[3. Requerimientos Específicos 24](#_Toc176967921)

[3.1 Requerimientos de Interfaces Externas 28](#_Toc176967922)

[3.1.1 Interfaces con el Usuario](#_Toc176967923)

[3.1.4 Interfaces de Comunicaciones 31](#_Toc176967926)

[3.2 Características del Producto de Software 31](#_Toc176967927)

[3.3 Requerimientos de Desempeño 33](#_Toc176967928)

[3.5 Atributos del Sistema de Software (No funcionales) 36](#_Toc176967930)

[3.5.1 Confiabilidad 36](#_Toc176967931)

[3.5.2 Disponibilidad 36](#_Toc176967932)

[3.5.3 Seguridad 37](#_Toc176967933)

[3.5.4 Mantenibilidad 37](#_Toc176967934)

[3.5.5 Portabilidad 38](#_Toc176967935)

# 3. Requerimientos Específicos

Para esta sección de SRS tenemos la labor de definir una implementación más avanzada, con el objetivo de poder satisfacer las necesidades tanto al cliente final como de las personas encargadas del desarrollo, a través de requerimientos que sean claros y concisos para ambas partes y siguiendo los pasos descritos a continuación:

1. Entrevista con el cliente para un análisis inicial del producto a desarrollar, en la cual tendrá que estar presente el arquitecto, y por lo menos un desarrollador.
2. Primeras conclusiones y diseño inicial según lo hablado en el paso 1 por parte de los arquitectos del grupo.
3. Nueva entrevista para mostrar lo avanzado y poder tomar decisiones en cuanto a cambios y necesidades, esta la ejecutara el director de arquitectura.
4. Contacto con distintos Stakeholder para el reconocimiento de necesidades faltantes y errores que continúen, algún desarrollador debe estar presente.
5. Diseño final en base a los pasos anteriores y verificación de que todos se hayan tenido en cuenta, se espera puedan estar presentes todos los miembros del equipo, ya que a partir de este se ejecutara el resto del plan.

*Esta sección es en cierto sentido la más importante del proyecto en cuanto a diseño e implementación se refiere. La idea principal de todo el documento, es la de realizar una conexión, un vínculo entre el cliente final y los desarrolladores de la aplicación o el sistema y esta sección es la encargada de esa comunicación.*

*La especificación de requerimientos busca trasladar las necesidades reales del usuario a un lenguaje más técnico que facilite su construcción, sin embargo es importante mantener un cierto nivel de descripción y lenguaje, para que el cliente no se pierda en tecnicismos y de esta forma hacerlo parte activa de todo el proceso (diseño y construcción).*

*Para hacer de este documento una parte valiosa en el proceso de construcción del sistema, todos los requerimientos que se ubiquen en esta sección deben cumplir con las siguientes características son [12]:*

* ***Atómico****: TODOS los requerimientos debe ser atómicos, no compuestos, por lo tanto deben tener solo un propósito y su funcionalidad no debe poder ser divida en más de una parte*
* ***Correctos****: los requerimientos que se incluyan en el documento deben ser solo los que tienen que ser incluidos en el sistema según el análisis previo y las entrevistas con los clientes y demás stakeholders. Requerimientos innecesarios o con enfoques a tecnologías o gustos de un solo usuario, hacen más extenso el diseño. atrasan la implementación y al final prueban ser inútiles para el sistema en general.*
* ***No******Ambiguos****: los requerimientos finales deben tener solo una interpretación, no importa quién los lea, para facilitar el cumplimiento de esta característica es el diseño de términos que se refieran a una función en particular, por ejemplo palabras que se usen día a día en el negocio o en la empresa y que puedan entenderse con facilidad. Sin embargo el uso de estas palabras requieren la inclusión en el glosario de los documentos (SPMP, SRS, SDD).*
* ***Completos****: para que un requerimiento sea completo es preciso que incluya toda la información necesario para su perfecto entendimiento, esto es descripción, razón y criterio de medición, entre otros (para más información remitirse a la . La idea principal de que un requerimiento sea completo, es mantener al lector enfocado en un solo documento, y no que tenga que mirar en otro lado para poder entender lo que está escrito.*
* ***Consistente****: cada uno de los requerimientos debe estar pensado para que no contradiga otro requerimiento u otra sección de alguno de los documentos, de esta forma a la hora de implementar el sistema no se presentarán errores de redundancia o conflictos de intereses. Además es importante utilizar el mismo tipo de lenguaje entre requerimientos (ver No Ambiguos).*
* ***Importancia****: los requerimientos incluidos en el documento deben estar clasificados según el orden de importancia que ocupan dentro del sistema, de esta forma es más fácil para los programadores y desarrolladores enfocarse en las funcionalidades más críticas de la aplicación. Por ejemplo “Agregar Jugador” no es tan importante si “Crear un Juego” no funciona.*
* ***Verificable****: todos los requerimientos deben tener una forma con la cual se pueda saber si se están cumpliendo con los objetivos, o mejor si la funcionalidad de dicho requerimiento está presente en la implementación. Algunos de los métodos para verificar si un requerimiento es verificable son: Inspección, Análisis, Demostración y Prueba [13].*
* ***Modificable****: cualquier cambio a los requerimientos debe poder hacerse de manera sencilla, manteniendo la estabilidad del sistema y al mismo tiempo su estructura y estilo. La redundancia de requerimientos no permite su fácil ubicación y mucho menos su cambio.*
* ***Trazable****: un requerimiento es trazable si su origen es claro y además si su relación con otro tipo de requerimientos es fácilmente mapeable. Cuando un sistema entra en su fase de mantenimiento, la trazabilidad de los requerimientos es fundamental para llevar a cabo una fácil transición.*
* ***Asociados a Versión:*** *los requerimientos deben estar ordenados de acuerdo a la evolución y deben estar relacionados con el producto que satisfacen*
* ***No Redundante:*** *los requerimientos no deben estar en más de una parte del documento ni deben repetirse.*
* ***Precisos:*** *no dejan lugar a malas interpretaciones ni necesitan ser explicados, son concisos. Si es necesario (números) se debe hacer inclusión de cifras y posiciones decimales.*

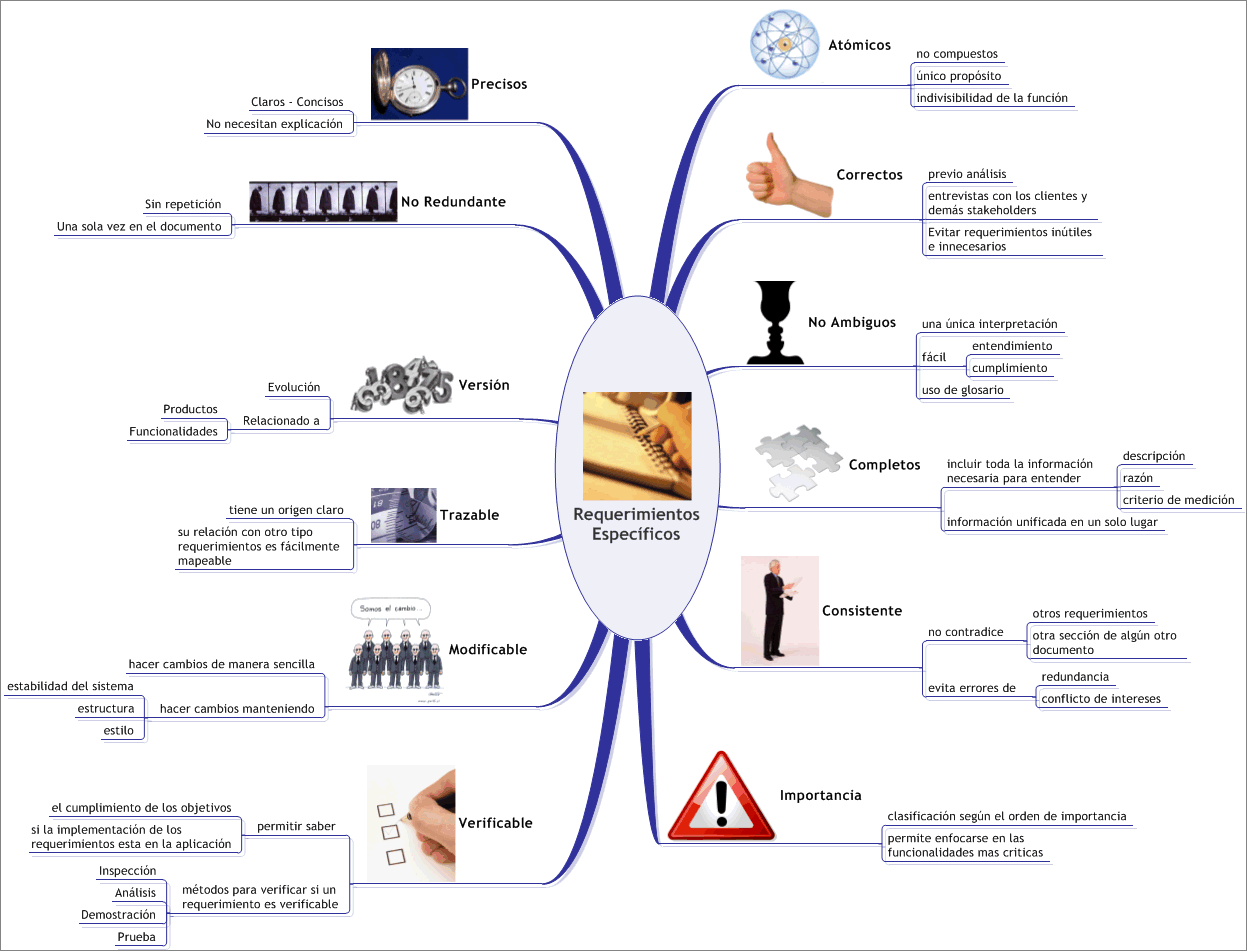
******

Ilustración : Características de los Requerimientos

*La basada en la plantilla de Volere [14] presenta un posible formato que permite especificar los requerimientos funcionales de manera que se cumpla con las características anteriores.*

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***# Requerimiento*** |  | ***Tipo de Requerimiento*** | |  | ***Casos de Uso Asociados*** | |  |
| ***Descripción*** |  | | | | | | |
| ***Razón*** |  | | | | | | |
| ***Autor*** |  | | | | | | |
| ***Criterio de medición*** |  | | | | | | |
| ***Prioridad*** |  | | ***Módulo Asociado*** | | |  | |
| ***Versión*** |  | | ***Fecha*** | | |  | |

Tabla : Documentación de Requerimientos

Ilustración : Documentación de Requerimientos

**3.1 Requerimientos de Interfaces Externas**

Teniendo como base nuestro punto 2.1 en esta sección pasaremos a definir mas a fondo toda la descripción de los requerimientos de nuestro producto, estarán presentes interfaces de hardaware y de software de modo que den respuesta a un usuario final y se comunique de forma sencilla con el sistema.

*Las siguientes secciones se encuentran estrechamente relacionadas con la sección 2.1, la explicación de estas, busca simplemente profundizar un poco más en el contenido que debe tenerse en cuenta en el momento de llenar esta plantilla y definir los requerimientos de Interfaces Externas*.

### 

### 3.1.1. Interfaces con el Usuario

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | Ventana Ingreso |
| **Descripción** | Por medio de esta el usuario tendrá dos opciones, el registrarse como nuevo jugador, o ingresar como usuario ya registrado, en este último caso deberá entonces ingresar su nombre y Password. |
| **Entradas** | Nombre, Password |
| **Salidas** | La interfaz del juego |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | Ventana Registro |
| **Descripción** | En caso que el usuario decida registrase, tendrá esta ventana donde deberá ingresar su datos, nombre y contraseña, con los que querrá quedar registrado en la base de datos. |
| **Entradas** | Nombre, Password |
| **Salidas** | Ventana Ingreso |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | Ventana Juego |
| **Descripción** | En esta ventana el jugador ya registrado podrá encontrar su mesa, sus respectivas letras para hacer su jugada, el cronometro que va llevando el tiempo de cada jugada, su puntaje actual, y el desempeño evolutivo del tablero de juego. Por medio de esta ventana ejecutara su jugada cada vez que le corresponda. |
| **Entradas** | Letras y posiciones correspondientes para estas letras en cada jugada. |
| **Salidas** | Ventana Resultado |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | Ventana Resultado |
| **Descripción** | Después de ejecutar cada turno, esta ventana le contara a los jugadores sobre el resultado de la jugada anterior, esto será si la respuesta fue o no validada, y cuantos puntos otorgo. |
| **Entradas** | Ninguna |
| **Salidas** | La interfaz del juego |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | Ventana Estadísticas |
| **Descripción** | Le permitirá al usuario hacer una conexión con la base de datos, para poder asi sacar las correspondientes estadísticas acumuladas, ya sea de un jugador en especial o de todos los registrados. |
| **Entradas** | Nombre Jugador a ver, o opción todos los jugadores |
| **Salidas** | Estadística ya sea del jugador escogido o de todos dependiendo de cuál fue la decisión del usuario. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | Ventana Créditos |
| **Descripción** | Con esta ventana el usuario conocerá sobre el equipo que se encargo del desarrollo de este programa |
| **Entradas** | Ninguna |
| **Salidas** | Distintos datos acerca de todos los miembros del grupo Sky Solution. |

En esta sección se debe explicar la forma en que el sistema o que la aplicación permitirá la comunicación con el usuario o el cliente final. Esta comunicación incluye el ingreso de datos al sistema, la navegación por ventanas, la forma en que se muestran las interfaces (si las hay) y los diferentes dispositivos del computador en el que se va a utilizar el sistema en construcción.

Las interfaces deben contener la información lógica, por ejemplo formatos de pantalla requeridos (1024\*768, 800\*600,600\*400), distribución de elementos en la pantalla o si tiene accesos rápidos con el teclado, por dar algunos ejemplos [12].

Algunas interfaces que se deben tener en cuenta son:

Ilustración : Interfaces con el Usurario

### 

### 3.1.4 Interfaces de Comunicaciones

**// No estoy muy segura de lo que va en este punto, por lo cual prefiero por el momento omitirlo para poder continuar con el desarrollo de los cuales si se hacer bien.**

Las interfaces de comunicación son básicamente los métodos como se interconectan las diferentes aplicaciones en las máquinas en donde se ejecutan (nuevamente si la aplicación es distribuida), estas interfaces incluyen el tipo de red que se debe montar para la conexión de computadores (LAN, WAN) y los protocolos de comunicación usados (TCP). Para apoyar la información escrita en esta sección, se aconseja explicar cierta parte en la sección 3.1.2



## Características del Producto de Software

*Los requerimientos funcionales definen las acciones fundamentales que deben encontrarse y ser cumplidas en el sistema, aceptando entradas, procesando y generando las salidas. Éstos generalmente se redactan de la siguiente forma: "El sistema debe…."*

Para esta sección es aconsejable utilizar la con el fin de hacer de los requerimientos lo más entendibles y completos posibles. Además se sugiere realizar el acoplamiento con los casos de uso, permitiendo una mayor trazabilidad y la capacidad de modificar requerimientos conociendo el impacto en todo el sistema.

Puesto que esta sección es la más importante del SRS, en ella se enumeran y se explican todas las características que debe poseer el sistema a implementar, y posiblemente la más extensa, es aconsejable tratar de dividirla por módulos, por funcionalidades o por cumplimiento de casos de uso.

*A continuación se presenta una división basada en el proyecto 7 Texas Poker [15] en el cual se decidió fraccionar esta sección del por funcionalidades del sistema:*

Ilustración : División por Funcionalidades

* + 1. Funcionalidad 1: Jugar

*Uso de la para la documentación de los requerimientos asociados a esta funcionalidad.*

* + 1. Funcionalidad 2: Registro y Autenticación

*Uso de la para la documentación de los requerimientos asociados a esta funcionalidad.*

* + 1. Funcionalidad 3: Administración

*Uso de la para la documentación de los requerimientos asociados a esta funcionalidad.*

* + 1. Funcionalidad 4: Consultas

*Uso de la para la documentación de los requerimientos asociados a esta funcionalidad.*

* + 1. Cruce de funcionalidades

*Uso de la para documentar los requerimientos que no pueden incluirse en alguna de las funcionalidades principales.*

*Tanto para esta sección como para la siguiente es muy importante tener en cuenta que todos los requerimientos deben tener su identificador y si se desea el caso de uso al que está asociado, esto con el fin de cumplir con la característica de trazabilidad y de esta forma en caso de modificación o de implementación facilitar la ubicación del requerimiento*.

A continuación tendremos entonces todos los requerimientos funcionales, que tratamos de adquirir de la forma narrada en el numeral 3, estos serán la base de todo el desarrollo del sistema, por lo cual se considera una parte esencial en el manejo y desempeño de todo los pasos a seguir que se nos vienen después de terminada esta fase.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***# Requerimiento*** | ***1*** | ***Tipo de Requerimiento*** | |  | ***Casos de Uso Asociados*** | |  |
| ***Descripción*** | La ***aplicación*** ***WorDomination*** al iniciarse debe lanzar una ***ventana Login.*** | | | | | | |
| ***Razón*** | ***Con la cual el usuario podrá escoger si loggearse o hacer registro.*** | | | | | | |
| ***Autor*** | ***Andrés Marín*** | | | | | | |
| ***Criterio de medición*** | ***Cualquiera que sea la opción escogida, usuario podrá ingresar al juego*** | | | | | | |
| ***Prioridad*** | ***3*** | | ***Módulo Asociado*** | | |  | |
| ***Versión*** | ***2*** | | ***Fecha*** | | | ***15 de Septiembre del 2009*** | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***# Requerimiento*** | ***2*** | ***Tipo de Requerimiento*** | |  | ***Casos de Uso Asociados*** | |  |
| ***Descripción*** | El usuario registrado debe poder loggearse con su usuario y contraseña, en la ***ventana Login.*** | | | | | | |
| ***Razón*** | ***Poder tener una persistencia de los datos como partidas anteriores y puntaje acumulado.*** | | | | | | |
| ***Autor*** | ***Alexandra Ardila*** | | | | | | |
| ***Criterio de medición*** | ***Solos los datos validos proporcionados permitirán entrar al juego, y traerán la información anterior.*** | | | | | | |
| ***Prioridad*** | ***5*** | | ***Módulo Asociado*** | | |  | |
| ***Versión*** | ***2*** | | ***Fecha*** | | | ***15 de Septiembre del 2009*** | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***# Requerimiento*** | ***3*** | ***Tipo de Requerimiento*** | |  | ***Casos de Uso Asociados*** | |  |
| ***Descripción*** | ***En caso de que la base de datos este vacía, la aplicación WorDomination debe lanzar como primera pantalla la ventana Registro*** | | | | | | |
| ***Razón*** | ***No hay usuarios registrados, por lo que cualquiera que entre a la aplicación debe ser ingresado a la base de datos para futuros ingresos*** | | | | | | |
| ***Autor*** | ***Karem Moreno*** | | | | | | |
| ***Criterio de medición*** | ***La ventana registro será ejecutada de manera inmediata*** | | | | | | |
| ***Prioridad*** | ***4*** | | ***Módulo Asociado*** | | |  | |
| ***Versión*** | ***2*** | | ***Fecha*** | | | ***15 de Septiembre del 2009*** | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***# Requerimiento*** | ***4*** | ***Tipo de Requerimiento*** | |  | ***Casos de Uso Asociados*** | |  |
| ***Descripción*** | Luego de que un jugador se loguee, la ***ventana*** ***Ingreso*** debe convertirse en la ***ventana Juego*** | | | | | | |
| ***Razón*** | ***Después de un ingreso exitoso, la aplicación debe permitir al jugador ingresar al juego.*** | | | | | | |
| ***Autor*** | ***Andres Marin*** | | | | | | |
| ***Criterio de medición*** | ***Datos correctos abrirán la ventana de juego*** | | | | | | |
| ***Prioridad*** | ***5*** | | ***Módulo Asociado*** | | |  | |
| ***Versión*** | ***2*** | | ***Fecha*** | | | ***15 de Septiembre del 2009*** | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***# Requerimiento*** | ***5*** | ***Tipo de Requerimiento*** | |  | ***Casos de Uso Asociados*** | |  |
| ***Descripción*** | Dentro de la ***ventana Login*** debe haber una opción para que un usuario no registrado pueda hacer su registro, con nombre y contraseña. | | | | | | |
| ***Razón*** | ***Jugadores no registrados puedan ingresar, y asi también hacer persistencia de sus datos.*** | | | | | | |
| ***Autor*** | ***Andres Marin*** | | | | | | |
| ***Criterio de medición*** | ***No se aceptaran datos ya existentes, y el nuevo jugador quedara registrado con una puntuación acumulada de cero.*** | | | | | | |
| ***Prioridad*** | ***4.3*** | | ***Módulo Asociado*** | | |  | |
| ***Versión*** | ***2*** | | ***Fecha*** | | | ***15 de Septiembre del 2009*** | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***# Requerimiento*** | ***6*** | ***Tipo de Requerimiento*** | |  | ***Casos de Uso Asociados*** | |  |
| ***Descripción*** | Luego de que un jugador se loguee, la ***aplicación*** ***WorDomination*** debe asignar su turno conforme su orden de llegada. | | | | | | |
| ***Razón*** | ***Tener un orden en la jugada de cada uno de los jugadores que presentes al momento de empezar, así se desarrollara hasta el final.*** | | | | | | |
| ***Autor*** | ***Karem Moreno*** | | | | | | |
| ***Criterio de medición*** | ***Cada jugador tiene un turno, y estos son distintos entre ellos.*** | | | | | | |
| ***Prioridad*** | ***4.5*** | | ***Módulo Asociado*** | | |  | |
| ***Versión*** | ***2*** | | ***Fecha*** | | | ***15 de Septiembre del 2009*** | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***# Requerimiento*** | ***7*** | ***Tipo de Requerimiento*** | |  | ***Casos de Uso Asociados*** | |  |
| ***Descripción*** | Dentro del juego la aplicación ***WorDomination*** debe aceptar máximo 4 y mínimo 2 jugadores, con los que se quiera iniciar una ***partida*** | | | | | | |
| ***Razón*** | ***Las condiciones en las que se desarrollara la aplicación, implicaran contar con un minimo y máximo de dichos jugadores.*** | | | | | | |
| ***Autor*** | ***Andres Marin*** | | | | | | |
| ***Criterio de medición*** | ***El juego solo iniciara cuando estén presentes una cantidad de jugadores en dicho intervalo.*** | | | | | | |
| ***Prioridad*** | ***4.6*** | | ***Módulo Asociado*** | | |  | |
| ***Versión*** | ***2*** | | ***Fecha*** | | | ***15 de Septiembre del 2009*** | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***# Requerimiento*** | ***8*** | ***Tipo de Requerimiento*** | |  | ***Casos de Uso Asociados*** | |  |
| ***Descripción*** | Dentro de la ***ventana WorDomination,*** debe estar un tablero de 15x15 cuadros, en donde se puedan armar las palabras. | | | | | | |
| ***Razón*** | ***El tablero del juego Scrabble original, tiene este tamaño, y puntajes repartidos previamente para cada ficha, además en este los jugadores ubicaran sus fichas*** | | | | | | |
| ***Autor*** | ***Alexandra Ardila*** | | | | | | |
| ***Criterio de medición*** | ***El tablero se mostrara a cada jugador con sus respectiva ubicación, y el jugador podrá hacer sus jugadas sobre el.*** | | | | | | |
| ***Prioridad*** | ***7.5*** | | ***Módulo Asociado*** | | |  | |
| ***Versión*** | ***2*** | | ***Fecha*** | | | ***15 de Septiembre del 2009*** | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***# Requerimiento*** | ***9*** | ***Tipo de Requerimiento*** | |  | ***Casos de Uso Asociados*** | |  |
| ***Descripción*** | Luego de que el ***jugador*** armó y confirmó la palabra, la ***aplicación*** ***WorDomination*** debe a través de un diccionario de datos verificar la validez de la palabra. | | | | | | |
| ***Razón*** | ***Poder otorgar los puntos debidos al puntaje acumulado del jugador correspondiente.*** | | | | | | |
| ***Autor*** | ***Alexandra Ardila*** | | | | | | |
| ***Criterio de medición*** | ***La palabra será válida solo si esta en el diccionario de datos de lo contrario informara que es invalida.*** | | | | | | |
| ***Prioridad*** | ***7.6*** | | ***Módulo Asociado*** | | |  | |
| ***Versión*** | ***2*** | | ***Fecha*** | | | ***15 de Septiembre del 2009*** | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***# Requerimiento*** | ***10*** | ***Tipo de Requerimiento*** | |  | ***Casos de Uso Asociados*** | |  |
| ***Descripción*** | La ***aplicación*** ***WorDomination*** debe repartir 7 fichas para cada jugador al inicio de la ***partida***. | | | | | | |
| ***Razón*** | ***El desempeño normal del juego se basara en que cada jugador tenga sus fichas correspondientes.*** | | | | | | |
| ***Autor*** | ***Karem Moreno*** | | | | | | |
| ***Criterio de medición*** | ***Cada jugador tendrá siete fichas al inicio del juego*** | | | | | | |
| ***Prioridad*** | ***8*** | | ***Módulo Asociado*** | | |  | |
| ***Versión*** | ***2*** | | ***Fecha*** | | | ***15 de Septiembre del 2009*** | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***# Requerimiento*** | ***11*** | ***Tipo de Requerimiento*** | |  | ***Casos de Uso Asociados*** | |  |
| ***Descripción*** | Después de culminada la primera ronda, cada jugador recibirá nuevamente la cantidad de fichas restantes para tener 7. | | | | | | |
| ***Razón*** | ***Que cada jugador pueda ir desarrollando sus jugadas a través del tiempo sin quedarse sin fichas.*** | | | | | | |
| ***Autor*** | ***Andres Marin*** | | | | | | |
| ***Criterio de medición*** | ***Cada vez que el jugador empieze un turno, tendrá 7 fichas disponibles.*** | | | | | | |
| ***Prioridad*** | ***5*** | | ***Módulo Asociado*** | | |  | |
| ***Versión*** | ***2*** | | ***Fecha*** | | | ***15 de Septiembre del 2009*** | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***# Requerimiento*** | ***12*** | ***Tipo de Requerimiento*** | |  | ***Casos de Uso Asociados*** | |  |
| ***Descripción*** | La ***aplicación*** ***WorDomination*** debe permitir que cuando el jugador esté dentro de su turno, pueda cederlo al siguiente jugador. | | | | | | |
| ***Razón*** | ***El jugador puede no tener fichas para ejecutar la jugada por lo cual el juego debe seguir su curso*** | | | | | | |
| ***Autor*** | ***Alexandra Ardila*** | | | | | | |
| ***Criterio de medición*** | ***El siguiente jugador a quien cede el turno podrá jugar.*** | | | | | | |
| ***Prioridad*** | ***3*** | | ***Módulo Asociado*** | | |  | |
| ***Versión*** | ***2*** | | ***Fecha*** | | | ***15 de Septiembre del 2009*** | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***# Requerimiento*** | ***13*** | ***Tipo de Requerimiento*** | |  | ***Casos de Uso Asociados*** | |  |
| ***Descripción*** | La ***aplicación WorDomination*** debe permitir armar una palabra al jugador que se la haya asignado el turno dentro de la ***partida***. | | | | | | |
| ***Razón*** | ***Armar consistirá en escoger las letras y la ubicación de la palabra por parte del jugador en turno, así podrá seguir el desempeño normal del juego*** | | | | | | |
| ***Autor*** | ***Karem Moreno*** | | | | | | |
| ***Criterio de medición*** | ***La palabra podrá ser puesta en el tablero de juego, con las medidas exactas dadas por el jugador*** | | | | | | |
| ***Prioridad*** | ***8*** | | ***Módulo Asociado*** | | |  | |
| ***Versión*** | ***2*** | | ***Fecha*** | | | ***15 de Septiembre del 2009*** | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***# Requerimiento*** | ***14*** | ***Tipo de Requerimiento*** | |  | ***Casos de Uso Asociados*** | |  |
| ***Descripción*** | La ***aplicación WorDomination*** en caso de rechazo de la palabra por parte del diccionario, el jugador en turno no recibirá puntuación. | | | | | | |
| ***Razón*** | ***Las palabras no validadas no tendrán puntaje*** | | | | | | |
| ***Autor*** | ***Andres Marin*** | | | | | | |
| ***Criterio de medición*** | ***El puntaje continuara igual después de una palabra no validada*** | | | | | | |
| ***Prioridad*** | ***5*** | | ***Módulo Asociado*** | | |  | |
| ***Versión*** | ***2*** | | ***Fecha*** | | | ***15 de Septiembre del 2009*** | |
|  |  | |  | | |  | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***# Requerimiento*** | ***15*** | ***Tipo de Requerimiento*** | |  | ***Casos de Uso Asociados*** | |  |
| ***Descripción*** | La ***aplicación WorDomination*** en caso de rechazo de la palabra por parte del diccionario, se asignará el turno al siguiente jugador | | | | | | |
| ***Razón*** | ***El juego debe continuar su rumbo normal así la palabra sea válida o no.*** | | | | | | |
| ***Autor*** | ***Andres Marin*** | | | | | | |
| ***Criterio de medición*** | ***El tiempo del siguiente jugador empezara a contar y este podrá hacer su jugada.*** | | | | | | |
| ***Prioridad*** | ***5*** | | ***Módulo Asociado*** | | |  | |
| ***Versión*** | ***2*** | | ***Fecha*** | | | ***15 de Septiembre del 2009*** | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***# Requerimiento*** | ***16*** | ***Tipo de Requerimiento*** | |  | ***Casos de Uso Asociados*** | |  |
| ***Descripción*** | La ***aplicación WorDomination*** al validar una palabra debe aceptar la jugada, por lo tanto se continuará con el siguiente turno. | | | | | | |
| ***Razón*** | ***Las palabras validadas deben tener su puntaje, pero deben continuar también con el desarrollo normal del juego.*** | | | | | | |
| ***Autor*** | ***Alexandra Ardila*** | | | | | | |
| ***Criterio de medición*** | ***El tiempo del siguiente jugador empezara a contar y este podrá hacer su jugada.*** | | | | | | |
| ***Prioridad*** | ***5*** | | ***Módulo Asociado*** | | |  | |
| ***Versión*** | ***2*** | | ***Fecha*** | | | ***15 de Septiembre del 2009*** | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***# Requerimiento*** | ***17*** | ***Tipo de Requerimiento*** | |  | ***Casos de Uso Asociados*** | |  |
| ***Descripción*** | La ***aplicación WorDomination*** al validar una palabra, debe admitir solo aquella que esté en el idioma español. | | | | | | |
| ***Razón*** | ***Solo existirá un diccionario de datos, que estará en idioma español, por lo cual los otros idiomas serán invalidados*** | | | | | | |
| ***Autor*** | ***Alexandra Ardila*** | | | | | | |
| ***Criterio de medición*** | ***Cualquier palabra en idioma distinto a español no tendrá ningún puntaje*** | | | | | | |
| ***Prioridad*** | ***3*** | | ***Módulo Asociado*** | | |  | |
| ***Versión*** | ***2*** | | ***Fecha*** | | | ***15 de Septiembre del 2009*** | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***# Requerimiento*** | ***18*** | ***Tipo de Requerimiento*** | |  | ***Casos de Uso Asociados*** | |  |
| ***Descripción*** | La ***aplicación WorDomination*** debe contabilizar un tiempo límite de turno | | | | | | |
| ***Razón*** | ***Cada jugador deberá tener solo un tiempo limite para realizar su jugada, en cada turno*** | | | | | | |
| ***Autor*** | ***Andres Marin*** | | | | | | |
| ***Criterio de medición*** | ***El tiempo iniciara apenas empieze el turno del jugador*** | | | | | | |
| ***Prioridad*** | ***5.5*** | | ***Módulo Asociado*** | | |  | |
| ***Versión*** | ***2*** | | ***Fecha*** | | | ***15 de Septiembre del 2009*** | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***# Requerimiento*** | ***19*** | ***Tipo de Requerimiento*** | |  | ***Casos de Uso Asociados*** | |  |
| ***Descripción*** | 1. La ***aplicación WorDomination*** debe finalizar el turno de un jugador cuando el límite de tiempo de éste se haya acabado. | | | | | | |
| ***Razón*** | ***El tiempo limite venció por lo cual el juego deberá seguir su desarrollo y tendrá el turno el siguiente jugador*** | | | | | | |
| ***Autor*** | ***Karem Moreno*** | | | | | | |
| ***Criterio de medición*** | ***Si el jugador excede el tiempo limite, el siguiente jugador empezara con su turno.*** | | | | | | |
| ***Prioridad*** | ***5*** | | ***Módulo Asociado*** | | |  | |
| ***Versión*** | ***2*** | | ***Fecha*** | | | ***15 de Septiembre del 2009*** | |