Software Requirements Specification

Informatización de Juego

“Reversi”

Universidad Nacional de Rio Cuarto – F. CEFQyN

Dpto. de Computación – IngenierÍa de Software

Integrantes: Herrero, Ignacio - Gómez, Nicolás – Morilla, Guillermo.

Índice

1 Introducción

**1.1 Propósito**

El presente documento define el sitio web “ids-reversi.com.ar” con sus requisitos funcionales y no funcionales a desarrollar para la empresa I*DS Inc.*, con el objeto de lograr un consenso sobre los alcances del proyecto ente el grupo desarrollador y el cliente.

**1.2 Alcance**

El producto a desarrollar es un sitio web llamado de ids-reversi*.Com.Ar*, donde los visitantes podrán jugar distintas partidas del juego “Reversi”.

El sitio permitirá a sus clientes registrarse (condicion necesaria y suficiente), para poder iniciar una nueva partida, con la opcion de guardar la misma y si asi lo desea continuarla en otro momento.

**1.3 Definiciones, acrónimos y abreviaciones**

* **Usuario:** Persona que se registra para poder iniciar una ó mas partidas del juego.
* **Formulario:** página web donde los usuarios pueden escribir información y enviarla al servidor para que este la procese.
* **BD:** Base de datos
* **GUI:** Interfaz Gráfica de Usuario
* **API:** Interfaz de programación de aplicaciones

**1.4 Personal Involucrado**

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Herrero Ignacio |
| Rol | Tester – Diseñador/programador GUI |
| Responsabilidades | Realizar la Interfaz Gráfica de la aplicación y realizar las pruebas al Sistema |
|  |  |
| Nombre | Gómez Nicolás |
| Rol | Programador |
| Responsabilidades | Desarrollar el Sistema |
|  |  |
| Nombre | Morilla Guillermo |
| Rol | Programador |
| Responsabilidades | Desarrollar el Sistema |

2 Descripción global

2.1 Perspectiva del Producto

El sistema subyacente a la página web, que permite gestionar los usuarios y las partidas no se conecta con ningún otro sistema. Todas las gestiones de la página se realizarán a través de los gestores web.

**2.2 Funciones del Producto**

El sistema permitirá realizar las siguientes funciones:

* Guardar y cargar partidas del juego.
* Mostrar información de Partidas guardadas.
* Registrar Usuarios (Jugadores).

**2.3 Característica del usuario**

El Sistema contendrá 1 tipo de usuario que interactúa:

* Jugador: Gestiona sus datos y sus partidas.

**2.4 Restricciones generales**

**2.4.1 Políticas Reguladoras**

Todos los lenguajes de programación/scripting, plugins y APIs a utilizar son de licencia abierta por lo que no se deberá pagar ninguna licencia adicional.

**2.4.2 Limitaciones de Hardware**

Para esta aplicación será necesario una maquina servidora en la cual se instalara el servidor WEB GLASSFISH, MySQLSQL, JAVA y la página web.

**2.4.3 Interfaces con otras aplicaciones**

Debido a que el sistema no interactúa con otros sistemas y es autónomo no se desarrollan interfaces con otras aplicaciones. Las conexiones necesarias para la utilización del servidor web, MySQL, Java y un DNS, se hará por medio de la configuración de estos programas.

**2.4.4 Funciones de Control**

El sistema debe controlar los permisos que tiene cada usuario para su accesibilidad de una manera correcta, de tal forma que pueda acceder la información que le corresponde de acuerdo a su rol. Debe tener controles adecuados para la validación de datos.

**2.4.5 Consideraciones de seguridad**

Cada usuario (jugador) deberá autenticarse. Los eMails de los clientes deben ser verificados al momento de generar la cuenta.

3 Requerimientos específicos

**3.1 Requerimientos de interfaces externas**

El sistema no tendrá interconexión con otros sistemas de información, por lo tanto no es necesaria la utilización de interfaz alguna. La relación con un servidor Web, DNS y Gestor de Base de Datos se hará a través de los archivos de configuración de estos.

**3.2 Requerimientos funcionales**

**3.2**.1 **Mostrar USUARIO**

* **Nombre:** Mostrar Usuario
* **preCondicion:** el sistema recibe un código de usuario
* **postCondicion:** El sistema muestra la informacion del usuario o informa que no existe en la BD o no está disponible.
* **Descripción:** cuando el usuario ingresa su codigo el sistema le informa si esta registrado o si debe hacerlo.
* **Flujo de Eventos:**

|  |  |
| --- | --- |
| Actor: USUARIO | Sistema |
|  | 1. Busca la información del usuario 2. Genera la página de resultado. |
| 1. Muestra la página al visitante |

**3.2.1 Alta de usuario**

* **Nombre:** Registro de Jugador
* **preCondicion:** El usuario ingreso a la página de registro.
* **postCondicion:** El usuario se suscribe a la página o el sistema lo rechaza.
* **Descripción:** el usuario ingresa a la sección de registro y completa el formulario de alta de jugador.
* **Flujo de eventos:**

|  |  |
| --- | --- |
| Actor: USUARIO | Sistema |
| 1. Selecciona la opción registrarse 2. Completa la información del formulario |  |
|  | 1. Procesa la información recibida e intenta agregarla a la base de datos. 2. el sistema registra al usuario y envía un email con un código de activacion |
| Flujo alternativo de eventos | |
| * 1. El sistema informa que el eMail ya se encuentra registrado y le ofrece vínculos para recuperar su contraseña. | |

**3.**2.3 **NUEVA PARTIDA**

* **Nombre:** Nueva Partida
* **preCondicion:** El usuario ingreso a la página de “Jugar”.
* **postCondicion:** El usuario comienza una nueva partida.
* **Descripción:** el usuario ingresa a la sección de comenzar a jugar y selecciona la opción comenzar una nueva partida.
* **Flujo de eventos:**

|  |  |
| --- | --- |
| Actor: USUARIO | Sistema |
| 1. Selecciona la opción “Jugar”   3. Selecciona “Nuevo Juego” |  |
|  | 1. Procesa el pedido e informa las opciones “Nuevo Juego” ó “Cargar Partida”. 2. Comienza una nueva partida. |
| Flujo alternativo de eventos | |
|  | * 1. Si el sistema detecta que el usuario no está registrado le pide que lo haga de lo contrario no podrá comenzar a jugar. |

**3.2.4 CARGAR UNA PARTIDA**

* **Nombre:** Cargar Partida
* **preCondicion:** El usuario ingreso a la página de “Jugar
* **postCondicion:** El usuario continúa una partida cargada.
* **Descripción:** el usuario ingresa a la sección de comenzar a jugar y selecciona la opción cargar una partida..
* **Flujo de eventos:**

|  |  |
| --- | --- |
| Actor: USUARIO | Sistema |
| 1. Selecciona la opción “Jugar”   3. Selecciona “Cargar Partida” |  |
|  | 1. Procesa el pedido e informa las opciones “Nuevo Juego” ó “Cargar Partida”.   4. Continua el juego de un partida cargada. |
| Flujo alternativo de eventos | |
| * 1. Si el sistema detecta que el usuario no está registrado le pide que lo haga de lo contrario no podrá comenzar a jugar. | |

**3.2.5 GUARDAR UNA PARTIDA**

* **Nombre:** Guardar Partida
* **preCondicion:** El usuario comenzó una partida.
* **postcondicion:** El sistema guarda la partida que desea el usuario.
* **Descripción:** El usuario esta jugando una partida y desea guardarla para continuarla en otro momento.
* **Flujo de eventos:**

|  |  |
| --- | --- |
| Actor: USUARIO | Sistema |
| 1. Selecciona la opción “Guardar Partida” |  |
|  | 1. Guarda la partida en la cual está activamente el usuario. 2. Informa el resultado de la operación |

**3.**2.6 **CONFIGURACIÓN DEL JUEGO**

* **Nombre:** Configurar Juego
* **preCondicion:** El usuario esta logueado en su área de Jugador
* **postcondicion:** El usuario configuró su partida
* **Descripción:** El usuario configura como quiere que se vea su nueva partida.
* **Flujo de eventos:**

|  |  |
| --- | --- |
| Actor: USUARIO | Sistema |
| 1. Selecciona la opción “Configurar Nuevo Juego”  3. Selecciona una opción  4. Hace o no un cambio en la configuración | 2. Muestra las opciones de configuración  5. Guarda la configuración para una Nueva Partida. |
| Flujo alternativo de eventos | |
|  | |