

Para quien puede ser útil?

Nuestra aplicación podrá ser útil para mucha gente. Principalmente va dirigida a un grupo concreto de personas, que son todas aquellas que conocen y disfrutan del entretenido mundo de juegos de mesa, pero no es el único público al que puede ayudar nuestra aplicación.

Posiblemente la mayoría de vosotros conocéis juegos como Risk, Monopoly, Trivial... Pero existen cientos de otros no tan conocidos pero muy jugados por gente que si los conoce. Por ejemplo encontramos Catan o Carcassonne...

Las personas que suelen jugar a estos juegos, serán los usuarios que más exprimirán nuestra aplicación, ya que son perfiles de personas que suelen tener muchos juegos de mesa en casa o en clubs de juegos. Cuando solo tienes 4 juegos de mesa no es difícil decidir a cual jugar, pero estas personas suelen tener más de 50. En estos casos la aplicación será muy útil ya que les ayudará a organizar y seleccionar el juego más idóneo a cada momento.

Por otro lado, los usuarios que tengan menos juegos, podrán utilizar la aplicación para otro tipo de cosas, como por ejemplo descubrir nuevos juegos que comprar en un futuro, pudiendo ver las valoraciones de los usuarios.

Finalmente, la aplicación también tendrá una sección para poder atraer al resto de público que no tenga juegos en casa o tenga pocos y ya los tenga aborrecidos.

Imaginaos que os han dejado a vuestro primo pequeño de 8 años y lo teneis que entretener durante 2 horas. El niño se aburre y no sabéis que hacer para entretenerlo. Este es un ejemplo claro de cómo la app, con su apartado de Juegos Alternativos, puede ayudarte a encontrar una solución útil recomendandote y explicándote por ejemplo 5 juegos diferentes a los que se puedes jugar con tu primo con materiales que puedes encontrar por casa. Por ejemplo jugar al 3 en raya, o jugar al juego de hundir la flota, necesitando solamente papel y boli.

De esta manera encontramos soluciones útiles para 3 tipos de perfiles muy diferentes y obtenemos un valor muy alto en la aplicación.

Alcance del proyecto

1.Lista personal de juegos para cada usuario:

La primera funcionalidad que nos hemos marcado es lograr gestionar la base de datos para poder tener en una lista personalizada para cada usuario con los juegos que ha indicado que tiene en su casa.

2.Búsqueda avanzada:

El siguiente paso será hacer búsquedas concretas a la base de datos, según diversas combinaciones de parámetros, como tiempo de juego, jugadores, valoración, dificultad, nombre...

3. Sign up/Sign in:

También desarrollaremos el formulario tanto para que un usuario se registre como para que haga log in.

4.Subir resultados de partidas:

Una de las tareas que desarrollaremos para la aplicación será que los usuarios puedan guardar sus partidas en el juego que hayan escogido junto a la puntuación obtenida, y la fecha de juego

5.Etiquetar otros usuarios:

En estos resultados de partidas también se podrá etiquetar a los jugadores de la partida con cuenta en nuestra aplicación, para que esa partida también les aparezca en su perfil.

6.Validar partidas:

Una vez tengamos la funcionalidad anterior crearemos un mensaje de validación para que los otros jugadores de la partida, validen si el resultado de la partida es correcto. Sólo si lo validan aparecerá en también en su perfil.

7.Comentar partidas:

Finalmente en este proceso incluiremos la posibilidad de que los mismos jugadores de la partida o otros usuarios puedan dejar comentarios en los resultados de las partidas.

8.En juego mostrar ultimas partidas según localización:

Cuando el proceso de subir partidas esté completo hasta poder comentar partidas, incluiremos un apartado en la información de cada juego en el cual los usuarios podrán ver los resultados de las últimas partidas que otros usuarios de la misma localidad o provincia han hecho.

9.Compartir en las redes:

Finalmente daremos la posibilidad de que los usuarios puedan compartir los juegos o los resultados de las partidas a redes sociales como Twitter, Facebook, Whatsapp, etc..

Tareas para este sprint:

Requisitos:

Para capturar los requisitos, inicialmente recogimos una lista de ideas en una de las reuniones y a lo largo del sprint se les asignó a dos personas del equipo que se encargaran de añadir más requisitos. Durante el sprint también se concretizaron más los requisitos, gracias al uso de un patrón sintáctico.

Encuesta:

Para captar más requisitos y conocer las opiniones de diferentes tipos de usuarios, hemos creado una encuesta en google forms. Este formulario consta de 2 partes, una que puede contestar cualquier tipo de usuario y otra que solo contestaran aquellos usuarios más especializados en el mundo de los juegos de mesa.

Entrevista:

Hemos realizado las preguntas para una entrevista que realizaremos al club de rol de la UAB. Esta entrevista aún no ha sido realizada porque aún no se ha podido concretar una fecha para realizar la entrevista. También tenemos pensado realizar entrevistas a youtubers del mundo de los juegos de mesa.

Diagrama casos de uso:

A partir de los requisitos que hemos capturado hemos realizado un diagrama de casos de uso, para poder plasmar de una forma más visual los requisitos que hemos capturado y poder asociar los respectivos casos de uso con sus actores.

Diagrama de clases:

La primera versión básica del diagrama de clases comenzó a realizarse el sprint anterior, y en este sprint tenemos una nueva versión con los cambios que dijimos de realizar en la reunión del sprint anterior.

Mockup:

Tenemos una primera versión del mockup.

Hay 3 apartados principales: Home, Games y Record

En la pantalla de Home tendremos una serie de Carousels, con los juegos nuevos que se hayan añadido a la aplicación, los más jugados y tu salon de juegos, donde el usuario puede guardar los juegos que él tiene para poder realizar una búsqueda en esta lista.

En games se podrán visualizar todos los juegos ordenados por algún tipo de preferencia.

El botón flotante con forma de lupa será el que se usará para buscar, cuando lo seleccionemos nos permitirá realizar una búsqueda avanzada donde nos saldrán los diferentes filtros por los que podemos buscar. Este botón estará disponible en las pantallas de Home y Games.

En la pantalla de Record podremos visualizar la lista de las partidas realizadas con sus respectivos resultados, la fecha y los jugadores que jugaron esa partida.

Tendremos un menú desplegable donde si estamos registrados saldria nuestro nombre de usuario, y las opciones para acceder a nuestro perfil, nuestros juegos, nuestros amigos, notificaciones, y un apartado para cambiar las opciones.

En caso de no estar registrados, lo único que podremos utilizar será el login y la opcion de configuracion, a parte de poder realizar busquedas de juegos, pero sin ninguna de las demás opciones disponibles.

Conexión base de datos:

Hemos realizado las primeras pruebas de conexiones a bases de datos.

Estructura e idea de construcción del servidor:

Una tarea era encontrar un hosting gratuito que permitiera utilizar bases de datos para comenzar con el desarrollo del servidor y las bases de datos. Hemos conseguido un proveedor con bases de datos MySQL.

Documentación:

Estamos utilizando plantillas para realizar la documentación de la metodología SCRUM que estamos realizando y para la documentación de los requisitos.

Slide X - Asignación de tareas

En este sprint hemos repartido las tareas según los grupos formados.

Previamente, y de gran importancia, nuestro “Jefe de proyecto” implementó una línea temporal para poder tener una buena planificación de las tareas, y poder reconocer las de más importancia.

Grupo de requisitos, formado por Edgar, Mario, Hatim y Alex:

- Mario y Alex, tenían que identificar y documentar los **requisitos funcionales y no funcionales**.
- Alex, también, implementó una primera versión de **diagrama de casos de uso**.
- Hatim, por su parte, realizó una **encuesta**, para recoger y terminar de completar los requisitos.
- Y, por último, Edgar, intentó contactar con el **Club de Rol de la UAB** ya que su colaboración nos serviría de gran ayuda.

Y, el **Grupo de Desarrollo**, formado por Sergi, Toni y Juan, tenían las tareas de:

- Corregir y seguir completando el Diagrama de clases, tarea de Sergi.
- Juan debía de implementar una primera versión de **Mockup** para la Aplicación.
- Y Toni, estaba encargado de diseñar un **Prototipo de código para conexión con la Base de Datos**
- Además de ir viendo las diferentes alternativas para **montar un servidor**.

Dificultades

Las dificultades/problemas que hemos tenido durante estas semanas con el proyecto, han sido, contactar con el club de rol de la UAB e iniciar la documentación del proyecto.

Por una parte, contactar con el CRUAB, hemos enviado varios mensajes por correo electrónico, pero sin respuesta.

Queríamos contactar con ellos porque serían una pieza clave para nuestro proyecto, ya que nos podrán facilitar mucha información valiosa.

Por otra parte, estamos teniendo problemas para encontrar un documento en el que podamos recoger toda nuestra información. Todos los que tenemos, no se ven bien representado ni claro nuestro trabajo. Por ahora toda la documentación que tenemos está en diferentes archivos Word.