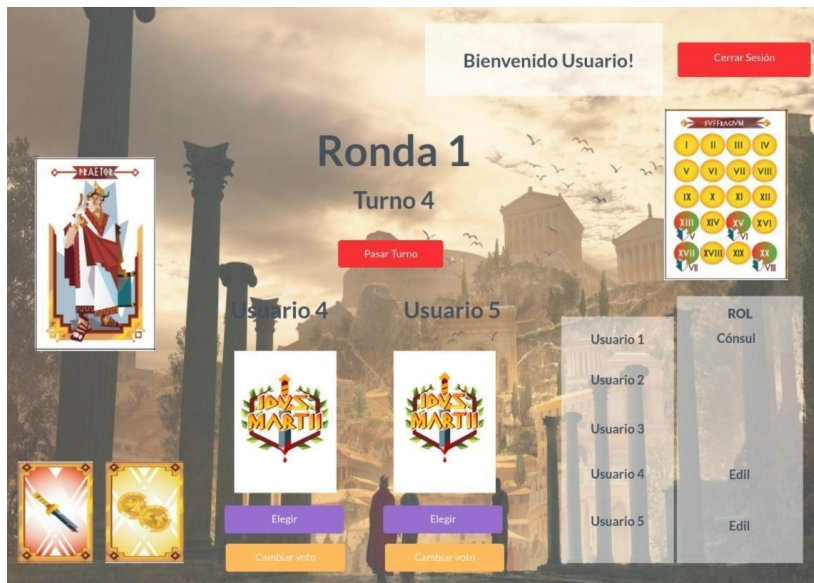
- Escenarios negativos
- Mockups



H2 - Revisión de voto

Como Pretor, quiero que el sistema me permita revisar uno de los votos que desee de cualquiera de los dos Ediles para hacerme una idea de cuál es el bando de un jugador y poder inclinar la balanza de votos a mi favor en caso de ser necesario.

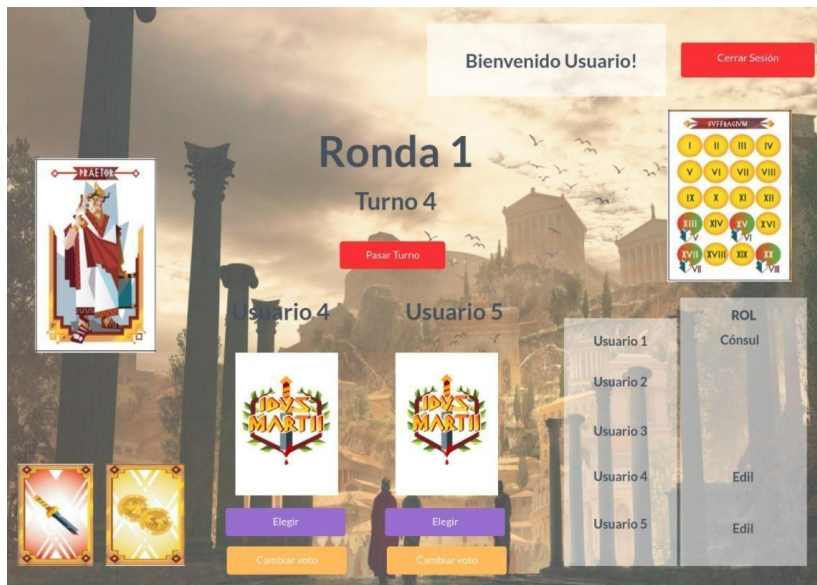
- Escenarios positivos
 - H2+E1 - Revisión del voto **no nulo** de un Edil: Dado que nos encontramos en la fase de votaciones de un turno siendo mi rol el de "Pretor", cuando pulso sobre el botón de revisar el voto de uno de los Ediles que acaban de votar, entonces la carta de voto del Edil correspondiente se me muestra y descubro que ha votado **a favor o en contra**.
 - H2+E2 - Revisión del voto **nulo** de un Edil: Dado que nos encontramos en la fase de votaciones de un turno siendo mi rol el de "Pretor", cuando pulso sobre el botón de revisar el voto de uno de los Ediles que acaban de votar, descubro que ha votado **nulo**. Entonces se muestra un mensaje a los jugadores indicando que el Edil ha votado nulo y dicho Edil se verá obligado a votar nuevamente.
- Escenarios negativos
- Mockups



H3 - Modificación de voto

Como Pretor, quiero que el sistema me permita, si me interesa, cambiar el voto que haya revisado a algún Edil, para aumentar el número de votos que tenga mi facción y contribuir así a ganar la partida.

- Escenarios positivos
 - H3+E1 - Modificación del voto de un Edil: Dado que nos encontramos en la fase de votaciones de un turno de la segunda ronda siendo mi rol el de "Pretor", cuando pulso sobre el botón de revisar el voto de uno de los Ediles que acaban de votar, se me muestra que ha votado **a favor**. Como no me interesa que el voto sea a favor, pulso el botón **cambiar voto**, entonces el voto de dicho Edil será modificado a **en contra**.
- Escenarios negativos
- Mockups

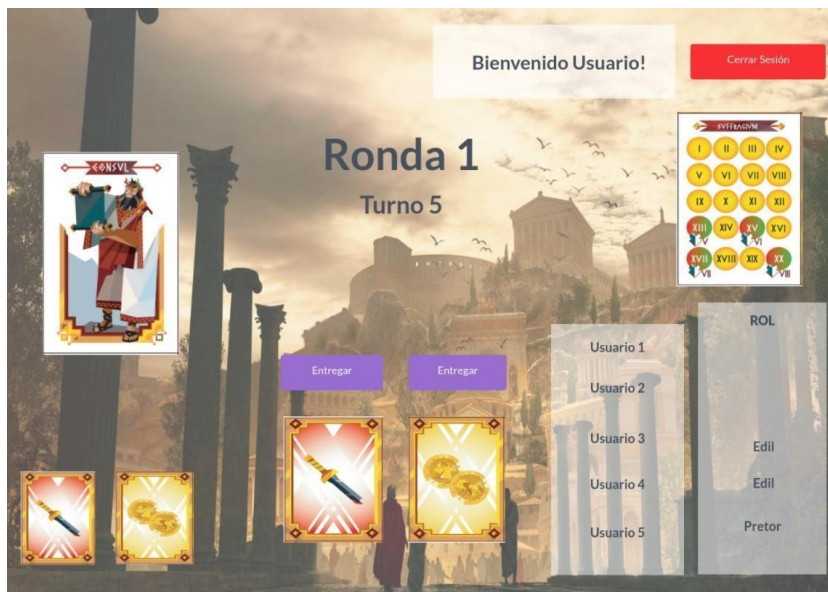


H4 - Elección de facción

Como Cónsul, quiero que el sistema me permita seleccionar la facción que yo desee, en la ronda correspondiente, de cualquiera de las dos cartas que me son otorgadas al inicio del juego, para así posicionarme en alguno de los bandos y que se me tenga en cuenta en el desenlace del juego.

- Escenarios positivos
 - H4+E1 - Selección de la carta de facción de un Cónsul: Dado que nos encontramos en el final de un turno **que no es el primero de la partida**, en el que mi rol ha sido "Cónsul" y no he escogido mi facción, cuando han terminado las votaciones, me aparecen mis dos cartas de facción que se me repartieron al principio de la partida (las cuales son **Leal** y **Mercader**) para que pueda seleccionar una de ellas, entonces como veo las dos facciones muy igualadas en votos, decido hacer click sobre el botón **elegir Mercader y contar votos**, tras lo cual el sistema me registra en la facción seleccionada y realizará el recuento de votos.
- Escenarios negativos

- Mockups



H5 - Selección del rol de otros jugadores

Como Cónsul en la segunda ronda, quiero que el sistema me permita seleccionar el rol de los 3 jugadores que yo desee, para cumplir con la normativa del juego.

- Escenarios positivos
 - H5+E1 - Asignación del rol de un jugador: Dado que nos encontramos en el principio de un turno de la segunda ronda y mi rol es "Cónsul", cuando tengo que seleccionar los roles restantes, compruebo que la facción de los **Leales** le lleva una ventaja de 2 votos a la facción de **Traidores**. Mi facción es la de **Traidor** y sospecho que el jugador a mi izquierda pertenece a mi facción y que los dos jugadores más próximos a mi derecha son **Leales**, entonces hago click sobre los botones **asignar a [jugador de mi derecha y el de su derecha] el rol EDIL** y **asignar a [jugador de mi izquierda] el rol PRETOR** para que pueda cambiar el voto de uno de esos ediles en caso de que votara **a favor**, haciendo así que mi facción recorte la distancia existente.
- Escenarios negativos
- Mockups



H6 - Registro de Usuario

Como usuario, quiero disponer de un formulario de registro para tener la posibilidad de tener una cuenta con la que identificarme en las partidas en las que participe.

- Escenarios positivos

- H6+E1 - Registro de usuario: Dado que soy una persona interesada en jugar a Idus Martii pero no tengo cuenta registrada en la web, cuando entro en la página y pulso sobre el botón **Register**, me lleva a un formulario, que relleno de esta forma:

Usuario: Usuario1

Contraseña: contraseña

Correo: usuario1@gmail.com

Tras esto pulsar el botón **Add user**, entonces el sistema registra mis datos y mi cuenta ha sido creada.

- Escenarios negativos

- H6-E2 - Usuario inválido: Dado que soy una persona interesada en jugar a Idus Martii pero no tengo cuenta registrada en la web, cuando entro en la página y pulso sobre el botón **Registrarse**, me lleva a un formulario, que relleno de esta forma:

Usuario: Usuario1

Contraseña: contraseña

Correo: usuario1@gmail.com

Tras esto pulso el botón **Add user**, entonces el sistema me informa de que ya existe una cuenta asociada al nombre de usuario proporcionado y mi cuenta no es creada.

- H6-E3 - Correo inválido: Dado que soy una persona interesada en jugar a Idus Martii pero no tengo cuenta registrada en la web, cuando entro en la página y pulso sobre el botón **Registrarse**, me lleva a un formulario, que relleno de esta forma:

Nombre: Usuario2

Contraseña: contraseña

Correo: usuario1@gmail.com

Tras esto pulso el botón **Add user**, entonces el sistema me notifica de que ya existe una cuenta asociada al correo proporcionado y mi cuenta no es creada.

- H6-E2 - Tamaño de nombre de usuario inválido: Dado que soy una persona interesada en jugar a Idus Martii pero no tengo cuenta registrada en la web, cuando entro en la página y pulso sobre el botón **Registrarse**, me lleva a un formulario, que relleno de esta forma:

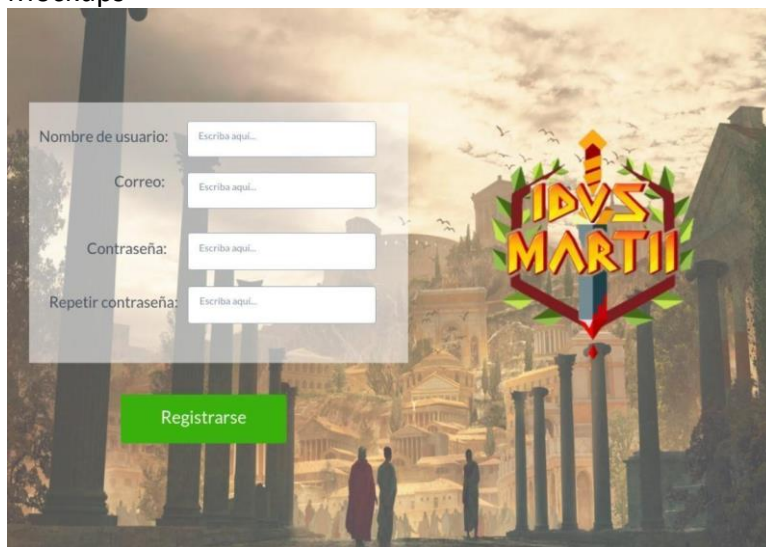
Usuario: Usu

Contraseña: contraseña

Correo: usuario1@gmail.com

Tras esto pulso el botón **Add user**, entonces el sistema me informa de que el tamaño del nombre de usuario tiene que estar entre 5 y 25 y mi cuenta no es creada.

- Mockups



H7 - Inicio de sesión

Como usuario registrado, quiero poder iniciar sesión en la web con mis credenciales para entrar en mi cuenta y poder jugar a Idus Martii.

- Escenarios positivos

- H7+E1 - Inicio de sesión: Dado que soy una persona con una cuenta registrada en la web que quiere entrar a su cuenta, cuando hago click en **login**, me lleva a un formulario que relleno de esta forma:

Nombre: Usuario1

Contraseña: contraseña

Tras esto pulso el botón, **Sign in**, entonces el sistema confirma que mis datos son correctos y accedo a mi cuenta.

- Escenarios negativos

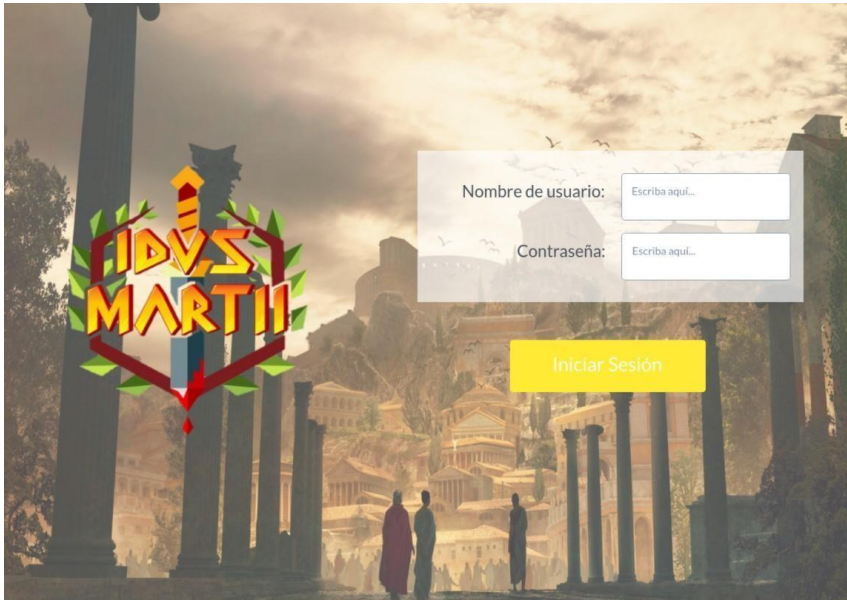
- H7-E1 - Datos incorrectos al iniciar sesión: Dado que soy una persona con una cuenta creada en la web que quiere acceder a ella para poder jugar una partida, cuando entro en la página y pulso sobre **Login**, me lleva a un formulario que relleno con la siguiente información:

Usuario: usuario

Contraseña: contraseña

Tras esto pulso el botón **Sign in**, entonces el sistema me notifica que no existe ninguna cuenta en la web con las credenciales proporcionadas y no entro en mi cuenta.

- Mockups

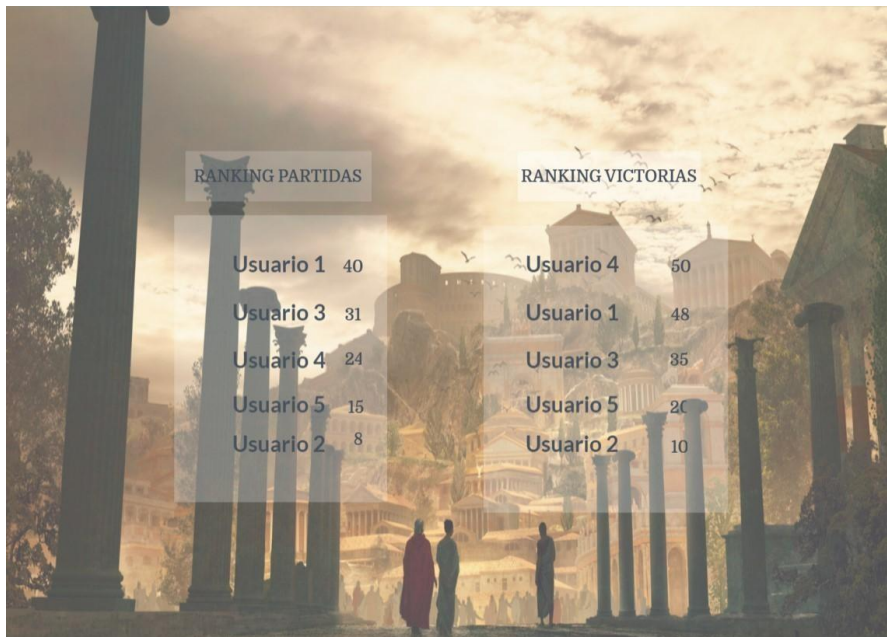


H8 - Estadísticas de Cuenta

Como usuario registrado, quiero tener acceso a las estadísticas de mi perfil para tener la posibilidad de saber cuántas partidas he jugado, ganado o perdido.

- Escenarios positivos
 - H8+E1 - Ver estadísticas: Dado que soy un usuario ya logueado en la web, cuando hago click sobre el botón **Perfil**, entonces la web me lleva a una página con una visión de mis partidas jugadas, las partidas ganadas y las partidas perdidas.

- Escenarios negativos
- Mockups



H9 - Lista de amigos

Como usuario registrado, quiero tener acceso a una lista con los amigos que tengo agregados para poder jugar juntos.

- Escenarios positivos
 - H9+E1 - Revisar lista de amigos: Dado que soy un usuario registrado interesado en ver mi lista de amigos, cuando pulso en el botón **Amigos**, entonces la web me

lleva a una página donde se ven reflejados los nombres de usuario de todos los jugadores a los que tengo agregados como amigo.

- Escenarios negativos
- Mockups



H10 - Enviar solicitud de amistad

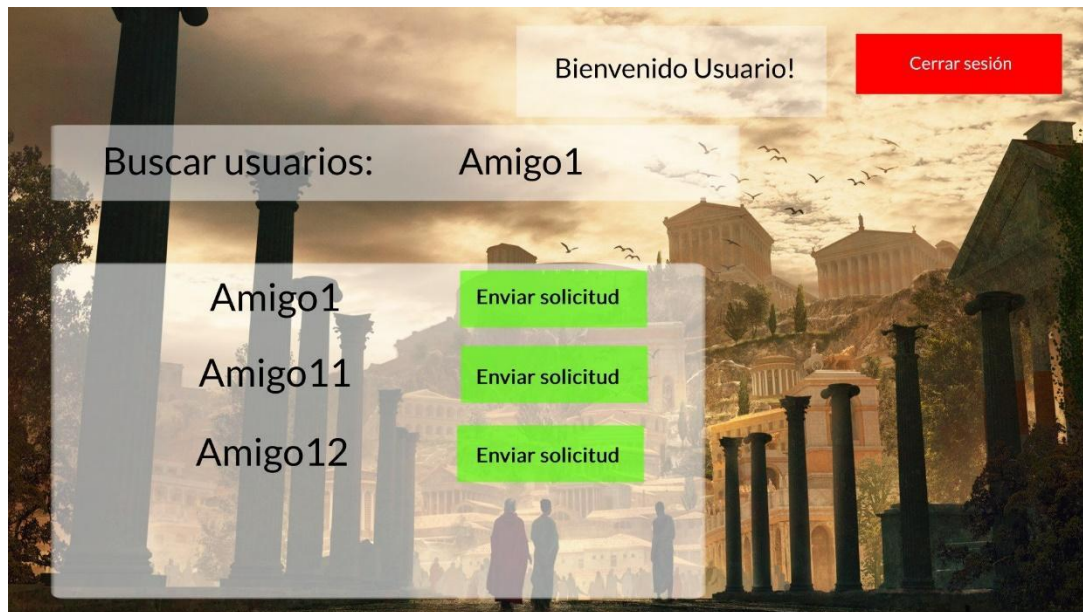
Como usuario registrado, quiero tener la capacidad de enviar solicitudes de amistad a otros usuarios para tenerlos en mi lista de amigos.

- Escenarios positivos
 - H10+E1 - Enviar solicitud de amistad: Dado que soy un usuario logueado en la web que quiere agregar a un jugador con nombre de usuario "Amigo1" cuando pulso sobre el botón **Buscar usuario**, me redirige a un formulario que relleno de esta forma:
Usuario: Amigo1
Tras esto pulso el botón **Enviar solicitud de amistad**, entonces el sistema me notifica que la solicitud de amistad ha sido enviada y solo queda esperar a que Amigo1 la acepte.
- Escenarios negativos
 - H10-E1 - Error al enviar solicitud de amistad: Dado que soy un usuario logueado en la web que quiere agregar a un jugador con nombre de usuario "Amigo1" cuando pulso sobre el botón **Buscar usuario**, me reconduce a un formulario que relleno de esta forma:
Usuario: Amigo1
Tras esto pulso el botón **Enviar solicitud de amistad**, entonces el sistema me notifica que no existe ninguna cuenta con ese nombre de usuario y no se envía ninguna solicitud de amistad.
 - H10-E2 - Error ya es tu amigo Dado que soy un usuario logueado en la web que quiere agregar a un jugador con nombre de usuario "Amigo1", que ya es mi amigo, cuando pulso sobre el botón **Buscar usuario**, me reconduce a un formulario que relleno de esta forma:

Usuario: Amigo1

Tras esto pulso el botón **Enviar solicitud de amistad**, entonces el sistema me notifica que ese usuario ya es mi amigo y no se envía ninguna solicitud de amistad.

- Mockups



H11 - Responder solicitud de amistad

Como usuario registrado, quiero tener la capacidad de aceptar o rechazar una solicitud de amistad de otro jugador, dependiendo de si quiero que esté en mi lista de amigos o no.

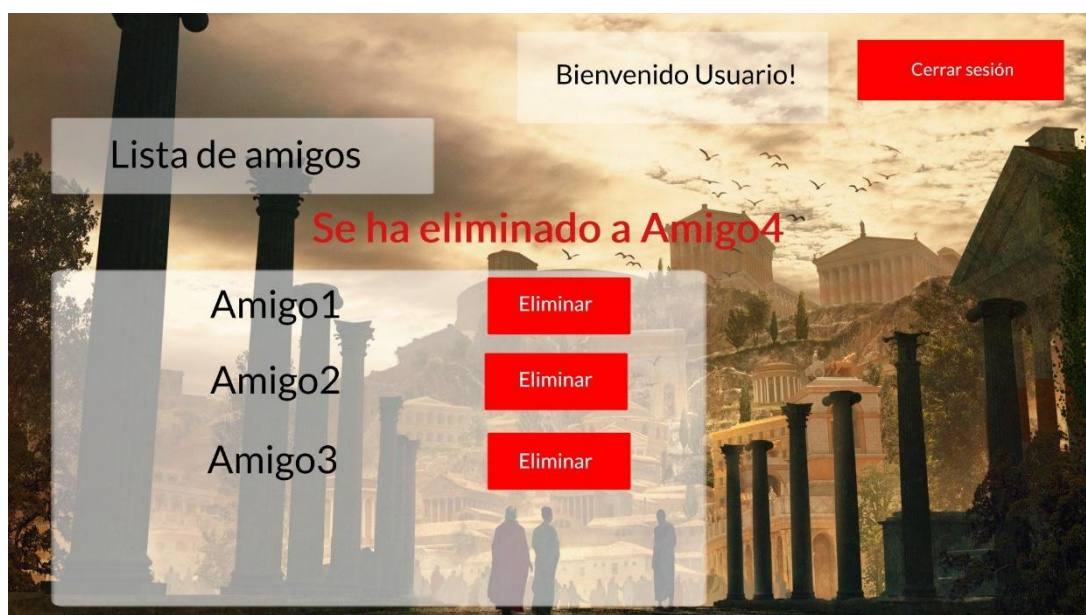
- Escenarios positivos
 - H11+E1 - Aceptar solicitud de amistad: Dado que soy un usuario logueado que ha recibido una solicitud de amistad, cuando entro en mi lista de amigos me aparece una solicitud de amistad del usuario "Usuario1", cómo estoy interesado en agregarlo como amigo, pulso en **Aceptar**, entonces el sistema registra a Usuario1 como amigo y su username aparecerá en mi lista de amigos.
 - H11+E2 - Rechazar solicitud de amistad: Dado que soy un usuario logueado que ha recibido una solicitud de amistad, cuando entro en mi lista de amigos me aparece una solicitud de amistad del usuario "Usuario2", como estoy interesado en agregarlo como amigo, pulso en **Rechazar**, entonces la solicitud desaparece y Usuario2 no es agregado a mi lista de amigos.
- Escenarios negativos
- Mockups



H12 - Eliminar amigos

Como usuario registrado, quiero tener la capacidad de eliminar algún amigo agregado con el que no tenga interés en volver a jugar para que deje de estar en mi lista de amigos.

- Escenarios positivos
 - H12+E1 - Eliminar usuario de la lista de amigos: Dado que soy un usuario logueado que ya no tiene interés en volver a jugar con un usuario de mi lista de amigos, una vez en la lista de amigos, cuando pulso sobre el botón **Eliminar amigo** alineado con el amigo que quiero eliminar, entonces el sistema elimina del registro de datos su usuario de mi lista de amigos y su nombre de usuario deja de aparecer en mi lista de amigos.
- Escenarios negativos
- Mockups



H13 - Creación de una partida

Como usuario logueado, quiero tener la capacidad de crear una sala de partida para poder jugar a Idus Martii.

- Escenarios positivos
 - H13+E1 - Crear partida: Dado que soy un usuario ya logueado que pretende jugar una partida, cuando hago click sobre el botón **Crear una partida**, tras lo que se me presenta un formulario que relleno de esta manera:
Nombre: partida1
Y una vez pulso sobre el botón **Crear partida** el sistema crea una sala de partida para poder esperar o invitar otros jugadores.
- Escenarios negativos
 - H13+E2 - Crear partida, nombre existente: Dado que soy un usuario ya logueado que pretende jugar una partida, cuando hago click sobre el botón **Crear una partida**, tras lo que se me presenta un formulario que relleno de esta manera:
Nombre: partida1
Y una vez pulso sobre el botón **Crear partida** el sistema nos informa de que ya existe una partida con ese nombre y no nos dejaría crearla.
- Mockups



H14 - Invitación a partida

Como host de una partida que acabo de crear, quiero tener la opción de invitar jugadores al lobby de dicha partida y poder así jugar a Idus Martii.

- Escenarios positivos
 - H14+E1 - Invitación a una partida: Dado que soy el host de un lobby que quiere jugar una partida, cuando escribo un username en el campo presente en el lobby

y hago click sobre el botón **Enviar invitación**, entonces el usuario con dicho username recibe una solicitud para que se una a mi partida.

- Escenarios negativos
 - H14+E2 - Invitación a una partida a un jugador que ya está: Dado que soy el host de un lobby que quiere jugar una partida, cuando escribo un username en el campo presente en el lobby y hago click sobre el botón **Enviar invitación**, invitando a un jugador que ya está en la partida, entonces no se crea ninguna solicitud a la partida debido a que el jugador ya se encuentra en ella.
 - H14+E2 - Invitación a una partida a un jugador que no existe: Dado que soy el host de un lobby que quiere jugar una partida, cuando escribo un username en el campo presente en el lobby y hago click sobre el botón **Enviar invitación**, invitando a un jugador que no existe, entonces salta el error correspondiente
 -
- Mockups



H15 - Responder invitación a partida

Como usuario logueado que ha recibido una invitación a una sala de partida, quiero tener la posibilidad de aceptar o rechazar la solicitud para poder entrar a la partida.

- Escenarios positivos
 - H15+E1 - Aceptar invitación de partida: Dado que soy un usuario logueado que ha recibido una invitación a una partida, cuando dicha invitación llega, en la pantalla de invitaciones me aparecen las opciones de **Aceptar** y **Rechazar**. Como estoy interesado en jugar, pulso el botón **Aceptar**, entonces el sistema me lleva a la sala de partida a la que fui invitado y podré jugar con los usuarios de la sala.
 - H15+E2 - Rechazar invitación de partida: Dado que soy un usuario logueado que ha recibido una invitación a una partida, cuando dicha invitación llega, en la pantalla de invitaciones me aparecen las opciones de **Aceptar** y **Rechazar**. Como no estoy interesado en jugar, pulso el botón **Rechazar**, entonces la invitación es ignorada.
- Escenarios negativos
- Mockups



H16 - Expulsar jugador de partida

Como host de una sala de partida que he creado previamente, quiero tener la posibilidad de expulsar algún miembro de la sala, para evitar jugar con personas no deseadas que puedan fastidiar la experiencia del juego.

- Escenarios positivos
 - H16+E1 - Expulsión de un usuario de una sala de partida: Dado que soy el host de una sala de partida en el que se encuentra un usuario con el que no quiero jugar, cuando pulso sobre el botón **X** alineado con el jugador a eliminar, entonces el jugador es eliminado de la sala por el sistema.
- Escenarios negativos
- Mockups



H17 - Empezar partida

Como host de una sala de partida, quiero tener la opción de empezar la partida, para que una vez los jugadores suficientes hayan entrado en la partida que he creado, poder dar comienzo a la partida.

- Escenarios positivos
 - H17+E1 - Empezar partida: Dado que soy el host de una sala de partida en el que ya se encuentran todos los usuarios que van a jugar, cuando pulso sobre el botón **Comenzar partida**, entonces el sistema dará comienzo a la partida y todos los jugadores que se encontraban en el lobby serán los jugadores de dicha partida.
- Escenarios negativos
 - H17+E1 - No empezar partida: Dado que soy el host de una sala de partida en el que ya se encuentran todos los usuarios que van a jugar, no me aparecerá el botón **Comenzar partida** si el número de jugadores no es suficiente para poder jugar.
- Mockups



H18 - Modo espectador

Como jugador, quiero tener la opción de entrar en la partida de un amigo aunque no haya hueco, para poder ver la partida en curso, pero sin poder interactuar con nada de la propia partida.

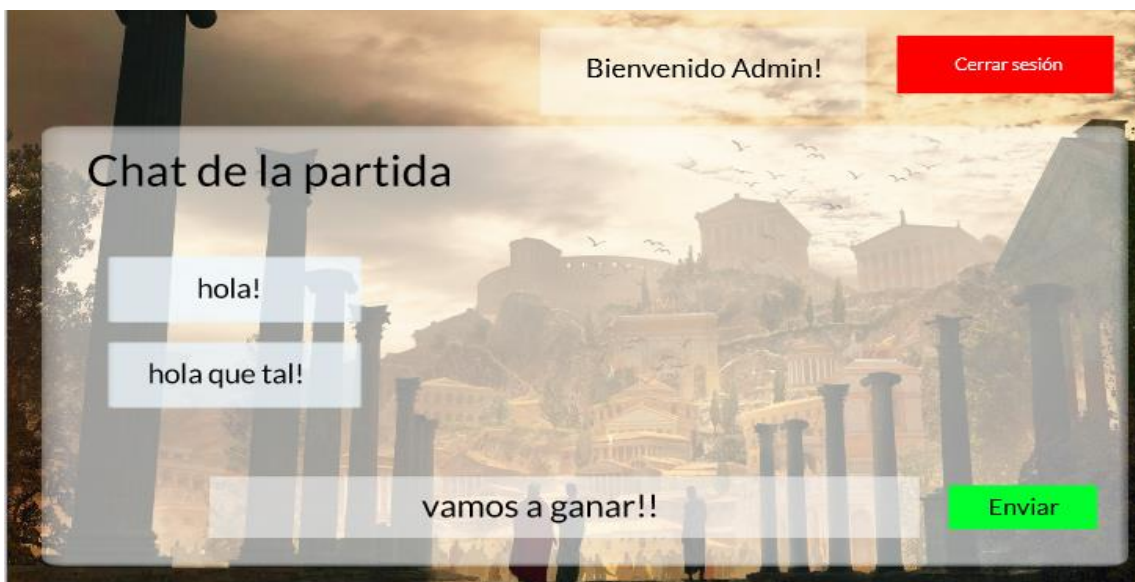
- Escenarios positivos
 - H18+E1 - Ver partida: Dado que soy un usuario logueado, en la pantalla de inicio, cuando pulso sobre el botón **Modo Espectador**, el sistema me mostrará las partidas que puedo visionar, es decir, aquellas que estén en progreso y aún no hayan terminado. En ningún caso yo puedo interactuar en nada con la partida, tan solo puedo verla.
- Escenarios negativos
- Mockups



H19 - Chat

Como jugador, quiero tener la opción de, dentro de una partida, poder mandar mensajes a través de un chat, para poder comunicarme con los demás jugadores.

- Escenarios positivos
 - H19+E1 - Chat: Dado que soy un jugador en la partida, cuando pulso sobre el botón **Chat**, entonces el sistema desplegará el chat y me permitirá ver los mensajes que yo u otros jugadores hemos compartido, y me permitirá mandar nuevos.
- Escenarios negativos
- Mockups



H20 - Logros

Como jugador, quiero tener la opción de pertenecer a un sistema de logros, para poder incentivarme a conseguirlos y jugar con más ganas al juego.

- Escenarios positivos
 - H20+E1 - Logros: Dado que soy un jugador logueado que quiere informarse sobre los logros del juego, cuando pulso sobre **Logros**, entonces se me abre una ventana con los logros conseguidos y por conseguir, veo que me queda una victoria como Mercader para conseguir un logro y me dispongo a jugar una partida para intentar conseguirlo.
- Escenarios negativos
- Mockups



H21 - Visionado global usuarios

Como administrador, quiero tener acceso a la información general de los usuarios, incluyendo una lista de usuarios registrados, así como operaciones CRUD sobre usuarios también.

- Escenarios positivos
 - H21+E1 - Visión global usuarios: Dado que soy un administrador logueado, cuando pulso sobre el botón **Usuarios**, entonces me aparecerá un listado con paginación de los usuarios registrados.
 - H21+E2 - CRUD usuarios: Dado que soy un administrador logueado, cuando pulso sobre el botón **Crear usuario**, entonces me aparecerá una pantalla igual a la de registro de usuario, es decir, un formulario así:
Usuario: Usuario1
Contraseña: contraseña
Correo: usuario1@gmail.com
 - H21+E3 - CRUD usuarios: Dado que soy un administrador logueado, cuando pulso sobre el botón **Usuarios**, entonces podré actualizar los datos de cualquier usuario que desee pulsando en **Actualizar usuario** que aparecerá al lado del nombre del usuario, a través de una pantalla similar a la de registro de usuario.
 - H21+E4 - CRUD usuarios: Dado que soy un administrador logueado, cuando pulso sobre el botón **Usuarios**, entonces podré eliminar cualquiera que desee pulsando sobre el botón **Eliminar** que aparecerá al lado del nombre de cada usuario.
- Escenarios negativos
- Mockups



H22 - Visionado global de partidas

Como administrador, quiero tener acceso a la información general de las partidas, incluyendo un listado de las partidas jugadas y en curso.

- Escenarios positivos
 - H22+E1 - Visión global partidas: Dado que soy un administrador logueado, cuando pulso sobre **Partidas**, entonces me aparecerá un listado con las partidas correspondientes, su creador, ronda y la facción ganadora en caso de que la partida hubiera terminado.
- Escenarios negativos
- Mockups





Bienvenido Admin!

Cerrar sesión

Lista de partidas en curso

Nombre de la partida	Creador	Faccion ganadora	Jugadores
Partida3	Amigo1	Traidores	Amigo1,Amigo2,Amigo3,..
Partida4	Amigo2	Mercaderes	Amigo2,Amigo6,Amigo4,..

H23 - Auditoría de usuarios

Como administrador, quiero tener acceso a una tabla que registre los cambios en los datos de cualquier usuario, para poder revisar si hay algún cambio indebido.

- Escenarios positivos
- Escenarios negativos
- Mockups



Bienvenido Admin!

Cerrar sesión

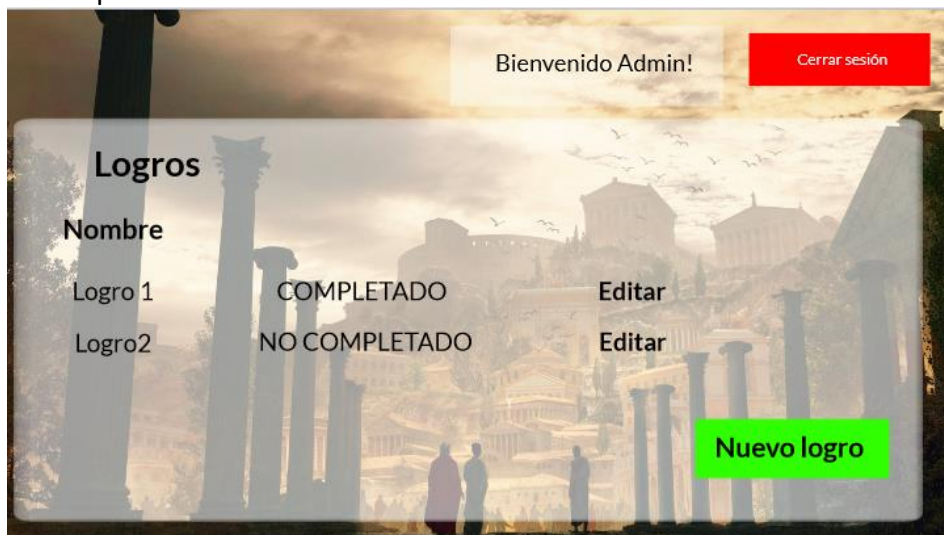
Auditoría de usuarios

Nombre	Fecha creación	Creador	Ultima modificación	Modificador
Amigo1	13/08/2022	Amigo1	16/08/2022	Amigo1
Amigo2	14/08/2022	Amigo2	16/08/2022	Admin

H24 - Edición de logros

Como administrador, quiero tener el poder de editar los logros actuales y crear nuevos para poder poner metas a los jugadores.

- Escenarios positivos
 - H24+E1 - Edición Logros: Dado que soy un administrador logueado, cuando pulso sobre el botón **Edición Logros**, entonces me aparecerá un listado con los logros y sus respectivos apartados para poder modificar cada uno con la información relativa a las partidas.
- Escenarios negativos
 - H24+E2 – Error Edición Logros: Dado que soy un administrador logueado, cuando quiero crear o editar un logro con valores incorrectos me aparecerá el error en el campo determinado, por ejemplo, al querer introducir un logro con valor 0.
- Mockups



```
classDiagram
    class BaseEntity {
        id
    }
    class NamedEntity {
        name
    }
    class AuditableEntity {
        creator
        createDate
        modifier
        lastModifiedDate
    }
    class AchievementType {
        name
    }
    class Authorities {
        authority
    }
    class Invitation {
        fecha
    }
    class Chat {
        date
        text
    }
    class FriendInvitation {
        fecha
    }
    class Achievement {
        description
        valor
    }
    class Match {
        round
        turn
        votesInFavor
        votesAgainst
        plays
        finished
        winner
    }
    class Player {
        card1: Faction
        card2: Faction
        vote: Vote
        role: Role
        assigned
    }
    class User {
        creator
        createDate
        modifier
        lastModifiedDate
        username
        password
        email
        enabled
    }

    BaseEntity <|-- NamedEntity
    NamedEntity <|-- AuditableEntity
    AuditableEntity <|-- Achievement
    AchievementType "1" *-- "*" Achievement
    Authorities "1" *-- "1..*" Invitation
    Invitation "1" *-- "1" Chat
    FriendInvitation "1" *-- "1" Chat
    Achievement "1" *-- "1" Match
    Match "1" *-- "1" Match
    Player "1" -- "5..8" Match : play
    Match "1" -- "1" User : get
    Match "1" -- "1" User : is send for
    Match "1" -- "1" User : had
    Match "1" -- "1" User : receives
    User "1" -- "1" User : is associated with
    User "1" -- "1..*" User : friend
    User "1" -- "1..*" User : friend
    User "1" -- "1" User : user_requester
    User "1" -- "1" User : user_requested
```


Reglas de Negocio

R1 – Elección del Cónsul inicial

El jugador que obtendrá el rol de “Cónsul” inicial será el creador de la partida.

R2 – Sucesión del rol Cónsul después de cada turno

El rol de “Cónsul” irá rotando un jugador a la izquierda del que tenía el rol de “Cónsul” en el turno anterior.

R3 – Elección del resto de roles en la primera ronda

Los roles de “Pretor” y “Edil” serán asignados a los jugadores de la izquierda del jugador que obtuvo el rol de “Cónsul” al principio del turno en dicho orden (primero el Pretor y después dos Ediles).

R4 – Elección del resto de roles en la segunda ronda

Los roles de “Pretor” y “Edil” serán elegidos por el jugador que obtuvo el rol de “Cónsul” al principio del turno.

R5 – Número de jugadores

Solo puede haber entre 5 y 8 jugadores.

R6 – Nombre de usuario

Dos usuarios no pueden tener el mismo nombre de usuario.

R7 – Registro de acciones

El sistema deberá llevar un registro de todas las acciones para poder mantener la partida.

R8 – Formación del mazo

Se forma un mazo con tantas parejas de cartas de facción como jugadores haya menos uno y además se añade una pareja de cartas de facción “Mercader” a dicho mazo.

R9– Votación turnos primera ronda

Cada jugador con rol “Edil” tiene que votar con una carta roja (en contra) o verde (a favor).

R10 – Votación turnos segunda ronda

Cada jugador con rol “Edil” tiene que votar con una carta roja (en contra), verde (a favor) o amarilla (voto nulo).

R11 – Veto turnos primera ronda

El jugador con rol “Pretor” tiene que escoger una carta de voto de los jugadores con rol “Edil” y si quiere, puede cambiar dicho voto.

R12 – Veto turnos segunda ronda

Funciona de la misma forma que para la primera ronda (R11) salvo que, si el jugador con rol “Pretor” y si escoge una carta de voto amarilla, deberá mostrarla al resto del tablero y obligar a dicho “Edil” a que cambie su voto por uno verde o rojo.

R13 – Conteo turnos primera ronda

Se contabilizan los votos y por cada uno, avanza el contador de la facción votada.

R14 – Conteo turnos segunda ronda

Se contabilizan los votos al igual que los turnos de la primera ronda (R13), con la diferencia de que los votos amarillos no avanzan el contador de ninguna facción.

R15 – Conspiración fallida

Si el contador de votos de una facción sobrepasa el número de jugadores en la partida, que aparece en la carta “Svfraggivm”, se procede a terminar la partida y gana la facción rival. En caso de que no hubiera ningún jugador de la facción rival, gana la facción “Mercader”.

R16 – Idus de marzo

Si el jugador inicial recibe la carta de rol de Cónsul por tercera vez, se termina la partida y gana la facción que tenga 2 o más votos que la facción rival. En caso de no ocurrir lo anterior, gana la facción “Mercader”.

R17 – Acceso estadísticas y logros

Un usuario solo podrá acceder a sus propias estadísticas y logros, o a los rankings globales.

R18 – Administrador

El administrador tendrá derecho en todo momento de modificar los perfiles de los usuarios o los logros globales.

R19 – Nombre de usuario

El nombre de usuario tiene que tener entre 5 y 25 caracteres.

Planificación

<i>Tipo</i>	<i>Elemento</i>	<i>Asignación</i>	<i>Sprint</i>
Historia de usuario	Todas	José Ramón Arias Expósito Antonio Roberto Serrano Mena	1
Escenario Positivo	Todos	José Ramón Arias Expósito Antonio Roberto Serrano Mena	1
Escenario negativo	Todos	José Ramón Arias Expósito Antonio Roberto Serrano Mena	1
Regla de Negocio	Todas	Manuel Carnero Vergel Juan Carlos Moreno Pérez	1
Diagrama de clases	Primera iteración	Pablo Santos Pérez David Sabugueiro Troya	1
Diagrama de clases	Revisión y corrección	Pablo Santos Pérez David Sabugueiro Troya José Ramón Arias Expósito Antonio Roberto Serrano Mena Manuel Carnero Vergel Juan Carlos Moreno Pérez	1
Mockups		Manuel Carnero Vergel David Sabugueiro Troya Pablo Santos Pérez	1
Entidad Player, Controlador y Repositorio		Antonio Roberto Serrano Mena José Ramón Arias Expósito	1
Vistas de Player		José Ramón Arias Expósito Antonio Roberto Serrano Mena	1

Entidad User y Admin, controladores y repositorios. Todas las historias de usuario/escenarios relacionadas con el usuario y Administrador.		José Ramón Arias Expósito Juan Carlos Moreno Pérez	2
Entidad Match, controlador y repositorio.		Manuel Carnero Vergel Pablo Santos Pérez	2

Todas las historias de usuario /escenarios relacionadas con la partida.			
Entidad Svffragium, controlador y repositorio. Todas las historias de usuario/escenarios relacionadas con el conteo de puntos.		David Sabugueiro Troya Antonio Roberto Serrano Mena	2
Entidad chat, controlador y repositorio. Todas las historias de usuario/escenarios relacionadas con el chat.		Manuel Carnero Vergel David Sabugueiro Troya	2
Pruebas		Manuel Carnero Vergel Antonio Roberto Serrano Mena	2
Entidad statistics, controlador y repositorio. Todas las historias de usuario/escenarios relacionadas con las estadísticas y los logros.		Juan Carlos Moreno Pérez Pablo Santos Pérez	2
Vistas relacionadas con la partida		Manuel Carnero Vergel Pablo Santos Pérez	2
Vistas relacionadas con el sistema de usuarios/adminis		José Ramón Arias Expósito Juan Carlos Moreno Pérez	2

trador y menús.			
Vistas relacionadas con		Juan Carlos Moreno Pérez Pablo Santos Pérez	2

las estadísticas y los logros			
H14 - Invitación a partida	Todo	Pablo Santos Pérez Antonio Roberto Serrano Mena	3
H15 - Responder invitación a partida	Todo	José Ramón Arias Expósito David Sabugueiro Troya	3
H16 - Expulsar jugador de partida	Todo	José Ramón Arias Expósito Juan Carlos Moreno Pérez	3
H18 - Modo espectador	Todo	Pablo Santos Pérez José Ramón Arias Expósito	3
H20 - Logros	Todo	David Sabugueiro Troya Pablo Santos Pérez	3
H21 - Visionado global usuarios	Todo	Antonio Roberto Serrano Mena Manuel Carnero Vergel	3
H22 - Visionado global de partidas	Todo	Antonio Roberto Serrano Mena José Ramón Arias Expósito	3
H23 - Auditoría de usuarios	Todo	José Ramón Arias Expósito Juan Carlos Moreno Pérez	3
H24 - Edición de logros	Todo	Juan Carlos Moreno Pérez Manuel Carnero Vergel	3
H8 - Estadísticas de Cuenta	Todo	Pablo Santos Pérez Manuel Carnero Vergel	4
H9 - Lista de amigos	Todo	Juan Carlos Moreno Pérez Pablo Santos Pérez	4
H10 - Enviar solicitud de amistad	Todo	David Sabugueiro Troya Manuel Carnero Vergel	4
H11 - Responder solicitud de amistad	Todo	Manuel Carnero Vergel Antonio Roberto Serrano Mena	4
H12 - Eliminar amigos	Todo	Antonio Roberto Serrano Mena David Sabugueiro Troya	4
H19 - Chat	Todo	David Sabugueiro Troya Juan Carlos Moreno Pérez	4

Tipo	Asignación	Sprint
Diseño e implementación del sistema: Atributo victorias	<i>Pablo Santos Pérez</i>	SEPTIEMBRE
Diseño e implementación del sistema: Eliminar gente de la partida	<i>Pablo Santos Pérez</i>	SEPTIEMBRE
Diseño e implementación del sistema: Métodos en sitios incorrectos	<i>Juan Carlos Moreno Pérez</i>	SEPTIEMBRE
Diseño e implementación del sistema: Trasgresiones entre capas	<i>Pablo Santos Pérez</i>	SEPTIEMBRE
Diseño e implementación del sistema: Invitar partidas	<i>Pablo Santos Pérez</i>	SEPTIEMBRE
Diseño e implementación del sistema: Register	<i>Pablo Santos Pérez</i>	SEPTIEMBRE
Diseño e implementación del sistema: Invitaciones a usuarios	<i>Pablo Santos Pérez</i>	SEPTIEMBRE
Diseño e implementación del sistema: Estadísticas	<i>Pablo Santos Pérez</i>	SEPTIEMBRE
Diseño e implementación del sistema: Validaciones	<i>Juan Carlos Moreno Pérez</i>	SEPTIEMBRE
Diseño e implementación del sistema: Crear partidas	<i>Juan Carlos Moreno Pérez</i>	SEPTIEMBRE
Diseño e implementación del sistema: Faltan pruebas de métodos relevantes	<i>Pablo Santos Pérez</i>	SEPTIEMBRE
Diseño e implementación del sistema: Chat	<i>Pablo Santos Pérez</i>	SEPTIEMBRE
Diseño e implementación del sistema: Corrección pageable	<i>Pablo Santos Pérez</i>	SEPTIEMBRE
Diseño e implementación del sistema: Queries	<i>Pablo Santos Pérez</i>	SEPTIEMBRE
Diseño e implementación del sistema: Invitar a un usuario que no existe	<i>Juan Carlos Moreno Pérez</i>	SEPTIEMBRE
Diseño e implementación del sistema: Escenarios sin pruebas	<i>Pablo Santos Pérez</i>	SEPTIEMBRE
Diseño e implementación del sistema: Auditorias de usuarios	<i>Pablo Santos Pérez</i>	SEPTIEMBRE
Diseño e implementación del sistema: Trozos de código que no se usan	<i>Juan Carlos Moreno Pérez</i>	SEPTIEMBRE
Diseño e implementación del	<i>Juan Carlos Moreno Pérez</i>	SEPTIEMBRE

sistema: Cambiar relaciones		
Diseño e implementación del sistema: Mensaje de error al crear un logro	Juan Carlos Moreno Pérez	SEPTIEMBRE
Documento de análisis: Diagrama del modelo conceptual	Pablo Santos Pérez	SEPTIEMBRE
Documento de diseño: Diagrama de capas	Juan Carlos Moreno Pérez	SEPTIEMBRE
Documento de análisis: Escenarios negativos	Pablo Santos Pérez	SEPTIEMBRE
Documento de análisis: Mockups	Juan Carlos Moreno Pérez	SEPTIEMBRE
Documento de diseño: Decisiones	Juan Carlos Moreno Pérez	SEPTIEMBRE
Documento de diseño: Patrones	Juan Carlos Moreno Pérez	SEPTIEMBRE

Métricas del proyecto

Métrica	Valor
Nº de entidades (excluyendo actores)	7
Relaciones	8
Relaciones N:N	2
Relaciones 1:1	6
Relaciones N:1	5
Relaciones 1:N	2
Restricciones simples	3
Reglas de negocio	19
Historias de usuario totales	24
Historias de usuario involucrando 2 o más entidades	16
Historias de usuario involucrando 3 o más entidades	2
Actores	2

Módulos extra que se pretenden desarrollar:

- Módulo de estadística
- Módulo social

