

# PIS 2014 Grupo 10

## Especificación de Requerimientos de Software

### Versión 1.2

#### Historia de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
23/08/2014	1.0	Primera versión del Documento.	Equipo de Analistas.
24/08/2014	1.1	Revisión del documento.	Federico Blumetto.
24/08/2014	1.2	Revisión de formato.	Equipo SQA.

## **Contenido:**

1. [Introducción](#)
  - 1.1. [Propósito](#)
  - 1.2. [Alcance](#)
  - 1.3. [Definiciones, siglas y abreviaturas.](#)
  - 1.4. [Referencias](#)
  - 1.5. [Visión general](#)
2. [Descripción general](#)
  - 2.1. [Perspectiva del producto](#)
    - 2.1.1. [Interfaces de usuario](#)
    - 2.1.2. [Interfaces con hardware](#)
    - 2.1.3. [Interfases con software](#)
    - 2.1.4. [Interfases de comunicación](#)
    - 2.1.5. [Restricciones de memoria](#)
    - 2.1.6. [Requerimientos de adecuación al entorno](#)
  - 2.2. [Funciones del producto](#)
  - 2.3. [Características de los usuarios](#)
  - 2.4. [Restricciones de diseño](#)
    - 2.4.1. [Interfaz nativa](#)
    - 2.4.2. [Servidor base de datos.](#)
  - 2.5. [Supuestos y dependencias](#)
3. [Requerimientos específicos](#)
  - 3.1. [Requerimientos Funcionales](#)
    - 3.1.1 [Registro Usuario](#)
    - 3.1.2 [Jugar](#)
    - 3.1.3 [Retomar partida](#)
    - 3.1.4 [Ver Ranking](#)
    - 3.1.5 [Invitar Amigos](#)
    - 3.1.6 [Cambiar Idioma](#)
  - 3.2. [Requerimientos Suplementarios](#)
    - 3.2.1 [Performance](#)
    - 3.2.2 [Fluidez](#)
4. [Requerimientos de documentación](#)
  - 4.1. [Manual de Usuario](#)
  - 4.2. [Ayuda en línea](#)
  - 4.3. [Guías de instalación, configuración y archivo Léame.](#)
  - 4.4. [Etiquetado y empaquetado](#)

# **1. Introducción**

El presente documento detalla los requerimientos relevados para el proyecto obtenidos en las sucesivas entrevistas con el cliente.

## **1.1. Propósito**

Este documento es la base para el diseño de la solución del juego a construir. Pretende ser una guía para diseñadores e implementadores, así como también usado como herramienta de apoyo en la etapa de verificación y validación.

## **1.2. Alcance**

Se desea construir una aplicación móvil multiplataforma, la cual consiste en un juego de desafíos entre usuarios. Para la resolución de los mismos se utilizan distintas funcionalidades que posee un smartphone, por ejemplo la cámara, la brújula, etc.

## **1.3. Definiciones, siglas y abreviaturas.**

N/A

## **1.4. Referencias**

[1] Acta de Reunión de Requerimientos

## **1.5. Visión general**

Esta sección detalla cómo se presentan los requerimientos obtenidos en el presente documento. Cuenta con una descripción general que incluye perspectiva, funciones del producto, características de usuarios, restricciones de diseño, supuestos y dependencias. Finalmente se describen los requerimientos.

## 2. Descripción general

A seguir se definen factores generales que afectan al producto y sus requerimientos.

### 2.1. Perspectiva del producto

Esta sección describe el producto considerando interfaces, restricciones de operación, adecuación al entorno, etc.

#### 2.1.1. Interfaces de usuario

Por tratarse de un juego se debe proveer al usuario de una interfaz gráfica simple, intuitiva y amigable. Se pretende que se maximice la jugabilidad por lo que la interfaz debe ser fluida, considerando como fluido 20 clicks para iniciar y resolver los 10 desafíos. También es necesario que el juego esté disponible por lo menos en los idiomas Inglés y Español. Siendo preferible que por defecto se tome el idioma de la configuración del teléfono.

Además se pretende que para las distintas presentaciones según la plataforma la interfaz respete lineamientos de diseño nativo de dichas plataforma.

#### 2.1.2. Interfaces con hardware

El juego debe poder ejecutarse en *smartphones*.

Además debe comunicarse con distintos componentes de los smartphones para poder cumplir los desafíos. Las interfaces a implementar dependen fuertemente de los desafíos que se deseen implementar que todavía no se han fijado con el cliente, por lo tanto esta sección se desplazará en futuras versiones del documento.

#### 2.1.3. Interfaces con software

Se requiere que la aplicación funcione en las plataformas Windows Phone y Android. La Base de Datos de la misma debe almacenarse en el servidor Azure.

Se desea poder invitar amigos a través de una mensaje por Facebook recomendando el juego o a través de un mail, dependiendo la cuenta que se tenga asociada. Por lo tanto se necesitan interfaces para satisfacer estos requerimientos.

#### 2.1.4. Interfaces de comunicación

N/A

#### 2.1.5. Restricciones de memoria

N/A

### **2.1.6. Requerimientos de adecuación al entorno**

N/A

## **2.2. Funciones del producto**

El producto consiste en una aplicación móvil en la cual cada participante obtiene un puntaje de acuerdo a la cantidad de desafíos llevados a cabo con éxito y se mantiene un ranking de los mismos.

Se requiere que el producto cuente con las siguientes funcionalidades:

- Loguear usuario a través de cuentas de Facebook o Google.
- Sugerir la aplicación a amigos.
- Comparar los puntajes propios con el resto de los participantes.
- Validación automática del cumplimiento de desafío.

## **2.3. Características de los usuarios**

Dado que se pretende disponibilizar la aplicación en las tiendas de las diferentes plataformas, la misma estará accesible para cualquier tipo de usuarios. Es decir, que el conjunto de usuarios será heterogéneo por lo que se puede prever que las características de nivel educacional, experiencia y conocimiento previo serán muy variadas.

## **2.4. Restricciones de diseño**

En esta sección se describen los elementos que limitan las opciones de los desarrolladores. Las restricciones de diseño representan decisiones de diseño que se han tomado y que se deben cumplir.

### **2.4.1. Interfaz nativa**

Es necesario al momento de diseñar la interfaz de usuario respetar lineamientos de diseño específicos para cada plataforma, de esta manera generar una aplicación con un diseño nativo.

### **2.4.2. Servidor base de datos.**

La base de datos debe estar en Azure.

## **2.5. Supuestos y dependencias**

Para la evaluación de los desafíos se asume que se cuenta con conexión a internet, por lo que no es necesario implementar ningún mecanismo de cacheo para la aplicación.

### 3. Requerimientos específicos

#### 3.1. Requerimientos Funcionales

##### 3.1.1 Registro Usuario

Para poder hacer uso de la aplicación los usuarios deben registrarse a la aplicación utilizando una cuenta de Facebook o Google.

##### 3.1.2 Jugar

Se inicia la partida semanal con el primer desafío de la misma. Los desafíos son presentados al usuario de forma secuencial. Es decir, el usuario debe resolver correctamente el desafío actual para poder continuar con el desafío siguiente. La partida semanal termina cuando el usuario finaliza los 10 desafíos propuestos con éxito o la partida caduca.

##### 3.1.3 Retomar partida

El usuario retoma una partida iniciada con anterioridad dentro de la semana de validez de la misma. Una vez cumplida la semana el usuario debe iniciar una nueva partida.

##### 3.1.4 Ver Ranking

El usuario consulta los puntajes semanales, el suyo propio y de los usuarios que desee. También se permite consultar los mejores puntajes semanales hasta ese momento.

##### 3.1.5 Invitar Amigos

El usuario puede recomendar la aplicación a otros utilizando sus cuentas de Facebook o mail de los mismos.

##### 3.1.6 Cambiar Idioma

El usuario puede cambiar el idioma de la aplicación.

## **3.2. Requerimientos Suplementarios**

### **3.2.1 Performance**

La aplicación debe tener un tiempo de respuesta no mayor a 3 segundos por cada operación.

### **3.2.2 Fluidez**

Se desea que para realizar los desafíos la cantidad de clicks sea reducida, alrededor de 20 clicks para cumplir los 10 desafíos.

## **4. Requerimientos de documentación**

En esta sección se especifica el tipo de documentación que se requiere, el contenido y formato de la misma.

### **4.1. Manual de Usuario**

N/A

### **4.2. Ayuda en línea**

N/A

### **4.3. Guías de instalación, configuración y archivo Léame.**

N/A

### **4.4. Etiquetado y empaquetado**

N/A