

Challenge Accepted

Alcance del Sistema

Versión 1.1

Historia de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
13/09/2014	1.0	Creación del Documento.	Lucas Bouissa.
14/09/2014	1.1	Revisión del Documento.	Gonzalo Sintas.

Contenido:

1. Introducción
 - 1.1. Propósito
 - 1.2. Alcance
 - 1.3. Referencias
 - 1.4. Visión general
2. Planificación para lograr el Alcance
 - 2.1. Fase Elaboración
 - 2.1.1. Iteración 1
 - 2.1.2. Iteración 2
 - 2.2. Fase Construcción
 - 2.2.1. Iteración 1
 - 2.2.2. Iteración 2

1. Introducción

El presente documento pretende explicar el alcance del sistema por fases e iteraciones.

1.1. Propósito

Este documento describe el alcance del sistema en términos de los Casos de Uso que se implementarán a lo largo de todo el ciclo del proyecto y en qué fase e iteración está previsto que se implementen.

1.2. Alcance

Este documento es una base de acción para implementadores y para el grupo en general, para continuar no solo el desarrollo sino también las estimaciones y ajustes.

1.3. Referencias

Modelo de Casos de Uso v1.0
Especificación de Requerimientos v3.1

1.4. Visión general

El documento está enfocado en la explicación de cómo se logrará llegar al alcance y cómo se distribuirá entre las fases e iteraciones.

Se decidió desarrollar en paralelo las dos tecnologías, así se aprovecha que van todos los subgrupos en lo mismo, y no queda nada para el final.

2. Planificación para lograr el Alcance

2.1. Fase Elaboración

2.1.1. Iteración 1

- Usuario:
 - Iniciar Aplicación
 - Login con Facebook y Windows Live
 - Iniciar partida
- Administrador:
 - Servidor
 - Bases de Datos
 - Registrar nuevo usuario
 - Alta de Usuario en Partida

2.1.2. Iteración 2

- Usuario:
 - Ver Ranking
 - Cambiar Idioma
 - Desafío Carrera
- Administrador:
 - Servidor
 - Actualizar Puntaje de un jugador
 - Obtener ranking de una partida

2.2. Fase Construcción

2.2.1. Iteración 1

- Usuario:
 - Invitar Amigos
 - Retomar Partida
 - 3 Desafíos a Definir

2.2.2. Iteración 2

- Usuario:
 - Restantes 6 desafíos a definir