

# Challenge Accepted

## Registro de rastreo

### Versión 1.1

#### Historia de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
13/09/2014	1.0	Primera versión del documento.	Florencia Ruiz.
14/09/2014	1.1	Revision de SQA.	Federico Blumetto.

## **Contenido**

### 1. Introducción

1.1. Propósito

1.2. Generalidades

1.3. Objetivos

1.4. Referencias

### 2. Matrices de trazabilidad

2.1. Especificación de Requerimientos X Modelo de Casos de Uso

2.2. Modelo de Casos de Uso X Modelo de Análisis

2.4. Modelo de Diseño X Modelo de Implementación

2.5. Modelo de Implementación X Plan de Verificación

# 1. Introducción

## 1.1. Propósito

El propósito de este documento es obtener un **registro de rastreo** de todos los productos (internos, externos, intermedios y finales) del proceso de desarrollo de software.

## 1.2. Generalidades

Consiste en una representación gráfica de las relaciones entre dos o más productos del proceso de desarrollo, generalmente identificadas en las intersecciones de líneas verticales y horizontales.

Por ejemplo, para representar la relación entre los requisitos y el diseño de un componente del software.

## 1.3. Objetivos

- Seguimiento de la trazabilidad entre los elementos de diferentes niveles de abstracción.
- Poder medir el impacto que el proyecto tendrá al momento de realizar un cambio.
- Facilitar el manejo de cambios, testing y mantenimiento del sistema.

## 1.4. Referencias

Para obtener en detalle la trazabilidad entre los modelos de Análisis, Diseño, Implementación y Distribución, consulte los documentos *Descripción de Arquitectura* y *Modelo de Implementación*.

A diferencia de dichos documentos, con el presente se pretende tener un registro "liviano", más ágil, accesible para consultar y más fácil de mantener.

## 2. Matrices de trazabilidad

### 2.1. Especificación de Requerimientos X Modelo de Casos de Uso

A continuación se muestra la relación entre los requerimientos funcionales y los casos de uso.

REQ/CU	CU 1	CU 2	CU 3	CU 4	CU 5	CU 6	CU 7	CU 8	CU 9	CU 10	CU 11	CU 12	CU 13
REQF1	X												
REQF2		X											
REQF3	X	X											
REQF4			X										
REQF5				X									
REQF6					X								
REQF7		X				X							
REQF8		X					X						
REQF9		X						X					
REQF10		X							X				
REQF11		X								X			
REQF12		X									X		
REQF13		X										X	
REQF14		X											X

### 2.2. Modelo de Casos de Uso X Modelo de Análisis

N/A

### 2.3. Modelo de Casos de Uso X Modelo de Diseño

A continuación se describe la relación de los casos de uso con las clases y subsistemas del diseño.

<b>CU / Clase SubSist</b>	Player	Play	Week	Preferences	Challenge	S1	S2	S3	S4	S5
CU01	X			X		X	X	X	X	X
CU02	X	X	X		X	X	X	X		X
CU03	X	X	X			X	X	X		X
CU04	X					X	X	X	X	X
CU05				X		X	X	X		X
CU06	X	X	X		X	X	X	X		X
CU07	X	X	X		X	X	X	X		X
CU08	X	X	X		X	X	X	X		X
CU09	X	X	X		X	X	X	X		X
CU10	X	X	X		X	X	X	X		X
CU11	X	X	X		X	X	X	X		X
CU12	X	X	X		X	X	X	X		X
CU13	X	X	X		X	X	X	X		X

Donde:

- S1: Windows Phone
- S2: Android
- S3: Data
- S4: External Communication
- S5: Logic

### 2.4. Modelo de Diseño X Modelo de Implementación

No se incluye esta sección ya que todavía no se ha realizado el modelo de implementación.

## **2.5. Modelo de Implementación X Plan de Verificación**

No se incluye esta sección ya que todavía no se ha realizado el modelo de implementación.