

BeatIt!

Acta de Reunión de Requerimientos

Versión 2.1



Historia de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
30/08/2014	2.0	Acta inicial	Martín Steglich, Martín Berguer Alejandro Brusco
30/08/2014	2.1	Revisión de SQA	Pablo Olivera

Fecha: 30/08/2014

Responsables: Martín Steglich, Martín Alayón, Alejandro Brusco, Martín Berguer

Participantes: Marcelo Guerra (Cliente), Raúl Speroni (Administrador), Martín Alayón (Analista/Implementador), Martín Berguer (Analista/Implementador), Alejandro Brusco (Analista/Implementador), Martín Steglich (Analista/Implementador), Gonzalo Javiel (Arquitecto/Coordinador de Desarrollo), Cristian Bauzá (Especialista Técnico/Implementador), Joaquín Velázquez (Especialista Técnico/Implementador), Luciana Martínez (Especialista Técnico/Implementador), Felipe García (Responsable SCM), Pablo Olivera (Responsable SQA), Emiliano Vázquez (Responsable Verificación)

CONTENIDO

Temas Tratados

Nombre y Logo de la aplicación

Tecnologías Microsoft

Desafíos a proponer

Funcionamiento general de la aplicación (rondas, posibilidad de rehacer desafíos)

Documento de Visión

Características de la Arquitectura

Siguiente reunión

1. Temas Tratados

1.1. Nombre y Logo de la aplicación

El cliente validó tanto el nombre como el logo propuestos por el equipo.

1.2. Tecnologías Microsoft

Actualmente, el equipo está utilizando para desarrollar Visual Studio el cual fue descargado a partir de licencias gratuitas para estudiantes (DreamSpark).

Se planteó la eventual necesidad de requerir más cuentas para Visual Studio y otro software Microsoft.

Por otro lado, la cuenta gratuita que ofrece Azure, sólo permite su utilización durante 30 días. Le solicitamos al cliente el proporcionamiento de una cuenta sin esta limitación.

1.3. Desafíos a proponer

Se acordó que el equipo va a proponer 15 posibles desafíos, de los cuáles se compromete a desarrollar 10 de ellos de acuerdo a factibilidad técnica e interés del propio equipo.

1.4. Funcionamiento general de la aplicación (rondas, posibilidad de rehacer desafíos)

El cliente definió el funcionamiento del juego de la siguiente forma:

- Cada ronda comienza un determinado día de la semana (domingo a la medianoche, por ejemplo) y finaliza 7 días después a la misma hora.
- Cada una de estas rondas consta de 10 desafíos. El usuario dispone del tiempo de duración de cada ronda para completarlos. Los usuarios que comiencen a jugar una ronda días después de comenzada tendrán menos días para completar los desafíos.
- Los usuarios deberán ser capaces de resolver los 10 desafíos en aproximadamente una o dos horas.
- El usuario tiene la posibilidad de repetir un desafío varias veces, la cantidad de repeticiones posibles será definida por el equipo. Si bien esto permite que el usuario "practique" los desafíos, la limitante de veces es una restricción. El puntaje final en ese desafío será el puntaje máximo obtenido para ese desafío.
- La dificultad de un desafío en una ronda no varía: si el usuario repite el desafío dentro de la ronda, es siempre con la misma dificultad.
- Los desafíos dentro de una misma ronda se podrán realizar en cualquier orden, sin que existan desafíos bloqueados. Con esto se logra que al comenzar la ronda, el usuario pueda iniciar cualquiera de los 10 desafíos.
- Un desafío se repite en las distintas rondas, pudiendo variar o no su dificultad.

1.5. Documento de Visión

Se le solicitó al cliente información para la elaboración del mismo (definición del problema, a quiénes afecta, impacto asociado, posicionamiento del producto, características del producto, etc). Debido a la extensión de las preguntas, la deficiente calidad de conexión a Internet, y que el cliente solicitó más tiempo para pensar las respuestas, se procedió a enviar vía e-mail un documento de visión con los puntos solicitados.

1.6. Características de la Arquitectura

En esta reunión se presentó un boceto de la arquitectura a utilizar para este proyecto.

Se comentaron las 3 capas a utilizar: cliente "grueso" en el teléfono móvil (conteniendo gran parte de la lógica), servidor "liviano" (el cual contendrá la información de los usuarios y los rankings), Base de Datos.

Se le explicó al cliente que se utilizará la plataforma Azure, en particular sus servicios de "Web Site". El servidor estará implementado con NodeJS y publicará servicios REST. Para la base de datos, se utilizará una NoSQL llamada MongoDB.

1.7. Siguiete reunión

Se acordó una siguiente reunión para la semana que viene que se desarrollará nuevamente a través de Skype.