

**¿ A qué jugamos ?**

# ¿Por qué escogernos?

- **Filtrado de catálogo por requisitos (N.º de jugadores, tipo...).**
- **Posibilidades de recuperar normativas y reglas de cada tipo de juego.**
- **Fácil utilidad y amplio abanico de posibilidades.**
- **Posibilidad de adaptarse al momento y necesidad del usuario.**

# ¿Para quien puede ser útil?



- Aficionados juegos de mesa.
- Jugadores casuales.
- Público espontáneo.



# Alcance del proyecto

- 1. Gestionar lista personal de juegos de cada usuario (Sprint 3 – Actual).**
- 2. Búsqueda avanzada (Sprint 4)**
- 3. Sign up / Sign in (Sprint 4)**
- 4. Subir resultados de partidas (Sprint 5)**

# Alcance del proyecto

**6. Etiquetar otros usuarios (Sprint 7)**

**7. Validar partidas (Sprint 7)**

**8. Comentar partidas (Sprint 8)**

**9. En juego mostrar últimas partidas según localización. (Sprint 10)**

**10. Compartir en las redes (Sprint 10)**

# Asignación de tareas

## 2 GRUPOS

REQUISITOS



DESARROLLO



# Tareas para este sprint



Requisitos funcionales  
y no funcionales

¿A qué jugamos?

Aplicación móvil que nos recomienda a que juego de mesa podemos jugar según las personas que seamos, el tipo de juego que nos apetezca y los juegos de mesa que tengamos o podamos llevar a cabo con los materiales que tenemos por casa.  
Este formulario está orientado a los juegos de mesa.

\*Obligatorio

Edad \*

☐ Menor de 16 años

☐ Entre 16 - 20 años

☐ Entre 21 - 30 años

☐ Entre 31 - 50 años

☐ Mayores de 50

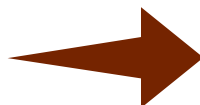
Sexo \*

Encuesta Google Forms

# Tareas para este sprint



Entrevista



CRUAB (Club de rol de la UAB)



# Tareas para este sprint

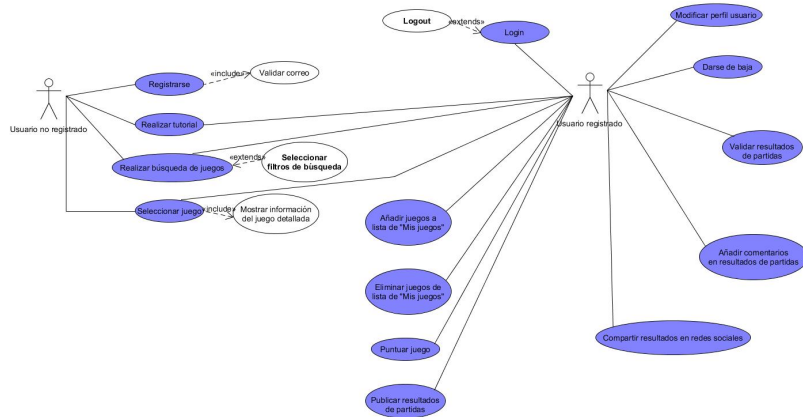


Diagrama de casos de uso

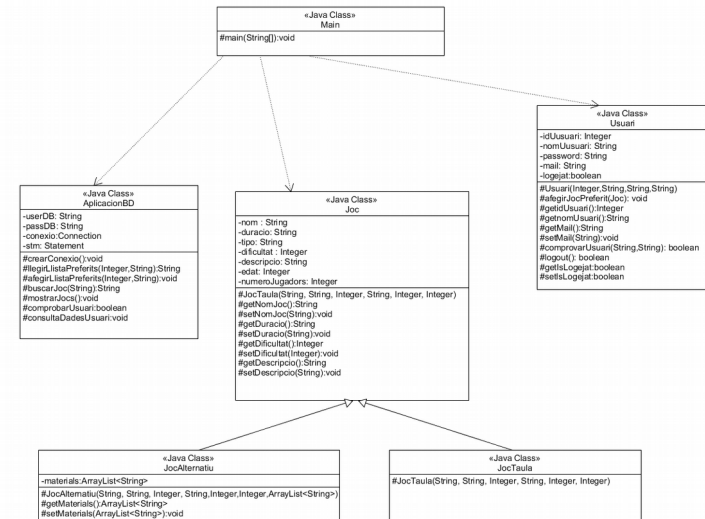
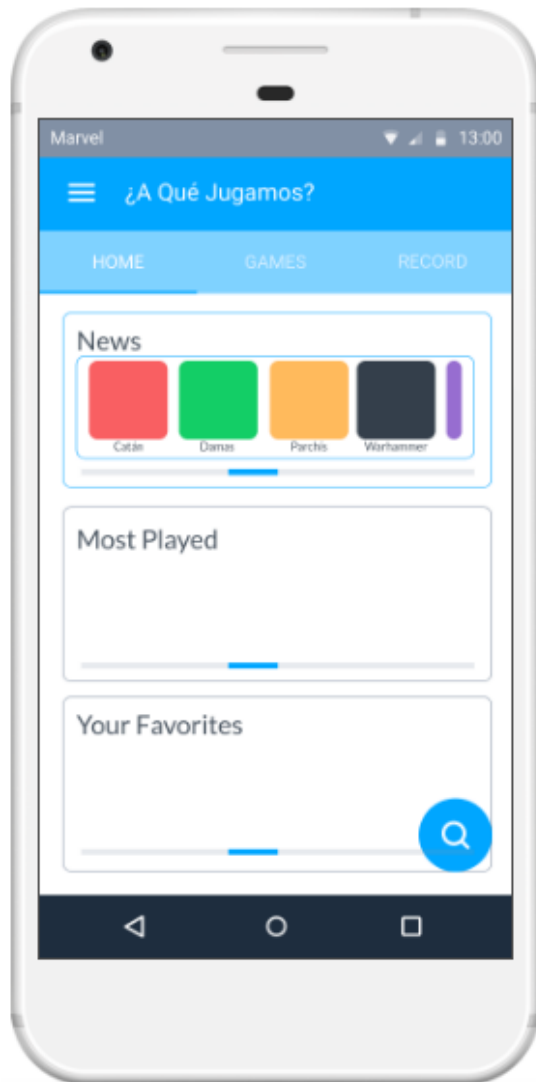
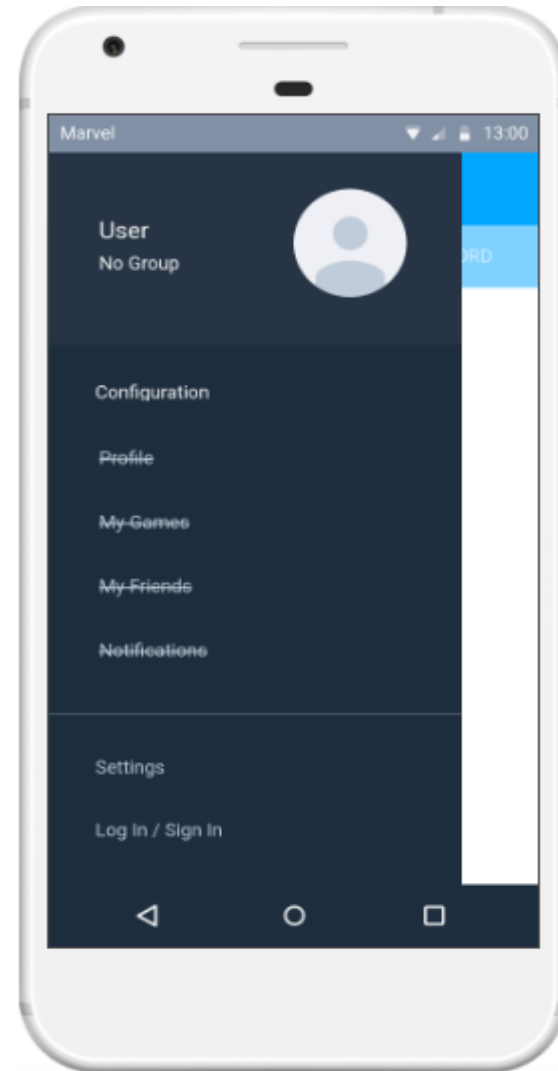
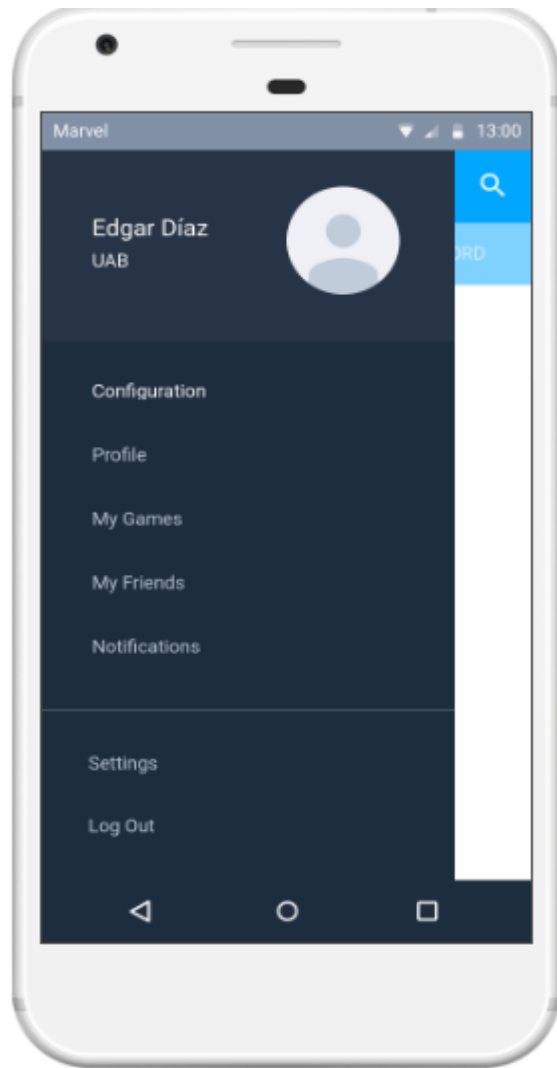


Diagrama de clases

# Tareas para este sprint



# Tareas para este sprint



# Tareas para este sprint



Conexión base de datos



Estructura e idea de construcción del servidor

# Tareas para este sprint

<i><b>Propietat</b></i>	<i><b>Descripció</b></i>
<i>Id. Cas d'ús</i>	<i>Defineix un nom simbòlic únic pel cas d'ús.</i>
<i>Nom o Títol</i>	<i>Un breu títol descriptiu. L'objectiu que vol satisfer l'actor que l'executa.</i>
<i>Precondicions</i>	<i>Condicions que s'han de satisfer en el sistema o en el seu context perquè el cas d'ús es pugui executar.</i>
<i>Postcondicions</i>	<i>Condicions que s'han de satisfer en el sistema o en el seu context després que s'hagi executat el cas d'ús</i>
<i>Escenari principal</i>	<i>Defineix l'escenari principal del cas d'ús com una llista enumerada..</i>
<i>Escenari(s) alternatiu(s)</i>	<i>Defineix tants escenaris alternatius com facin falta. Treu profit de l'enumeració de l'escenari principal per indicar només la part diferencial de l'escenari alternatiu. Per exemple, si l'escenari alternatiu varia el pas 4 de l'escenari principal, detalla la variant especificant el pas 4.A, i indicant els seus subpassos com 4.A.1, 4.A.2, etc. Redacta els escenaris seguint les regles de documentació explicades a teoria.</i>
<i>Requisits addicionals</i>	<i>Especifica els requisits especials del cas d'ús, seguint el format indicat</i>

Documentación

# Dificultades

Contactar con diferentes  
Stakeholders



Documentar proyecto

