

DP1 2020-2021

Documento de Requisitos y Análisis del Sistema

Proyecto Dobble

<https://github.com/gii-is-DP1/dp1-2021-2022-ling-5>

Miembros:

- Blanco Mora, David
- Cabra Morón, Manuel
- Claros Barrero, Fernando
- Domínguez Garoz, Irene
- Ortega Soldado, Gregorio
- Sampedro Bernal, Marta

Tutor:

24/11/2021

GRUPO LIng-5
Versión 2

Historial de versiones

Estos son ejemplo del contenido que debería tener el historial de cambios del documento a entregar a lo largo de los sprints del proyecto

Fecha	Versión	Descripción de los cambios	Sprint
08/10/2021	V1	● Creación del documento	1
15/10/2021	V1	● Descripción general ● Historias de usuario	1
17/10/2021	V1	● Historias de usuario	1
18/10/2021	V1	● Mockups	1
19/10/2021	V1	● Usuarios/Roles	1
22/10/2021	V1	● Reglas de Negocio	1
26/10/2021	V1	● Modelado	1
28/10/2021	V1	● Mockups ● Planificación ● Métricas	1
24/11/2021	V2	● Modelado	2

Esta es una plantilla que sirve como guía para realizar este entregable. Por favor, mantén las mismas secciones y los contenidos que se indican para poder hacer su revisión más ágil.

Descripción general del proyecto

Nuestro proyecto será una versión web del juego Dobble. El objetivo del juego siempre será el mismo, buscar el símbolo idéntico entre dos cartas. Durante el juego habrá más de 50 símbolos, 55 cartas y 8 símbolos por cartas. Implementaremos varios modos de juego los cuales llamaremos minijuegos. Se necesitan al menos 2 jugadores hasta un máximo de 8 para comenzar una partida.

Incluiremos tres minijuegos. El primero de ellos será la torre infernal: cada jugador debe descubrir si su carta tiene un dibujo en común con la del centro, si esto es así, entonces el jugador se lleva la carta del centro, una vez ya no queden más cartas en el centro, ganará el que más cartas tenga. El segundo, el foso: el primer jugador que detecte que comparte un símbolo con la carta del centro, se descarta de su carta; ganará el primer jugador que se quede sin ninguna. Y el último, el regalo envenenado: cada jugador tiene que encontrar el símbolo idéntico entre la carta de cualquiera de sus compañeros y la primera del mazo; el primero que encuentre el símbolo roba la carta central y se la coloca al jugador en cuestión.

La obtención de puntos y reglas serán distintas en cada minijuego y se especificarán al comienzo de la partida. El ganador final será aquel que haya conseguido la mayor puntuación.

El juego incluirá entre sus opciones la identificación de los usuarios para jugar al Dobble, crear partidas, unirse a ellas, enviar solicitudes de amistad, conseguir logros y recompensas al alcanzar ciertos objetivos, comentar las partidas en un foro o incluso ver las estadísticas por jugador. También habrá un administrador que será el encargado de controlar y supervisar el juego y auditar los datos de todos los usuarios de la aplicación. Por último, habrá un modo espectador para que los distintos usuarios puedan acceder a las partidas en curso.

Tipos de Usuario / Roles

Usuario: se trata de una persona la cual no está autenticada en la web. Bien porque no se ha registrado aún, o bien porque no ha iniciado sesión con un usuario y contraseña válidos. A pesar de no tener permisos para jugar ninguna partida por el hecho de no estar registrado, se le permite visualizar partidas en curso con el fin de aprender a jugar.

Jugador: se trata de un usuario el cual ha accedido a una sesión con un nombre de usuario y contraseña válidos. A éste se le permite crear una partida, unirse a una partida ya creada, y visualizar datos como el historial de partidas creadas y jugadas con el resultado correspondiente de cada una de ellas.

Administrador: se trata de un usuario registrado en la web con permisos especiales. El administrador tiene acceso a datos los cuales el resto de jugadores registrados no pueden visualizar. Por ejemplo: mantener un control sobre los usuarios registrados, visualizar las

partidas tanto ya jugadas como en curso con detalles acerca de los jugadores y creadores. Realizar cualquier tipo de acción sobre un jugador registrado, y acceder a los cambios registrados acerca de los datos de los usuarios.

Histórias de Usuario

H1 - Nueva partida

Como **jugador** deseo que el sistema me permita crear una nueva partida con el modo de juego deseado para reunirme con mis amigos en una sala para jugar.

Escenarios Positivos:

H1+E1- Creación partida “game1”

“Dado que estamos autenticados en el sistema como “player1” y no hay ninguna partida creada, cuando pulsamos el botón de “New Game”, pondremos como nombre de partida “game1” y como modo de juego “The pit”, tras pulsar el botón “Play”, entonces la aplicación nos mostrará una pantalla de nuestra sala esperando a los jugadores que se quieran unir.”

Escenarios Negativos:

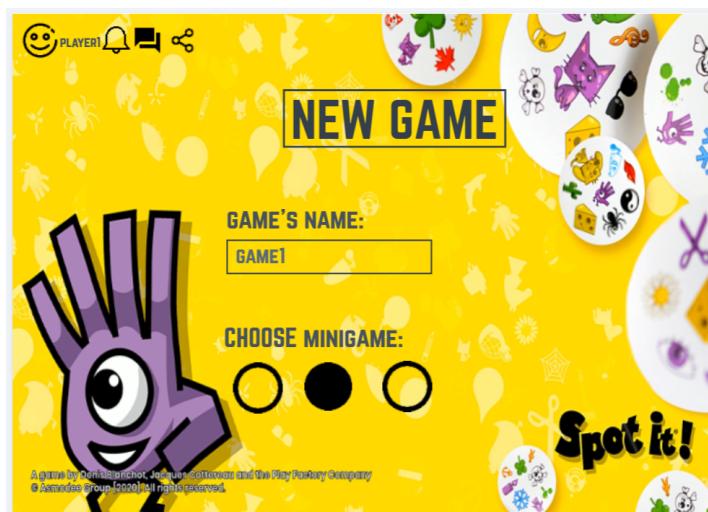
H1-E2- Creación de partida sin nombre ni modo de juego

“Dado que estamos autenticados en el sistema como “player1” y no hay ninguna partida creada, cuando pulsamos el botón de “New Game”, pondremos como nombre de partida “” y como modo de juego “”, tras pulsar el botón “Play”, entonces la aplicación nos mostrará el formulario de edición de nuevo y nos indicará que tanto el campo de nombre como el de modo de juego son obligatorios”

H1-E3- Creación de partida ya existente

“Dado que estamos autenticados en el sistema como “player2”, cuando pulsamos el botón de “New Game”, pondremos como nombre de partida “game1” y como modo de juego “5 minigames”, tras pulsar el botón “Play”, entonces la aplicación nos mostrará el formulario de edición de nuevo y nos indicará que la partida con ese nombre ya existe”

Mockup de Interfaz de usuario de la historia



H2 - Unirse a la partida

Como **jugador** deseo que el sistema me permita unirme a una partida ya creada para reunirme con mis amigos en una sala para jugar.

Escenarios Positivos:

H2+E1- Unirse a "game1"

“Dado que estamos autenticados en el sistema como “player2” cuando pulsamos el botón de “Join Game” pondremos como nombre de partida “game1”, y tras pulsar el botón “Join me”, entonces la aplicación nos mostrará una pantalla de la sala de la partida con los jugadores que se hayan unido y el creador de ésta.”

Escenarios Negativos:

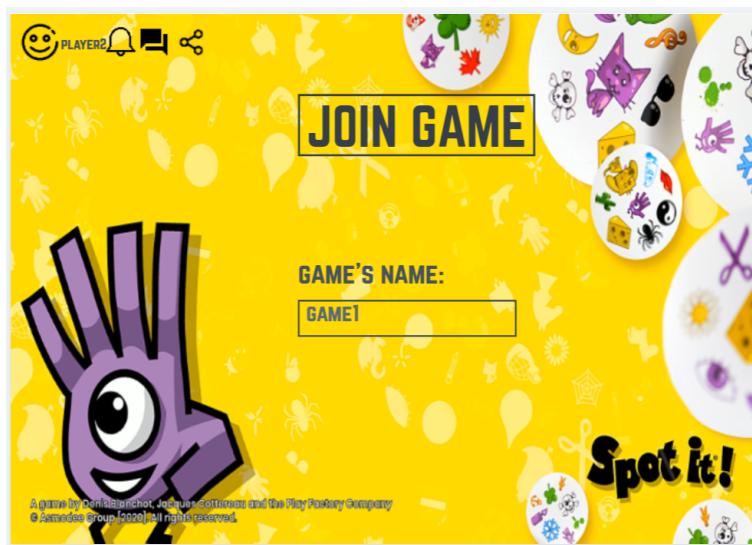
H2-E2- Unirse a una partida que no existe

“Dado que estamos autenticados en el sistema como “player2” cuando pulsamos el botón de “Join Game” pondremos como nombre de partida “game1”, y tras pulsar el botón “Join me”, entonces la aplicación nos mostrará un formulario de edición de nuevo y nos indicará que dicha partida no existe”

H2-E3- Unirse a una partida con el máximo de jugadores permitidos

“Dado que estamos autenticados en el sistema como “player2” cuando pulsamos el botón de “Join Game” pondremos como nombre de partida “game1”, y tras pulsar el botón “Join me”, entonces la aplicación nos mostrará un aviso de que la sala está completa”

Mockup de Interfaz de usuario de la historia



H3 - Empezar la partida

Como **jugador** deseo que el sistema me permita comenzar la partida en la que estoy metido para comenzar a jugar.

Escenarios Positivos:

H3+E1- Comenzar “game1”

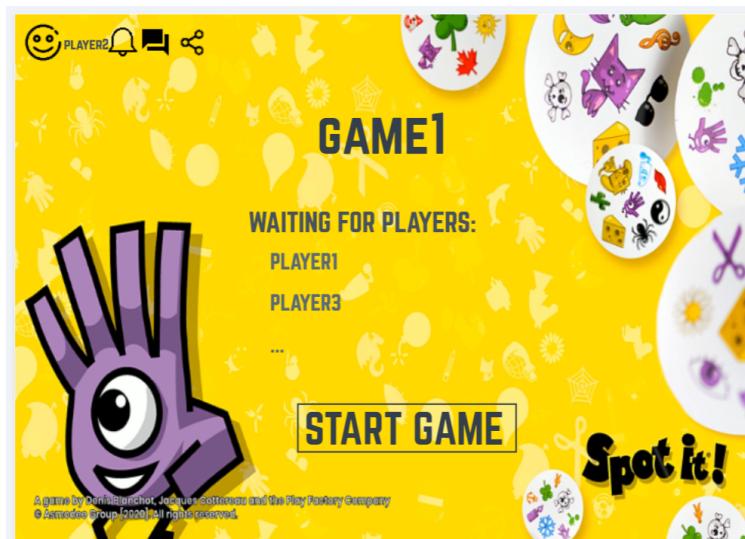
“Dado que estamos autenticados en el sistema como “player2” y en la sala de la partida que queremos jugar ,cuando pulsamos el botón de “Start Game”, entonces la aplicación nos mostrará una pantalla de la mesa de juego.”

Escenarios Negativos:

H3-E2- Comenzar “game1” sin el mínimo número de jugadores

“Dado que estamos autenticados en el sistema como “player2” y en la sala de la partida que queremos jugar, cuando pulsamos el botón de “Start Game”, entonces la aplicación nos mostrará un aviso de que se requiere un mínimo de jugadores”

Mockup de Interfaz de usuario de la historia



H4 - Hacer un movimiento

Como **jugador** deseo que el sistema me permita seleccionar el símbolo idéntico entre dos cartas para realizar una jugada.

Escenarios Positivos:

H4+E1- Símbolo idéntico

“Dado que estamos autenticados en el sistema como “player2” y jugando al “minigame1”, cuando pulsamos el símbolo de mi carta y la carta central, los símbolos son idénticos, entonces la aplicación realizará el movimiento llevándose la carta central y sumándote +1 a la puntuación”

Escenarios Negativos:

H4-E2- Error de símbolo

“Dado que estamos autenticados en el sistema como “player2” y jugando al “minigame1”, cuando pulsamos el símbolo de mi carta y la carta central, los símbolos no son idénticos, entonces la aplicación no hará nada y el movimiento no será válido”

Mockup de Interfaz de usuario de la historia



H5 - Puntuación de la partida

Como **jugador** deseo que el sistema me permita visualizar el resultado de la partida jugada para saber los puntos obtenidos por cada jugador.

Escenarios Positivos:

H5+E1- Resultado de "game1"

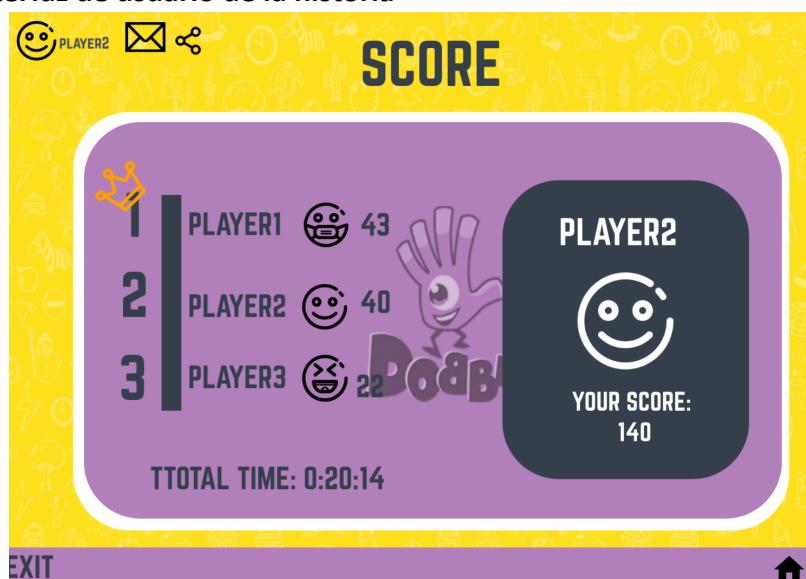
“Dado que estamos autenticados en el sistema como “player2” y acabada “game1”, entonces la aplicación nos mostrará un ranking de la partida indicando puesto y puntos de cada jugador.”

Escenarios Negativos:

H5-E2- Cancelación de "game1"

“Dado que estamos autenticados en el sistema como “player2” y jugando al “minigame1”, si somos el único jugador en la sala, entonces la aplicación dará por cancelada la partida sin generar ninguna puntuación.”

Mockup de Interfaz de usuario de la historia



H6 - Sistema de puntos

Como **jugador** deseo que el sistema me suba la puntuación tras realizar un movimiento que me genere puntos.

Escenarios Positivos:

H6+E1- Ser el primero en deshacerse de todas sus cartas

“Dado que estamos autenticados en el sistema como “player2” y jugando al “minigame2”, si somos el primero en deshacerse de todas sus cartas, entonces la aplicación te sumará +10 a la puntuación.”

H6+E2- Ser el último en deshacerse de todas sus cartas

“Dado que estamos autenticados en el sistema como “player2” y jugando al “minigame2”, si somos el último en deshacerse de todas sus cartas, entonces la aplicación te restará -20 a la puntuación.”

Mockup de Interfaz de usuario de la historia



H7 - Listado de partidas creadas y jugadas

Como **jugador** deseo que el sistema me permita visualizar una lista con todas las partidas creadas y jugadas para recordar el resultado de cada una.

Escenarios Positivos:

H7+E1- Listado del player1

“Dado que estamos autenticados en el sistema como “player1” dentro de nuestro perfil, cuando pulsamos el botón “Games Played”, entonces la aplicación nos mostrará un listado de las partidas creadas y jugadas con la puntuación obtenida en cada una de ellas”

Mockup de Interfaz de usuario de la historia



H8 - Listado de partidas en curso

Como **administrador** deseo que el sistema me permita visualizar un listado con todas las partidas en curso, incluyendo su creador y participantes para llevar un control de todos los usuarios.

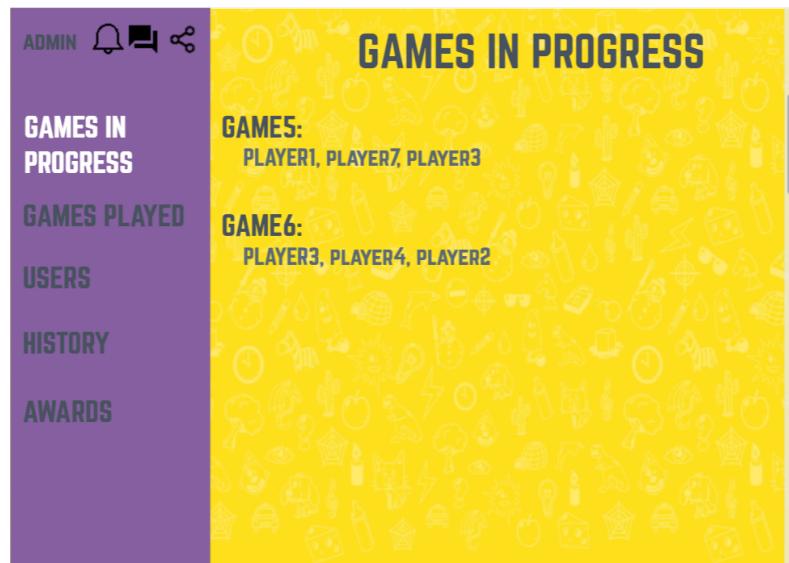
Escenarios Positivos:

H8+E1- Listado de partidas del administrador

“Dado que estamos autenticados en el sistema como “admin”, cuando pulsamos el botón de “Games in Progress”, entonces la aplicación nos mostrará una lista indicando todas las

partidas en curso incluyendo su creador, participantes, puntuación en el momento y tiempo de partida.”

Mockup de Interfaz de usuario de la historia



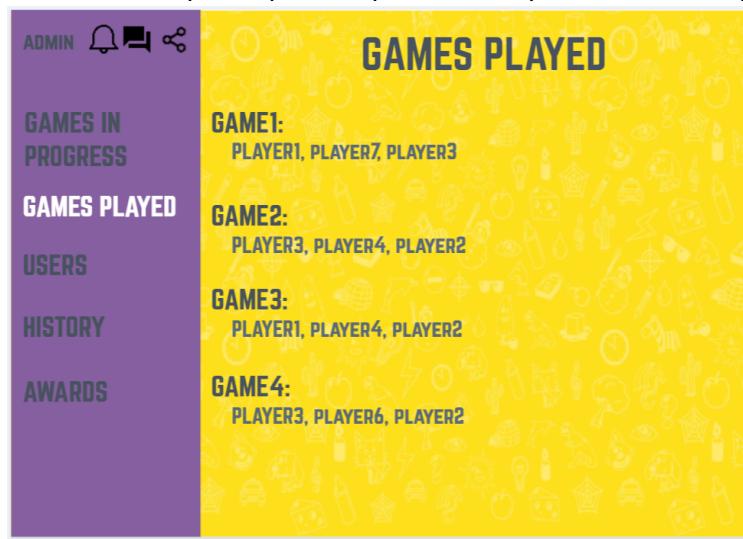
H9 - Listado de partidas jugadas

Como **administrador** deseo que el sistema me permita visualizar un listado con todas las partidas jugadas, incluyendo su creador y participantes para llevar un control de todos los usuarios.

Escenarios Positivos:

H9+E1- Listado del administrador

“Dado que estamos autenticados en el sistema como “admin”, cuando pulsamos el botón de “Games Played”, entonces la aplicación nos mostrará una lista indicando todas las partidas jugadas incluyendo su creador, participantes, puntuación y duración de la partida.”



H10 - Creación de jugador

Como **usuario** deseo que el sistema me permita registrarme como nuevo jugador para poder jugar con mis amigos al Dobble.

Escenarios Positivos:

H10+E1- Creación “player1”

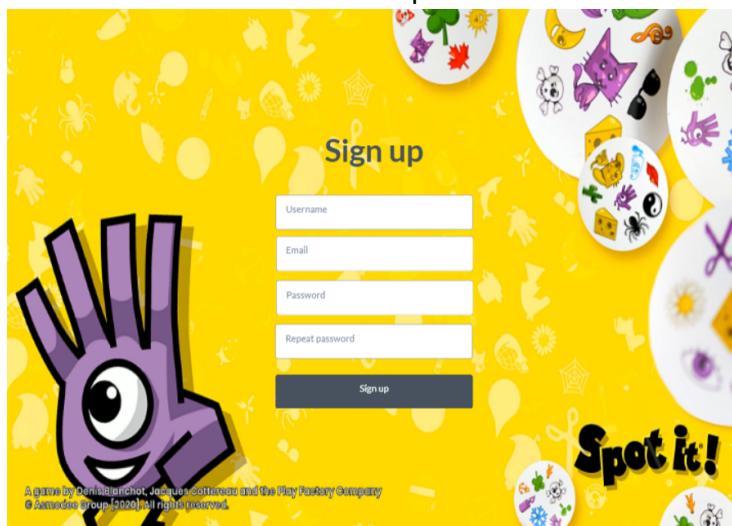
“Dado que estamos en la website del juego como “user1”, y no estamos autenticados en el sistema, cuando pulsamos el botón “Register”, pondremos como nombre de usuario “player1”, email “player1@mail.com” y contraseña “password1”, entonces tras pulsar el botón “Create New User”, la aplicación nos mostrará una pantalla con nuestro perfil de usuario.”

Escenarios Negativos:**H10-E2- Creación de jugador sin llenar los campos obligatorios**

“Dado que estamos en la website del juego como “user1”, y no estamos autenticados en el sistema, cuando pulsamos el botón “Register”, pondremos como nombre de usuario “”, email “” y contraseña “”, entonces tras pulsar el botón “Create New User”, la aplicación nos mostrará el formulario de edición de nuevo y nos indicará que debemos llenar todos los campos obligatorios.”

H10-E3- Creación de un jugador ya existente

“Dado que estamos en la website del juego como “user2”, y no estamos autenticados en el sistema, cuando pulsamos el botón “Register”, pondremos como nombre de usuario “player1”, email “player1@mail.com” y contraseña “password”, entonces tras pulsar el botón “Create New User”, la aplicación nos mostrará el formulario de edición de nuevo y nos indicará que dicho nombre de usuario no está disponible.”

**H11 - Inicio de sesión de un jugador**

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

Escenarios Positivos:**H11+E1- Inicio de sesión “player1”**

“Dado que estamos en la website del juego como “user1”, y no estamos autenticados en el sistema, cuando pulsamos el botón “Login”, pondremos como nombre de usuario “player1” y contraseña “password1”, entonces tras pulsar el botón “Login”, la aplicación nos mostrará una pantalla con nuestro perfil de usuario.”

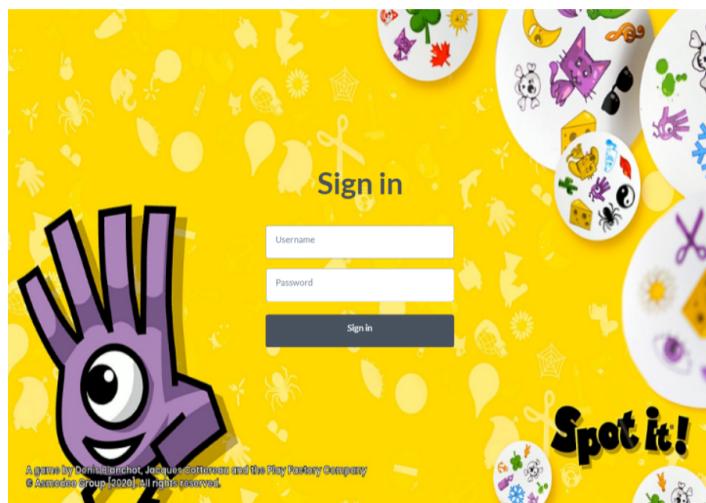
Escenarios Negativos:**H11-E2- Inicio de sesión sin llenar los campos obligatorios**

“Dado que estamos en la website del juego como “user1”, y no estamos autenticados en el sistema, cuando pulsamos el botón “Login”, pondremos como nombre de usuario “” o

contraseña "", entonces tras pulsar el botón "Login", la aplicación nos mostrará el formulario de edición de nuevo y nos indicará que debemos llenar todos los campos obligatorios."

H11-E3- Inicio de sesión con datos erróneos

"Dado que estamos en la website del juego como "user1", y no estamos autenticados en el sistema, cuando pulsamos el botón "Login", pondremos como nombre de usuario "player1", y contraseña "player1", entonces tras pulsar el botón "Login", la aplicación nos mostrará el formulario de edición de nuevo y nos indicará que dichos datos no son válidos."



H12 - Cierre de sesión de un jugador

Como **jugador** deseo que el sistema me permita cerrar sesión para que nadie pueda acceder a mi perfil.

Escenarios Positivos:

H12+E1- Cierre de sesión "player1"

"Dado que estamos autenticados en el sistema como "player1", tras pulsar el botón "Logout", la aplicación nos cerrará nuestra sesión y se nos mostrará la pantalla de inicio."

Escenarios Negativos:

H12-E2- Cierre de sesión con tiempo de sesión caducado

"Dado que estamos en la website del juego como "user1", y nos autenticamos previamente en el sistema como "player1", si el tiempo de sesión ha expirado, entonces tras pulsar el botón "Logout", la aplicación nos mostrará un error puesto que no hay sesión que cerrar."

Mockup de Interfaz de usuario de la historia



H13 - Editar perfil de un jugador

Como **jugador** deseo que el sistema me permita editar mi perfil para cambiar mis datos.

Escenarios Positivos:

H13+E1- Editar perfil “player2”

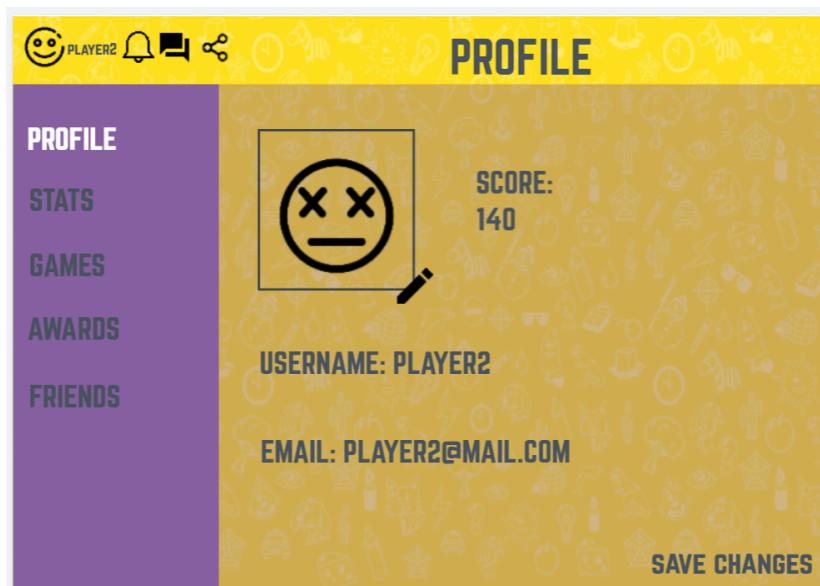
“Dado que estamos autenticados en el sistema como “player2”, cuando pulsamos el botón “Edit profile”, podremos cambiar nuestro avatar a una de los símbolos disponibles, entonces tras pulsar el botón “Change”, la aplicación nos mostrará nuestro perfil con el nuevo avatar.”

Escenarios Negativos:

H13-E2- Editar usuario o contraseña “player2”

“Dado que estamos autenticados en el sistema como “player2”, cuando pulsamos el botón “Edit profile”, si intentamos cambiar el nombre de usuario o la contraseña, la aplicación nos mostrará el formulario de edición de nuevo y nos indicará que no es posible realizar estos cambios.”

Mockup de Interfaz de usuario de la historia



H14 - Listado de usuarios registrados

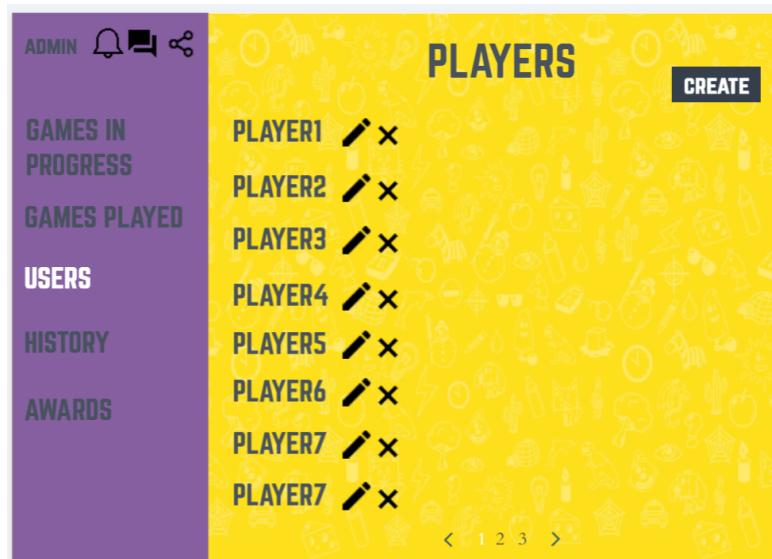
Como **administrador** deseo que el sistema me permita ver una lista con todos los usuarios registrados con paginación para saber cuantos usuarios hay registrados.

Escenarios Positivos:

H14+E1- Listado de jugadores del administrador

“Dado que estamos autenticados en el sistema como “admin”, cuando pulsamos el botón “Players”, entonces la aplicación nos mostrará un listado con paginación de los jugadores registrados en el juego.”

Mockup de Interfaz de usuario de la historia



H15 - Administrar los usuarios del juego

Como **administrador** deseo que el sistema me permita crear, visualizar, actualizar y borrar cualquier jugador registrado para llevar un control de los jugadores.

Escenarios Positivos:

H15+E1- Crear jugador desde administrador

“Dado que estamos autenticados en el sistema como “admin”, cuando pulsamos el botón “Players”, entonces la aplicación nos mostrará un listado con paginación de los jugadores registrados en el juego. Si pulsamos en el botón “Create”, entonces la aplicación nos llevará al formulario de registro de usuario.”

H15+E2- Visualizar jugador desde administrador

“Dado que estamos autenticados en el sistema como “admin”, cuando pulsamos el botón “Players”, entonces la aplicación nos mostrará un listado con paginación de los jugadores registrados en el juego. Si seleccionamos a un determinado jugador, la aplicación nos mostrará el perfil de dicho usuario.”

H15+E3- Modificar jugador desde administrador

“Dado que estamos autenticados en el sistema como “admin”, cuando pulsamos el botón “Players”, entonces la aplicación nos mostrará un listado con paginación de los jugadores registrados en el juego junto a un botón de “Edit”. Si pulsamos en él, la aplicación nos llevará al formulario para editar los datos de dicho usuario”

H15+E4- Eliminar jugador desde administrador

“Dado que estamos autenticados en el sistema como “admin”, cuando pulsamos el botón “Players”, entonces la aplicación nos mostrará un listado con paginación de los jugadores registrados en el juego junto a un botón de “Delete”. Si pulsamos en él, el usuario se

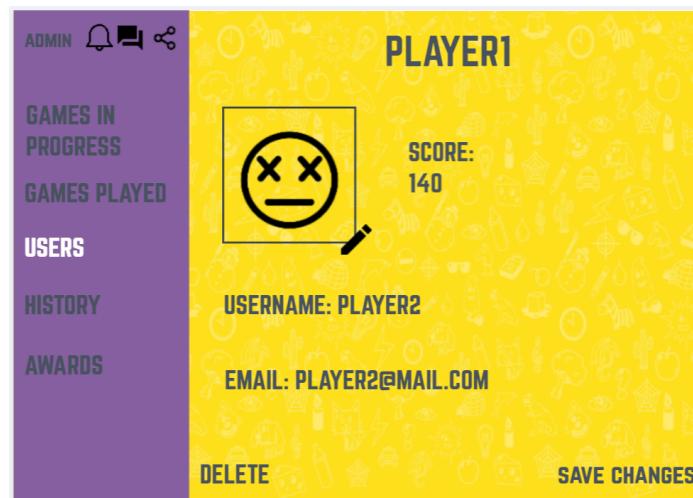
eliminará junto con las partidas que creó y dejará de aparecer en las partidas en las que ha jugado.”

Escenarios Negativos:

H15-E5- Editar campos no modificables de un jugador

“Dado que estamos autenticados en el sistema como “admin”, cuando pulsamos el botón “Edit” de un jugador, la aplicación nos llevará al formulario para editar los datos de dicho usuario. Si intentamos modificar el nombre de usuario o la contraseña se nos mostrará el formulario de edición de nuevo y nos indicará que no es posible realizar estos cambios.”

Mockup de Interfaz de usuario de la historia



H16 - Auditar los datos de los perfiles de los usuarios y partidas

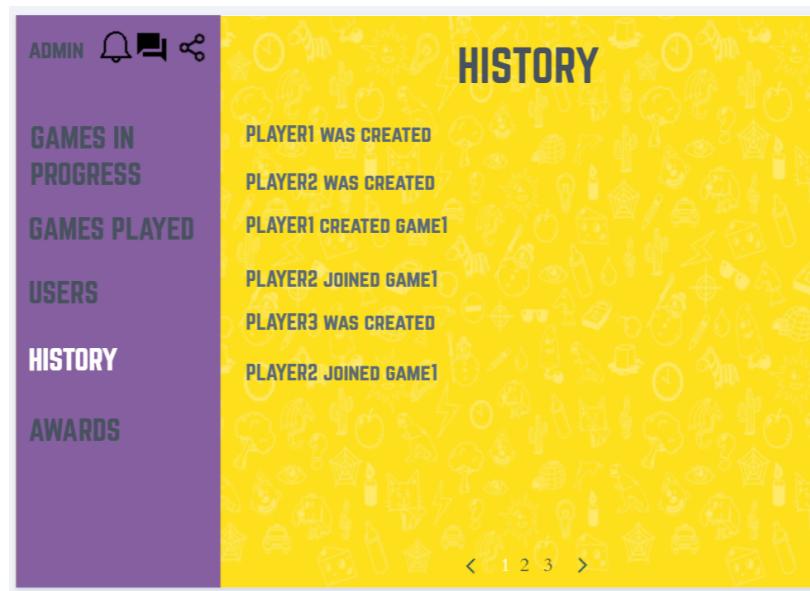
Como **administrador** deseo que el sistema me permita ver todos los cambios que se hayan hecho sobre los datos que se tengan almacenados de los usuarios y partidas para verificar quién ha hecho los cambios en dichos datos y cuándo.

Escenarios Positivos:

H16+E1- Auditar datos de “player1”

“Dado que estamos autenticados en el sistema como “admin”, cuando pulsamos en el botón “Players” → “History of Changes”, la aplicación nos mostrará un listado con los cambios realizados en los datos de “player1” junto con la persona que los realizó.”

Mockup de Interfaz de usuario de la historia



H17 - Número de partidas por un usuario

Como **jugador** deseo que el sistema me permita visualizar el porcentaje de partidas jugadas junto con mi promedio de puntos, máximo y mínimo de forma global y por usuario para poder compararme con el resto de usuarios

Escenarios Positivos:

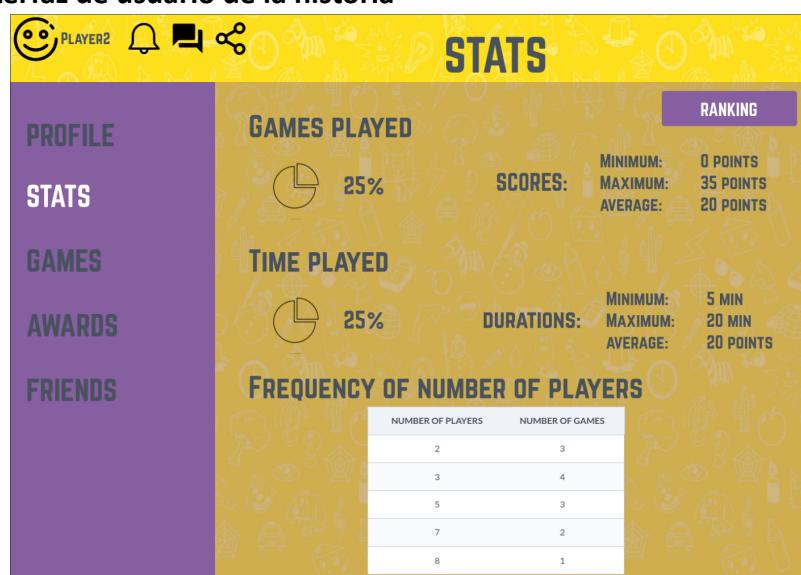
H17+E1- Visualizar porcentaje de partidas jugadas

“Dado que estamos autenticados en el sistema como “player1”, cuando pulsamos el botón “Stats”, visualizamos un gráfico circular representando el porcentaje de partidas jugadas con respecto a las totales.”

H17+E2- Visualizar promedio medio, máximo y mínimo de puntos de partidas jugadas

“Dado que estamos autenticados en el sistema como “player1”, cuando pulsamos el botón “Stats”, visualizamos información con el promedio de nuestros puntos obtenidos junto con el mínimo y el máximo conseguidos por partida en comparación con los jugadores de todo el mundo.”

Mockup de Interfaz de usuario de la historia



H18 - Duración de partidas por un usuario

Como **jugador** deseo que el sistema me permita visualizar la duración de las partidas jugadas junto con mi promedio de tiempo, máximo y mínimo de forma global y por usuario para poder compararme con el resto de usuarios

Escenarios Positivos:

H18+E1- Visualizar porcentaje de tiempo

“Dado que estamos autenticados en el sistema como “player1”, cuando pulsamos el botón “Stats”, visualizamos un gráfico circular representando el porcentaje de duración de las partidas jugadas con respecto a las totales.”

H18+E2- Visualizar promedio medio, máximo y mínimo de tiempo de partidas jugadas

“Dado que estamos autenticados en el sistema como “player1”, cuando pulsamos el botón “Stats”, visualizamos información con el promedio de nuestra duración por partida junto con el tiempo mínimo y el máximo dedicados por partida en comparación con los jugadores de todo el mundo.”

Mockup de Interfaz de usuario de la historia

Ver mockup H17

H19 - Frecuencia de número de jugadores por partida

Como **jugador** deseo que el sistema me permita visualizar la frecuencia con la que he participado en partidas desde 2 a 8 jugadores para saber con cuanta gente suelo jugar.

Escenarios Positivos:

H19+E1- Visualizar frecuencia

“Dado que estamos autenticados en el sistema como “player1”, cuando pulsamos el botón “Stats”, visualizamos una tabla que nos muestra cuántas veces sobre el total hemos jugado en partidas con un número determinado de jugadores.”

Mockup de Interfaz de usuario de la historia

Ver mockup H17

H20 - Puntos totales

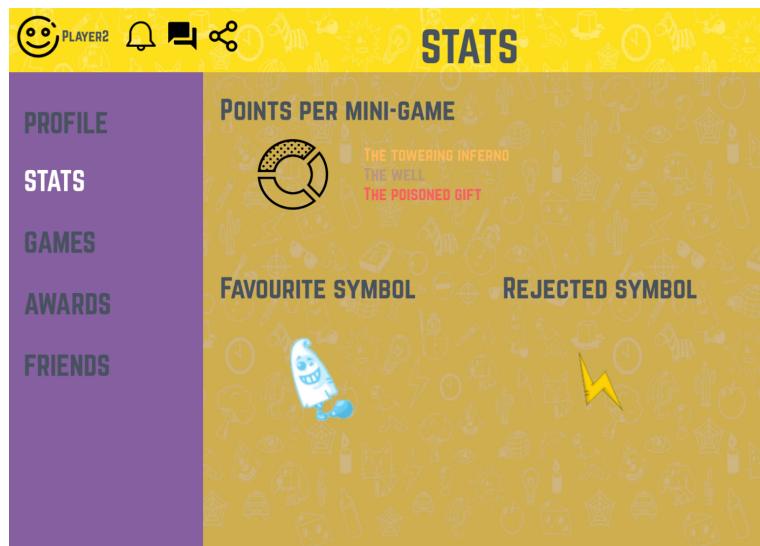
Como **jugador** deseo que el sistema me permita visualizar mis puntos totales en las partidas juntos con los totales por minijuego para saber qué minijuego se me da mejor.

Escenarios Positivos:

H20+E1- Visualizar puntos obtenidos en cada minijuego

“Dado que estamos autenticados en el sistema como “player1”, cuando pulsamos el botón “Stats”, visualizamos un gráfico circular representando el porcentaje de puntos obtenidos en cada minijuego con respecto a los totales del usuario.”

Mockup de Interfaz de usuario de la historia



H21 - Símbolo favorito y símbolo rechazado

Como **jugador** deseo que el sistema me permita saber cuál es el símbolo más encontrado y el que menos para mejorar en el juego.

Escenarios Positivos:

H21+E1- Visualizar símbolos favorito y rechazado

“Dado que estamos autenticados en el sistema como “player1”, cuando pulsamos el botón “Stats”, visualizamos el símbolo del fantasma como el favorito y el del rayo como rechazado.”

Mockup de Interfaz de usuario de la historia

Ver mockup H20

H22 - Ranking global

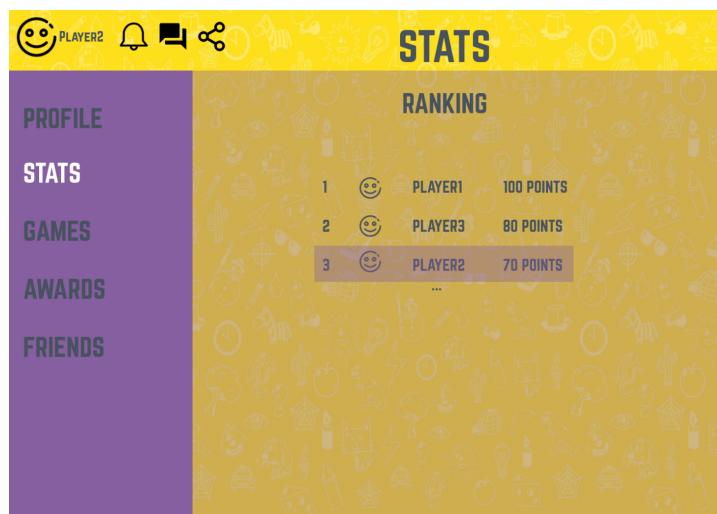
Como **jugador** deseo que el sistema me permita saber cuál es mi posición con el resto de jugadores para motivarme a superarme.

Escenarios Positivos:

H22+E1- Visualizar mi posición en el ranking

“Dado que estamos autenticados en el sistema como “player1”, cuando pulsamos el botón “Stats” → “Ranking”, visualizamos una tabla con la posición de cada jugador junto con su nombre de usuario, avatar y puntuación y vemos que estamos en la posición 3.”

Mockup de Interfaz de usuario de la historia



H23 - Logros

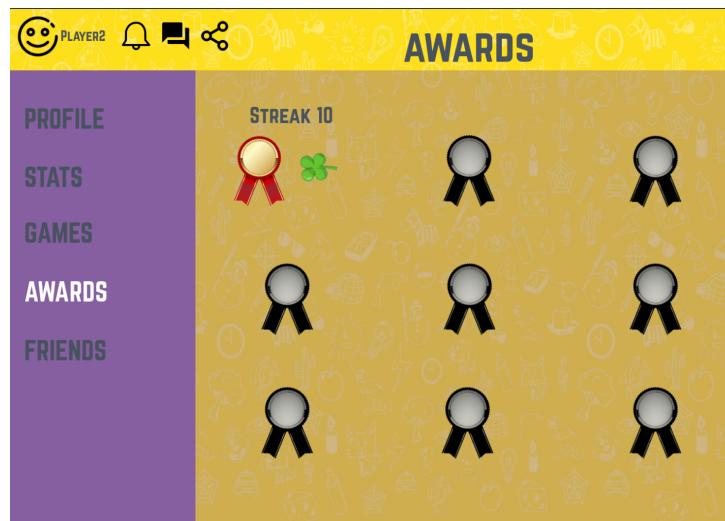
Como **jugador** deseo que el sistema valore mis logros y que me recompense con medallas y premios para así motivarme a seguir jugando.

Escenarios Positivos:

H23+E1- Visualizar mi posición en el ranking

“Dado que estamos autenticados en el sistema como “player1”, cuando pulsamos el botón “Awards”, al haber ganado 10 partidas seguidas, visualizamos una medalla roja y un símbolo especial.”

Mockup de Interfaz de usuario de la historia



H24 - Definición de logros

Como **administrador** deseo que el sistema me permita definir distintos logros con diferentes límites para motivar a los jugadores.

Escenarios Positivos:

H24+E1- Definir nuevo logro

“Dado que estamos autenticados en el sistema como “admin”, cuando pulsamos el botón “Awards”, entonces la aplicación nos mostrará un listado con los logros definidos, si pulsamos el botón “+”, la aplicación nos llevará a un formulario para definir uno nuevo. Pondremos como nombre del logro “Streak 10”, ganará una medalla “roja” y de premio “un símbolo especial para ponerlo de avatar””

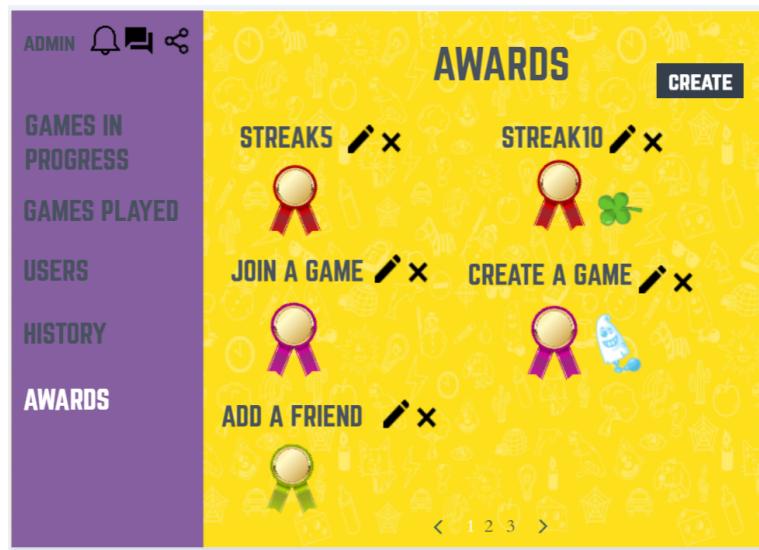
H24+E2- Modificar o eliminar un logro

“Dado que estamos autenticados en el sistema como “admin”, cuando pulsamos el botón “Awards”, entonces la aplicación nos mostrará un listado con los logros definidos junto con dos botones, “Edit” y “Delete”. Si pulsamos el “Edit” del “Streak 10”, el sistema nos mostrará un formulario de edición del logro, donde cambiaremos la medalla “roja” a una “verde”.

Escenarios Negativos:

H24-E3- Dejar campos obligatorios sin llenar

“Dado que estamos autenticados en el sistema como “admin”, cuando pulsamos el botón “Awards”, entonces la aplicación nos mostrará un listado con los logros definidos, si pulsamos el botón “+”, la aplicación nos llevará a un formulario para definir uno nuevo. Pondremos como nombre del logro “”, ganará una medalla “” y de premio “”, el sistema nos llevará de nuevo al formulario de edición de nuevo y nos indicará que debemos llenar todos los campos obligatorios.”

Mockup de Interfaz de usuario de la historia**H25 - Petición de amistad**

Como **jugador** deseo que el sistema me permita añadir a nuevos jugadores a mi lista de amigos para jugar con ellos.

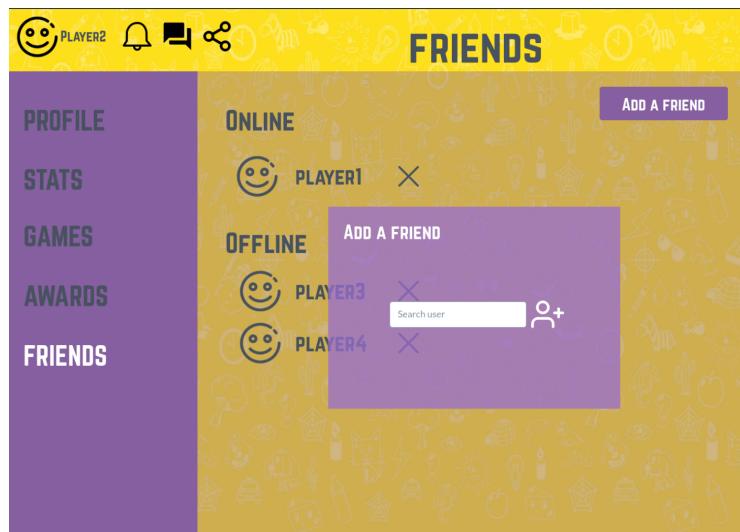
Escenarios Positivos:**H25+E1- Enviar petición de amistad a player2**

“Dado que estamos autenticados en el sistema como “player1”, cuando pulsamos el botón “Friends”, entonces la aplicación nos mostrará un listado con los amigos añadidos. Si pulsamos el botón “Add a friend”, la aplicación nos llevará a un formulario para añadir a un jugador a nuestra lista de amigos. Pondremos como nombre de usuario “player2” y se mandará la petición. Al player2 le llegará una notificación en “Friends” con la petición del player1”

Escenarios Negativos:**H25-E2- Enviar petición de amistad a un usuario inexistente**

“Dado que estamos autenticados en el sistema como “player1”, cuando pulsamos el botón “Friends”, entonces la aplicación nos mostrará un listado con los amigos añadidos. Si pulsamos el botón “Add a friend”, la aplicación nos llevará a un formulario para añadir a un jugador a nuestra lista de amigos. Pondremos como nombre de usuario “player3” y al no existir tal usuario, el sistema nos mostrará un mensaje diciendo que no se ha encontrado dicho usuario.”

Mockup de Interfaz de usuario de la historia



H26 - Eliminar amigo

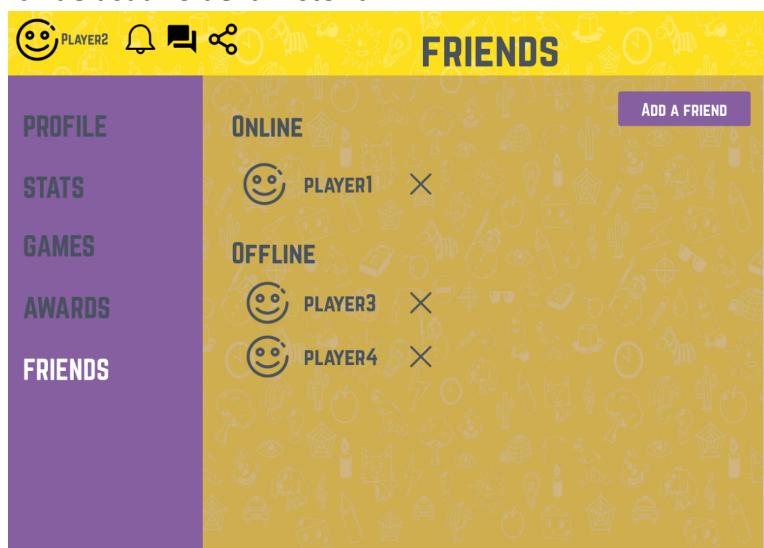
Como **jugador** deseo que el sistema me permita eliminar a un jugador de mi lista de amigos para que no me vuelva a aparecer.

Escenarios Positivos:

H26+E1- Eliminar a "player2"

“Dado que estamos autenticados en el sistema como “player1”, cuando pulsamos el botón “Friends”, entonces la aplicación nos mostrará un listado con los amigos añadidos. Si pulsamos el botón “x”, que aparece junto a mi amigo “player2”, la aplicación nos preguntará si estamos seguros de eliminar a “player2” de nuestra lista de amigos, si le damos a “Yes”, “player2” se eliminará.”

Mockup de Interfaz de usuario de la historia



H27 - Estado de mis amigos

Como **jugador** deseo que el sistema me permita ver qué amigos están en línea para poder jugar con ellos.

Escenarios Positivos:

H27+E1- Visualizar amigos en línea

“Dado que estamos autenticados en el sistema como “player1”, cuando pulsamos el botón “Friends”, entonces la aplicación nos mostrará un listado con los amigos añadidos siendo los primeros los que estén “online””

Mockup de Interfaz de usuario de la historia

Ver mockup H26

H28 - Invitar a partida

Como **jugador** deseo que el sistema me permita invitar a un amigo de mi lista al crear una nueva partida para poder avisarle de que juegue conmigo.

Escenarios Positivos:

H28+E1- Invitar a “player2” a mi partida

“Dado que estamos autenticados en el sistema como “player1” y no hay ninguna partida creada, cuando pulsamos el botón de “New Game” → “Invite a friend”, la aplicación nos abrirá una lista de nuestros amigos donde podremos seleccionar a qué jugador enviarle la invitación con el nombre de la partida, ““player1” has invited you to join “game1”!”

Mockup de Interfaz de usuario de la historia



H29 - Recomendar Dobble

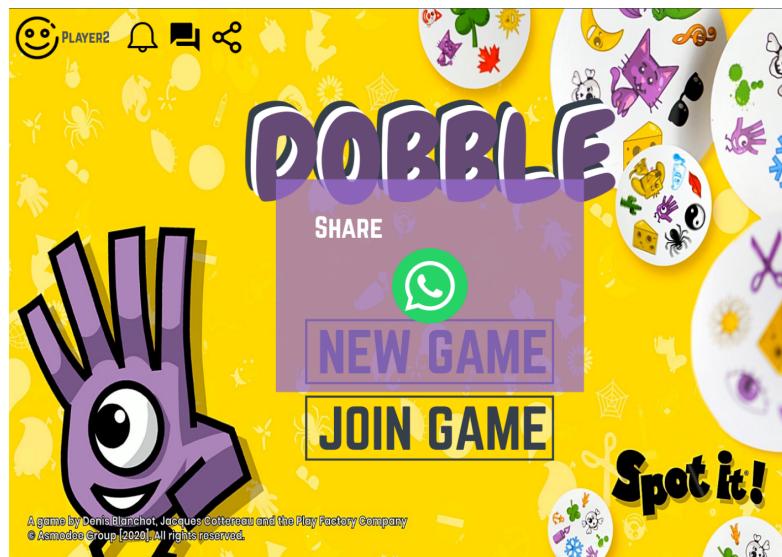
Como **jugador** deseo que el sistema me permita recomendar Dobble por redes sociales para aumentar el número de jugadores del juego.

Escenarios Positivos:

H29+E1- Invitar a un usuario al juego por WhatsApp

“Dado que estamos autenticados en el sistema como “player1”, cuando pulsamos el botón “Share”, la aplicación nos mostrará el ícono de WhatsApp que tras pulsarlo nos llevará a dicha aplicación para compartir el enlace.”

Mockup de Interfaz de usuario de la historia



H30 - Foros en Dobble

Como **jugador** deseo que el sistema me permita abrir o comentar debates para interactuar con otros jugadores.

Escenarios Positivos:

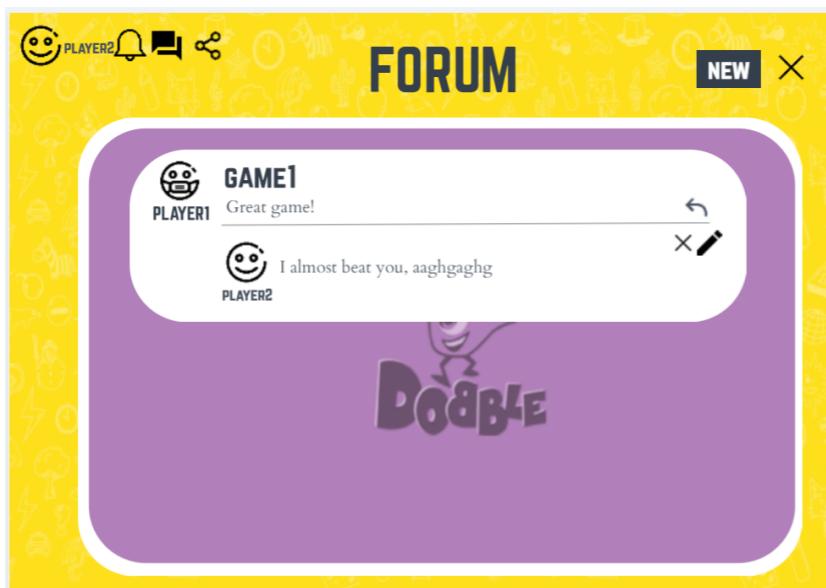
H30+E1- Abrir un nuevo debate sobre “game1”

“Dado que estamos autenticados en el sistema como “player1”, cuando pulsamos el botón “Forum”, la aplicación nos mostrará un listado con los debates abiertos y un botón para crear nuevos. Si pulsamos en él, el sistema nos llevará a un formulario en el que rellenaremos el título con “game1” y la descripción “Great Game!”. ”

H30+E2- Responder en el debate sobre “game1”

“Dado que estamos autenticados en el sistema como “player2”, cuando pulsamos el botón “Forum”, la aplicación nos mostrará un listado con los debates abiertos apareciendo entre ellos el debate “game1”, si pulsamos en él, tendremos la opción de participar en éste poniendo “I almost beat you, aaghgaghg ””.

Mockup de Interfaz de usuario de la historia



H31 - Modo espectador

Como **usuario** deseo que el sistema me permita visualizar cualquier partida que se esté jugando para poder aprender a jugar.

Escenarios Positivos:**H31+E1- Visualizar "game1"**

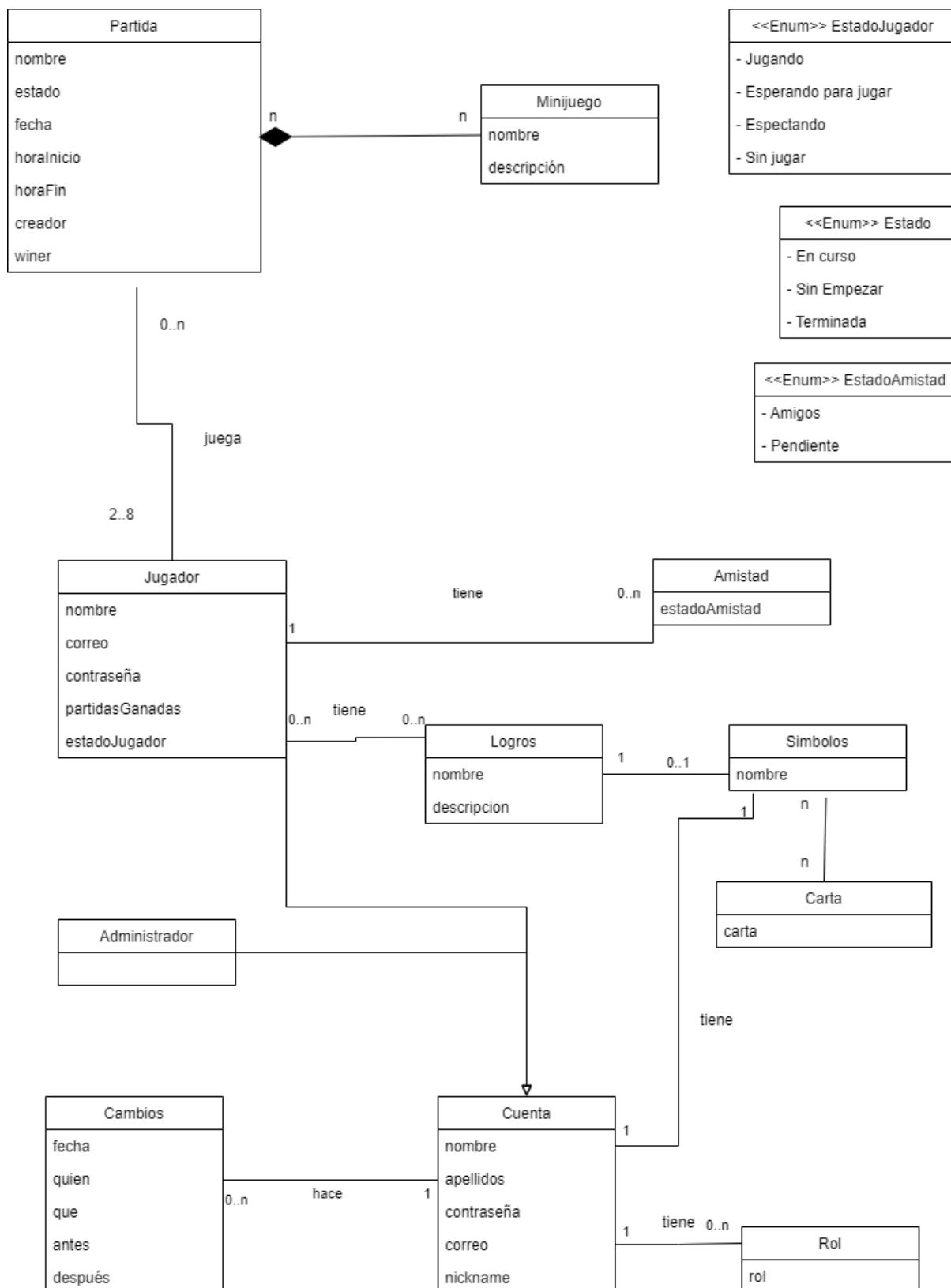
“Dado que estamos autenticados en el sistema como “player3”, cuando pulsamos el botón “Join Game”, pondremos como nombre de partida “view-game1” y la aplicación nos llevará a la partida “game1” jugada por “player1” y “player2” en directo.”

H31+E2- Visualizar “game1” sin estar autenticados

“Dado que estamos metidos en la aplicación, cuando pulsamos el botón “View Game”, pondremos como nombre de partida “view-game1” y la aplicación nos llevará a la partida “game1” jugada por “player1” y “player2” en directo.”

Mockup de Interfaz de usuario de la historia

Modelo de Datos



Reglas de Negocio

R1 – Partidas activas con nombre repetido

No puede ser posible tener dos partidas a la vez que tengan el mismo nombre. Por ejemplo, si quiero crear una partida con el nombre Partida y ya existe otra que se esté jugando en el momento o ya esté en espera, no deberá dejarme, pero si por el contrario nunca ha sido creada o ya ha terminado esa partida, si deberá dejar.

R2 – Partidas sin nombre

No se podrá crear una partida sin nombre.

R3 – No puede haber una partida sin modo de juego

Si al crear la partida no se selecciona modo de juego, deberá dar un aviso y no dejar empezar hasta que se seleccione

R4 – No unirse a partida inexistente

No se podrá unir a una partida ya terminada o que no exista.

R5 – No unirse a partida con máximo de jugadores

Si la partida ya tiene el máximo de jugadores no deberá permitir unirse como jugador, pero sí como espectador.

R6 – Mínimo de jugadores en partida

Para que una partida de comienzo debe haber el número mínimo de jugadores.

R7 – No registro con nombre ya usado o campos vacío

No será posible registrarse con un nombre de usuario que ya esté en uso u otros campos vacíos.

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.

Tipo	Elemento	Asignación	Sprint
<i>Descripción general del proyecto</i>		<i>Manuel Cabra Morón</i>	1
<i>Tipos de usuarios/roles</i>		<i>David Blanco Mora</i>	1
<i>Historias de usuario</i>		<i>Irene Xiang Domínguez Garoz Marta Sampedro Bernal</i>	1
<i>Modelo de datos</i>		<i>Fernando Claros Barrero Gregorio Ortega Soldado</i>	1
<i>Reglas de negocio</i>		<i>Fernando Claros Barrero Gregorio Ortega Soldado</i>	1
<i>Métricas del proyecto</i>		<i>Manuel Cabra Morón</i>	1
<i>Implementación historias de usuario</i>	H1	<i>Irene Xiang Domínguez Garoz Marta Sampedro Bernal Fernando Claros Barrero Gregorio Ortega Soldado Manuel Cabra Morón David Blanco Mora</i>	2
<i>Implementación historias de usuario</i>	H2, H3, H8, H9	<i>Irene Xiang Domínguez Garoz Marta Sampedro Bernal</i>	2
<i>Implementación historias de usuario</i>	H4, H7	<i>Fernando Claros Barrero Gregorio Ortega Soldado</i>	2
<i>Implementación historias de usuario</i>	H5, H6, H10, H11, H12, H13	<i>Manuel Cabra Morón David Blanco Mora</i>	2
<i>Implementación historias de usuario</i>	H14, H21, H20	<i>Gregorio Ortega Soldado David Blanco Mora</i>	3
<i>Implementación historias de usuario</i>	H29, H17, H18, H10	<i>Fernando Claros Barrero Marta Sampedro Bernal</i>	3
<i>Implementación historias de usuario</i>	H14, H15, H23, H24	<i>Manuel Cabra Morón Irene Xiang Domínguez Garoz</i>	3
<i>Implementación historias de usuario</i>	H29, H31	<i>Irene Xiang Domínguez Garoz Marta Sampedro Bernal</i>	4

<i>Implementación historias de usuario</i>	H26, H27, H28	Fernando Claros Barrero Gregorio Ortega Soldado	4
<i>Implementación historias de usuario</i>	H25, H30	Manuel Cabra Morón David Blanco Mora	4

Métricas del proyecto

Métrica	Valor
Nº de entidades (excluyendo actores)	4
Relaciones	2
Relaciones N:N	1
Restricciones Simples	3
Reglas de Negocio	7
Historias de Usuario totales	31
Historias de usuario involucrando 2 o más entidades	11
Historias de usuario involucrando 3 o más entidades	0
Actores	1

Módulos extra que se pretenden desarrollar:

- Módulo de estadísticas.
- Módulo de juego social.