

PIS 2014 Grupo 10

Documento de Requerimientos para el Prototipo

Versión 1.1

Historia de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
30/08/2014	1.0	Creación del documento.	Lucas Bouissa.
31/08/2014	1.1	Revision final de SQA.	Federico Blumetto.

Contenido:

- [1. Introducción](#)
- [1.1. Propósito](#)
- [1.2. Alcance](#)
- [1.3. Definiciones, siglas y abreviaturas](#)
- [1.4. Referencias](#)
- [2. Descripción general](#)
- [2.1. Perspectiva del producto](#)
 - [2.1.1. Interfaz de usuario](#)
 - [2.1.2. Interfaces con hardware](#)
 - [2.1.3. Interfaces con software](#)
 - [2.1.4. Interfaces de comunicación](#)
 - [2.1.5. Restricciones de memoria](#)
- [2.2. Funciones del producto](#)
- [2.3. Características de los usuarios](#)
- [2.4. Restricciones de diseño](#)
 - [2.4.1. Restricciones Tecnológicas](#)
 - [2.4.2. Consideraciones de Seguridad](#)
 - [2.4.3. Restricciones Legales](#)
- [2.5. Supuestos y dependencias](#)
- [3. Requerimientos específicos](#)
- [4. Requerimientos Suplementarios.](#)
- [5. Resultados esperados](#)

1. Introducción

Este documento especifica los principales requerimientos de los primeros prototipos a implementar.

1.1. Propósito

La idea es hacer en un principio 3 prototipos. Uno que probaría el login, un segundo que probaría la conexión con la cámara y por último uno que integraría estas 2 cosas para probar una primera aproximación al entregable pedido por el cliente, el cual consta de la posibilidad de jugar un desafío.

1.2. Alcance

Con estos 3 prototipos lo que se busca es partiendo de lo más básico, poder llegar a tener un ambiente de prueba para la realización del primer producto que se le va a entregar al cliente.

1.3. Definiciones, siglas y abreviaturas.

No hay por el momento

1.4. Referencias

Nombre del documento RQPROTv1.0.doc

2. Descripción general

El prototipo de login busca tener una prueba fehaciente de la parte mas básica del juego, la fase inicial. Con el objetivo de probar la amigabilidad y coherencia de lo que se quiere realizar.

El prototipo de conexión con la cámara del móvil busca probar uno de los aspectos que retenemos esenciales para la realización del primer producto que se le debe entregar al cliente, ya que hasta el momento se ha decidido que el desafío a realizarse para esta entrega, hará uso de la cámara.

El último prototipo que se piensa hacer por el momento, busca sacarnos dudas sobre todos los relevamientos que se han hecho, tanto así como probar que los requerimientos encontrados hasta el momento son tenidos en cuenta en el desenlace.

2.1. Perspectiva del producto

2.1.1. Interfaz de usuario

En el prototipo de login se buscará probar la amigabilidad de la interfaz y su correcto logueo al juego, mientras que en el de la cámara, se buscará probar la conexión con el dispositivo.

En el último prototipo se analizará la factibilidad de realizar la interfaz gráfica, tratando que esta sea lo más innovadora e intuitiva.

Se debe proveer al usuario con una interfaz amigable. Se busca que maximice la jugabilidad, permitiendo que el usuario interactúe con el sistema mediante una cantidad ínfima de clics.

2.1.2. Interfaces con hardware

La aplicación del cliente correrá sobre algunos dispositivos móvil android y Windows phone.

2.1.3. Interfaces con software

Basicos que nos permitan realizar las pruebas.

2.1.4. Interfaces de comunicación

e evalúa la conectividad con las redes sociales para la confirmación del usuario y con el servidor central para validar el puntaje del jugador.

2.1.5. Restricciones de memoria

Por el momento del servidor central no está definido y de los móviles es la respectiva a los mismos.

2.2. Funciones del producto

Para el prototipo que encapsula las dos funcionalidades, se busca que el jugador logueado pueda desenvolverse para concretar un solo desafío, hasta que lo realice y se le pueda otorgar un puntaje.

2.3. Características de los usuarios

Tenemos varios tipos de usuarios. El usuario no requiere conocimientos previos.

2.4. Restricciones de diseño

2.4.1. Restricciones Tecnológicas

Herramientas de Desarrollo:

- *Visual Studio.*
- Lenguaje de programación *C#.*
- *Windows Phone 7 en adelante.*
- *.NET Compact Framework 3.0.*
- *Azure* para bases de datos.
- Proceso de desarrollo MUM.

2.4.2. Consideraciones de Seguridad

No se explicitaron mayores consideraciones de seguridad del producto. Ya que la aplicación es un juego en principio no se tienen problemas de seguridad.

2.4.3. Restricciones Legales

Para esta fase no aplican.

2.5. Supuestos y dependencias

Para el caso de Windows Phone, nos encontramos atados a las cualidades de un emulador por la no disponibilidad de un dispositivo móvil.

3. Requerimientos específicos

1. Se debe poder loguear un jugador.
2. Deben poder jugar en un desafío.
3. Se debe dar una idea de la interfaz de usuario: el *layout* (donde irán los botones u otros objetos).
4. Sistema de puntaje simple.

4. Requerimientos Suplementarios

- Tiempo de Respuesta
 - Se busca que sea bastante rápido.
- Legibilidad del código
 - El código debe ser legible, prolijo y comentado para que pueda ser usado como ejemplo por otros programadores.
- Interfaz de Usuario Amigable
 - La interfaz de usuario debe ser intuitiva, fácil de usar (visualmente atractiva) y con posibilidad de terminar el juego con pocos clicks.

5. Resultados esperados:

Con estos primeros prototipos, podremos evaluar por un lado, las dificultades que imponen el uso de las tecnologías a usar y sacar una primera medida de la productividad del equipo, por otro lado podremos medir la satisfacción del cliente con respecto a la interfaz de usuario.