

Contenido de la Presentación

Slide 2 - Descripción del proyecto

Proyecto software que consiste en la creación de una aplicación funcional para móvil.

Desarrollado en JAVA y orientado a móviles con sistema Android.

Consta de acceso a una amplia base de datos de juegos de mesa y juegos alternativos.

Elabora recomendaciones de juegos basados en la situación en la que te encuentras y los gustos de los jugadores. La app tmb puede recomendarte juegos adaptandose a los materiales que puedas tener por casa.

Slide 3 - Motivación

En cuanto a la motivación para la realización de este proyecto encontramos diferentes factores.

Podremos aumentar la competitividad entre los jugadores y de esta forma mejorar su experiencia de juego.

También conseguiremos la oportunidad de dar a conocer el amplio mundo de los juegos de mesa, ya que para muchos es un tema desconocido.

Además, nos interesa conseguir organizar en una sola aplicación, distinta información sobre muchos juegos.

Por último, tenemos muy en cuenta que no existe ninguna aplicación que ofrezca los servicios que pretendemos ofrecer al implementarla.

Slide 4 - Alcance

Esta aplicación va destinada, principalmente, a jugadores habituales de juegos de mesa. También servirá para personas que, espontáneamente, quieran jugar y no dispongan de ellos por no ser habituales o por encontrarse en lugares inesperados.

Slide 5 - Búsqueda Avanzada

Permitir al usuario encontrar un juego que se adapte a sus intereses y a su situación a través de una búsqueda avanzada.

Slide 6 - Salón de juegos

Tener un salón de juegos que el usuario podrá gestionar añadiendo los juegos que tenga. La búsqueda avanzada se podrá realizar en este salón o bien en la lista de juegos en general, donde se incluyen todos.

Slide 7 - Compartir partidas

Poder compartir tus partidas con otros usuarios y a través de las redes sociales.

Slide 8 - Resultados Esperados

En esta slide se tendría que hacer especial hincapié que para el siguiente sprint (siguiente semana), se tendría que tener hecho o adelantado una primera versión del diagrama de clases, los requisitos funcionales (básicos para tener una versión básica de la aplicación), a partir de estos una primera versión del diagrama de casos de uso y finalmente pero no menos importante conseguir la base de datos de los juegos para poder empezar a estudiar cómo haríamos la conexión. En caso de que no la tuviéramos remarcar que tendríamos que hacer nosotros un pequeño diseño de esta para poder empezar a trabajar en ello.

Slide 9 - Roles y Organización del equipo

Para empezar, los miembros del equipo teníamos claro que todos colaboraríamos en todo y, que, por lo tanto, no habría roles definitivos.

A partir de esto, y teniendo en cuenta el test de Belbin hecho en clase, formamos dos equipos en términos generales, uno dedicado a los requisitos y otro, al desarrollo.

Para organizarnos, utilizamos el entorno web Trello la cual es una herramienta para gestionar proyectos que hace que la colaboración sea sencilla.

Slide 10 - Planificación de actividades