Proyecto jaskanoid

Versión 1.1

Fecha 18/12/2019

TABLA DE CONTENIDO

[Información del documento 3](#_Toc28184616)

[Historial de versión 3](#_Toc28184617)

[Lista de distribución y aprobación 3](#_Toc28184618)

[Datos de la reunión 4](#_Toc28184619)

[participantes de la reunión 4](#_Toc28184620)

[Detalles de la reunión 4](#_Toc28184621)

[Módulo 1: Portal web 5](#_Toc28184622)

[Próximas Acciones 6](#_Toc28184623)

# Información del documento

|  |
| --- |
| Título del documento  Acta\_Jaskanoid\_20191218 |
| Tipo de documento  Resumen de la reunión |
| Preparado por  Carlos Martínez de la Mata |
| Fecha de creación del documento  25/12/2019 |
| Número de versión del documento  V 1.0 |
| Fecha de la versión actual del documento  19/12/2019 |

# Historial de versión

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Versión | Quien lo cambia | Email Contacto | Función/Cargo | Acción | Fecha Aprobación |
| 1.0 | Carlos Martínez de la Mata | carlos.marmat@educa.jcyl.es | Jefe de Proyecto | Documento inicial |  |
| 1.1 | Carlos Martínez de la Mata | carlos.martmat@educa.jcyl.es | Jefe de proyecto | Añadida sección “Lista de distribución y aprobación” |  |

# Lista de distribución y aprobación

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Persona | Organización | Acción | Fecha Aprobación | Email |
| Rafael González | Jasbin Consulting |  |  | vicentea.loprom@educa.jcyl.es |
| Carlos Martínez | Grupo 3 | Aprobación |  | carlos.marmat@educa.jcyl.es |
| Jorge Tejedor | Grupo 3 | Aprobación |  | jorge.tejsan@educa.jcyl.es |
| Daniel González | Grupo 3 | Aprobación |  | daniel.gonbla@educa.jcyl.es |
| Mateusz Rutkowski | Grupo 3 | Aprobación |  | mateusz.rut@educa.jcyl.es |

# Datos de la reunión

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tipo: | Presencial | |
| Finalidad: | Características generales | |
| Fecha de la reunión: | 18 de diciembre de 2019 | |
| Hora | **Inicio:** 21:10 | **Fin:** 22:00 |
| Lugar de la reunión: | Sala A29 | |

# participantes de la reunión

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre de los asistentes | En representación de | Función/Cargo |
| Rafael González | Jasbin Consulting | Responsable de la empresa en sector informático |
| Carlos Martínez de la Mata | Grupo 3 | Jefe de proyecto – Analista funcional |
| Jorge Tejedor Sanz | Grupo 3 | Analista Técnico |
| Daniel Gonzalez de Blas | Grupo 3 | Programador |
| Mateusz Rutkowski | Grupo 3 | Programador |

# Detalles de la reunión

La empresa Jasbin Consulting necesita crear un portal web para poder luego recopilar datos de los distintos usuarios y poder analizar dichos datos.

El cliente ha transmitido que se realizaran dos módulos, donde es muy importante que estén bien definidos y separados, para que los usuarios solo puedan acceder a lo que se le permite y no a cualquier otra información.

### Módulo 1: Portal web

Creación de un portal web donde se alojarán varios videojuegos, aunque se desarrollara en varias etapas, en la primera solo habrá un videojuego llamado ‘Jaskanoid’. Aunque entre los distintos juegos tendrán características comunes como “Iniciar partida”, “Guardar”, “Rankings” etc.

Dicho portal web se usará para recopilar información de los usuarios para luego generar informes donde se pueda visualizar:

* La edad media de los usuarios
* Pico de conexiones
* Tiempo medio que están los usuarios conectados
* Tiempo que pasa entre que se desconectar y se vuelve a conectar
* Cuantos usuarios usan bots

#### Videojuego ‘Jaskanoid’

Se podrá jugar de forma anónima y de forma registrada. Y se deberá usar JavaScript para programarlo, aunque se permite framework de JavaScript.

Los usuarios anónimos solo podrán jugar a un solo nivel y podrán ver el ranking global pero no podrán participar. Debe haber una serie de beneficios para que los usuarios anónimos se registren. La publicidad se ha descartado como una opción viable, ya que se corre el riesgo de cuando un usuario entre y vea la publicidad salga de la página y no vuelva.

Los usuarios registrados tendrán acceso completo a todos los niveles del juego, podrán guardar las partidas y participar en el ranking. Además, estos usuarios necesitaran tener algún incentivo para poder seguir jugando y que no se cansen. Se deberá también tener en cuenta algún mecanismo para poder saber cuántos usuarios usan bots y bloquearles ya que esto afectaría al resultado final de los datos.

El juego tendrá distintos niveles (se verá el número en futuras reuniones), en lo que cambiará la velocidad de la bola, el número de vidas, el número de ladrillos que destruir, además su color cambiará entre los distintos niveles.

A si mismo también se podrá elegir entre tres niveles de dificultad: alta, media y baja. Estos niveles modificaran la velocidad de la bola, aunque debe haber un equilibro entre estos niveles y los distintos niveles del juego. Si un usuario muere reinicia el nivel, pero si se queda sin vidas empieza desde el primer nivel.

A lo largo de las partidas pueden ir cayendo ‘tokens’, que el usuario deberá coger con la plataforma y puede ser de tres tipos:

* Vida: se aumenta en número de vidas.
* Disparo: Se dispararán a los ladrillos, dependiendo del nivel cambiara cuantos disparos necesitan los ladrillos para poder ser destruidos.
* Plataforma: Se hará más ancho la plataforma durante un periodo de tiempo.

La generación de token se debe parametrizar.

Los rankings vendrán determinados por las vidas que ha necesitado para poder acabar la partida y tiempo para completarlo.

Los usuarios registrados podrán pausar la partida y continuarla, guardar el nivel por donde siguen y continuarlos más tarde.

#### Módulo 2: Informes

En este módulo, los insiders del cliente analizaran la información a través de los informes generados, dichos informes como mínimo deben ser exportados a Excel. En dichos informes aparecerán datos como:

* La edad media de los jugadores
* Hora donde más usuarios están conectados
* Pico de usuarios
* Tiempo medio de juego
* Hábitos de los usuarios
* Tiempo que pasa entre que se desconectar y se vuelve a conectar

El cliente ha puesto mucho énfasis en que este módulo debe ir separado del portal web y que solo puede ser visto por los insiders de la empresa.

# Próximas Acciones

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Acción | Descripción | Comentarios/observaciones |
| 0001 | Fijar futuras reuniones |  |
| 0002 | Listar requisitos generales del proyecto | Puede cambiar en futuras reuniones |
| 0003 | Pensar métodos y listar ideas para enganchar a los distintos targets de usuarios |  |