Desarrollo de videojuego para la enseñanza de medidas de control del Dengue

Plan de compilación de la integración

Versión 3.0

Revisión Histórica

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Versión** | **Descripción** | **Autor** |
| 02/10/2014 | 1.0| | Identificación de subsistemas e integraciones del proyecto | Mateo Rincón Estrada. |
| 03/10/2014 | 2.0 | Definición del cronograma de trabajo del proyecto. | Mateo Rincón Estrada.  Daniela Guzmán Bedoya. |
| 03/10/2014 | 3.0 | Correcciones finales y revisión general. | Daniela Guzmán Bedoya. |
|  |  |  |  |

Tabla de Contenidos

1. Introduccion 4

1.1 Proposito 4

1.2 Alcance 4

1.3 Definciones, acronimos y abreviaturas 4

1.4 Referencias 4

2. Subsistemas 5

3. Integraciones 5

3.1 Integración 1 5

3.2 Integración 2 6

3.3 Integración 3 6

3.4 Integración 4 6

3.5 Integración 5 6

3.6 Integración 6 7

Plan de compilación de la integración

# Introducción

En este documento se va a formular el plan de integración de una manera detallada, formulando el cronograma de implementación del proyecto, teniendo en cuenta las actividades que se deben realizar en cada entregable significativo.

## Propósito

El objetivo del plan de compilación de integración es definir el orden en que las actividades deben ser desarrolladas para la implementación de cada uno de los componentes del proyecto, además de mostrar qué construcciones deben crearse cuando se integra el sistema, y cómo deben valorarse.

## Alcance

El plan de integración abarca cada uno de los artefactos que se deben desarrollar durante toda la etapa de desarrollo del proyecto y parte de la implementación.

## Definiciones, acrónimos y abreviaturas

**Subsistema**: Parte significativa funcional del proyecto, Por lo general representa casos de uso.

**Frameworks:** Software usado para llevar a cabo el desarrollo del proyecto.

## Referencias

### **Especificación de caso de uso iniciar juego (UCS1)**

Documento que contiene la documentación del caso de uso Iniciar juego.

### **Especificación de caso de uso editar opciones (UCS2)**

Documento que contiene la documentación del caso de uso editar opciones.

### **Especificación de caso de uso aplastar zancudos (UCS3)**

Documento que contiene la documentación del caso de uso jugar mini-juego aplastar zancudos.

### **Especificación de caso de uso lavadero (UCS4)**

Documento que contiene la documentación del caso de uso jugar mini-juego lavadero.

### **Especificación de caso de uso Guppy (UCS5)**

Documento que contiene la documentación del caso de uso jugar mini-juego Guppy.

### **Especificación de caso de uso raqueta (UCS6)**

Documento que contiene la documentación del caso de uso jugar mini-juego raqueta.

### **Especificación de caso de uso zancudo volando (UCS7)**

Documento que contiene la documentación del caso de uso jugar mini-juego zancudo volando.

### **Especificación de caso de uso salir (UCS8)**

Documento que contiene la documentación del caso de uso salir.

### **Selección de framework**

Documento que contiene la selección del framework bajo ciertos criterios de selección.

### **Kanban**

Cronograma realizado con anterioridad que contiene las fechas establecidas de cada una de las actividades que se deben realizar.

# Subsistemas

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Subsistema | Proceso | Componentes |
| Escenarios | Mini-juego zancudo volando  Mini-juego lavadero  Mini-juego raqueta  Mini-juego guppy  Mini-juego aplastar zancudos | Planificación de desarrollo escenario.  Desarrollo de escenarios.  Pruebas básicas de los escenarios.  Validaciones con el cliente.  Correcciones de escenarios. |
| Administración | Configuración de inicio de aplicación.  Menú principal.  Opciones de usuario. | Planificación de desarrollo de opciones.  Planificación de menú principal del juego.  Desarrollo del menú principal.  Configuración de opciones de usuarios.  Desarrollo de menú de inicio del juego. |
| Auditoria | Pruebas.  Auditorias | Planeación de pruebas de usabilidad.  Ejecución de pruebas de usabilidad.  Análisis de pruebas de usabilidad. |

# Integraciones

El desarrollo de cada uno de los casos de uso se hará realizando la planificación y definición de la funcionalidad del caso de uso, se usaran diferentes frameworks nombrados en el documento de selección de frameworks1 para la parte de desarrollo. A continuación se muestra como se dividirá cada uno de los casos de uso en diferentes integraciones, lo que representara entregas significativas por iteración.

## Integración 1

En esta primera integración hace parte de los siguientes casos de uso:

**Caso de uso jugar mini-juego Zancudo volando:** Planificación y desarrollo de la funcionalidad del mini-juego zancudo volando.

**Caso de uso jugar mini-juego lavadero:** Planificación y desarrollo de la funcionalidad del mini-juego lavadero.

|  |  |
| --- | --- |
| **Subsistemas** | **Procesos** |
| Escenarios | Mini-juego zancudo volando  Mini-juego lavadero |

## Integración 2

En la segunda iteración se presentara la segunda parte del desarrollo de los mini-juegos.

**Caso de uso jugar mini-juego raqueta**: Debido a la complejidad de este mini-juego se usara toda una iteración para el correcto desarrollo y planificación del mismo.

|  |  |
| --- | --- |
| **Subsistemas** | **Procesos** |
| Escenarios | Mini-juego raqueta |

## Integración 3

En la tercera integración se presenta la tercera parte del desarrollo de los mini-juegos.

**Caso de uso jugar mini-juego Guppy:** Planificación y desarrollo de la funcionalidad del mini-juego Guppy.

**Caso de uso jugar mini-juego Aplastar zancudos:** Planificación y desarrollo de la funcionalidad del mini-juego Zancudo volando.

|  |  |
| --- | --- |
| **Subsistemas** | **Procesos** |
| Escenarios | Mini-juego guppy  Mini-juego Aplastar zancudos |

## Integración 4

En la integración cuatro, se inicia la fase de desarrollo en el subsistema de administración, y se compone de la siguiente manera.

**Caso de uso iniciar juego:** Se implementará la parte del menú principal, y la configuración de inicio de la aplicación, de cómo el usuario percibirá la aplicación de manera inicial.

|  |  |
| --- | --- |
| **Subsistemas** | **Procesos** |
| Administración | Configuración de inicio de aplicación.  Menú principal. |

## Integración 5

En la integración cinco se continúan con la fase de administración.

**Caso de uso Abrir opciones:** Se desarrollara y se hará la configuración de las opciones que el usuario podrá manejar durante el desarrollo del juego.

|  |  |
| --- | --- |
| **Subsistemas** | **Procesos** |
| Administración | Opciones de usuario. |

## Integración 6

Después de haber pasado la parte de implementación, y todos los aspectos funcionales identificados durante los inicios del proyecto en los documentos de especificación de casos de uso2 se pasara a la definición de pruebas, de cómo se evaluara el proyecto. La principal herramienta que se usara para dicha evaluación acerca del correcto funcionamiento del sistema desarrollado serán las pruebas de usabilidad, ya que son de gran importancia cuando se habla acerca de videojuegos, puesto que estos van directamente dirigidos a usuarios y es muy importante conocer como las personas perciben el sistema.

En esta etapa se realizarán las siguientes actividades.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Subsistema** | **Procesos** | **Componentes** |
| Auditoria | Pruebas.  Auditorias | Planeación de pruebas de usabilidad.  Ejecución de pruebas de usabilidad.  Análisis de pruebas de usabilidad |

# Cronograma de implementación

Se anexa un documento en Excel el cual contiene semana a semana como se desarrollara el proyecto, las actividades que se realizaran, que entregables se van a producir, además de que personas intervendrán en el desarrollo de dichas actividades.