



Facultad de
Ingeniería

CARRERA:

INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN

MATERIA:

SISTEMAS DISTRIBUÍDOS

DOCENTE/TUTOR:

PIZARRO VÁSQUEZ GUILLERMO OMAR

INFORME:

PLANIFICACIÓN DE ENTREGABLES

ESTUDIANTES:

**CARPIO VÉLEZ CHRISTIAN RAFAEL
LÓPEZ VALLEJO LEONARDO SEBASTIÁN
RIVAS AGUAYO MAYLESS GABRIEL
OCHOA HOLGUIN JIMMY FERNANDO**

Samboyondón, 23 de junio del 2024

Tabla de contenidos

Propósito del software.....	3
Alcance	3
Características del usuario	3
Registro de usuario en la plataforma	3
Requerimientos funcionales - Semana 4.....	4
Requerimientos funcionales - Semana 7	5

Propósito del software

El sistema a desarrollar, MathUNO, es un juego educativo que busca familiarizar a los estudiantes de básica elemental con las operaciones matemáticas fundamentales. Por medio de este aplicativo, 2 estudiantes participan en partidas de cartas al estilo de UNO, donde el objetivo principal es reducir hasta 0 el número de cartas que cada alumno tiene en su mano. Para lograr esta meta, cada estudiante contará con cartas operando que representarán las operaciones fundamentales de Suma, Resta, Multiplicación y División, (Residuo y Cociente) con las cuales podrá realizar las respectivas operaciones y reducir en mayor medida el número de cartas a su disposición. Por otro lado, los profesores podrán visualizar el desarrollo de las partidas entre alumnos, viendo las cartas que ambos estudiantes tienen en su mano y como van poniendo en juegos las mismas a lo largo de la partida. Finalmente, una vez finalizada la partida, tanto los estudiantes como el profesor tendrán acceso a las estadísticas de cada alumno en la partida: puntaje y número de errores por operación.

Alcance

El diseño del sistema corresponde exclusivamente con la necesidad de partidas entre 2 alumnos, por lo que esta implementación se ve limitada al mencionado número de jugadores por cada partida. Es de destacar que pueden existir un número indefinido de espectadores (profesores) visualizando el desarrollo de las partidas; no obstante, los profesores no podrán observar más de una partida a la vez.

Características del usuario

Los usuarios se dividirán en 2 grupos: alumnos y profesores. Los alumnos son jóvenes que desean mejorar sus conocimientos respecto a las mencionadas operaciones y los participantes en las partidas de MathUNO. Por otro lado, el profesor es el encargado de regular las partidas entre alumnos así como analizar las estadísticas al finalizar las partidas para ayudar a sus alumnos con su formación académica.

Registro de usuario en la plataforma

La unidad educativa ingresa directamente los datos de los estudiantes en la base de datos y gestionar las credenciales de inicio de sesión debido a que les permite llevar un mayor control sobre los usuarios existentes y la supervisión de su actividad dentro de la plataforma. Por ende, tanto a profesores como estudiantes, se les debe proveer las credenciales de acceso.

Requerimientos funcionales - Semana 4

ID:	CRF-01
Prioridad	Alto
Descripción:	Inicio de Sesión de usuario
Los usuarios deben poder iniciar sesión con su nombre de usuario y contraseña	

ID:	CRF-02
Prioridad	Alto
Descripción:	Iniciar Partida
El usuario estudiante debe poder iniciar una partida, generando un código de acceso para que otro jugador se una.	

ID:	CRF-03
Prioridad	Alto
Descripción:	Unirse a un partida
El usuario estudiante debe poder unirse a una partida al digitar el código de acceso de la misma	

ID:	CRF-04
Prioridad	Alto
Descripción:	Recibir cartas al inicio de la Partida
El usuario estudiante debe recibir 14 cartas procedentes de la baraja (al azar) una vez que la partida comienza.	

Requerimientos funcionales - Semana 7

De manera adicional, se planea entregar las instrucciones de uso del aplicativo web.

ID:	CRF-05
Prioridad	Alto
Descripción:	Visualizar oponente en la Partida
El usuario estudiante debe poder visualizar la información del oponente contra el que está jugando (nombre de usuario y número de cartas restantes en su baraja)	

ID:	CRF-06
Prioridad	Alto
Descripción:	Visualizar Partida
El usuario profesor debe poder ver el desarrollo de la partida entre estudiantes, junto a las estadísticas de dicha partida en tiempo real.	

ID:	CRF-07
Prioridad	Alta
Descripción:	Colocar Carta/s
El usuario estudiante debe poder colocar una carta/s siempre que cumpla con las reglas estipuladas en el reglamento del juego.	

ID:	CRF-08
Prioridad	Alto
Descripción:	Abandonar Partida
El usuario debe poder abandonar la partida en cualquier momento durante el desarrollo de la misma. Por defecto, el contrincante queda como ganador.	

ID:	CRF-09
Prioridad	Medio
Descripción:	Visualizar Estadísticas de la Partida al finalizar
Los usuarios estudiante y profesor deben acceder a un archivo de texto que contenga las estadísticas de la partida jugada (puntaje, número de errores categorizados por operaciones matemáticas, y victoria-derrota)	