



"Año de la Diversificación Productiva y del Fortalecimiento de la Educación"

INGENIERIA DE SOFTWARE III

TEMA:

- Aplicación Móvil - CRUCIGRAMA

DOCENTE:

- Ing. Ivan Soria Solis.

ESTUDIANTES:

- ❖ Apahuasco Saccaco Eber Jesús
- ❖ Escalante Coronel Diego Milker



Andahuaylas – Apurímac 2015



REQUERIMIENTOS PARA LA APLICACIÓN MÓVIL

REQUERIMIENTOS FUNCIONALES

Los requerimientos funcionales de un sistema software son aquellos que describen las funcionalidades que un sistema debe proporcionar a los usuarios del mismo, para cumplir su objetivo. A continuación se enunciarán los requerimientos funcionales para el crucigrama en Android que nuestro grupo pretende realizar como proyecto Final, a continuación presentamos algunos de los requerimientos:

- ✓ Permitir que el usuario interactúe con las pantallas y juegue con la aplicación.
- ✓ Podrá poder salir de la aplicación en cualquier momento.
 - La aplicación ofrecerá la capacidad al usuario de cerrar y salir de la aplicación cuando él lo desee. El sistema deberá liberar los recursos que estuviese utilizando para que el sistema operativo se los pueda asignar a otros procesos.
- ✓ Ofrecerá al usuario la opción de desactivar el sonido.
- ✓ Pantalla de inicio con la presentación y las diferentes opciones que tiene el usuario.
 - Nueva partida. Se presentará por pantalla un diálogo para introducir el nombre del jugador junto con una pequeña explicación. En caso de haber una partida guardada esta será sustituida.
 - La aplicación deberá ofrecer la posibilidad al usuario de continuar con una partida guardada.
- ✓ Visualización de la Pantalla de configuración.
- ✓ Visualización de la pantalla de juego.
 - Visualización por pantalla de los puntos acumulados de la partida actual
- ✓ Visualización de la pantalla de pausa.
 - Opción para volver a la pantalla principal.
 - Opción para volver al juego u opción para salir del juego.
- ✓ Visualización de pantalla de final de partida.
 - Opción para volver a la pantalla principal,
 - Opción para empezar nueva partida.
 - Opción para salir del juego.



REQUERIMIENTOS NO FUNCIONALES

Los requerimientos no funcionales son las restricciones impuestas a los requerimientos funcionales del sistema. Aunque en principio puedan no parecer demasiado importantes, son tan relevantes como los requerimientos funcionales y, en muchos casos, pueden incluso llegar a ser críticos para la aceptación del sistema. Normalmente, estos requerimientos especifican propiedades del sistema software en sí (velocidad, rendimiento, etc.).

Primeramente se enumerarán aquellos requerimientos no funcionales necesarios para la realización de la **aplicación móvil**. Al tratarse de una aplicación para dispositivos móviles habrá que prestar especial atención al alto grado de restricciones que éstos imponen, tanto en hardware como en software. Es por tanto indispensable tener presente estas limitaciones ya que pueden ser críticas para el sistema; después de definir los requerimientos funcionales deseables de la aplicación, vamos a definir también los requerimientos no funcionales en los siguientes puntos:

- ✓ La aplicación se desarrollara en Java, para dispositivos móviles con Android.
- ✓ El juego se desarrollará para la todas las versiones de Android. Por lo también será compatible con versiones posteriores.
- ✓ El idioma de la aplicación será en español.
- ✓ El uso de la aplicación poseerá una interfaz intuitiva y fácil entender.
- ✓ Nuestra aplicación necesita el uso de almacenamiento externo para guardar los datos de configuración.
- ✓ Tiempos de carga razonables para un juego que exige cierta agilidad a la hora de las transiciones entre pantallas.
- ✓ Compatibilidad con dispositivos
 - El sistema deberá ser compatible con diferentes teléfonos móviles con sistema operativo *Android*
- ✓ Compatibilidad de Resoluciones.
- ✓ interfaz sencilla e intuitiva
 - La aplicación deberá ser sencilla e intuitiva, para que usuarios con bajos conocimientos tecnológicos puedan usarla sin que les suponga un esfuerzo adicional.