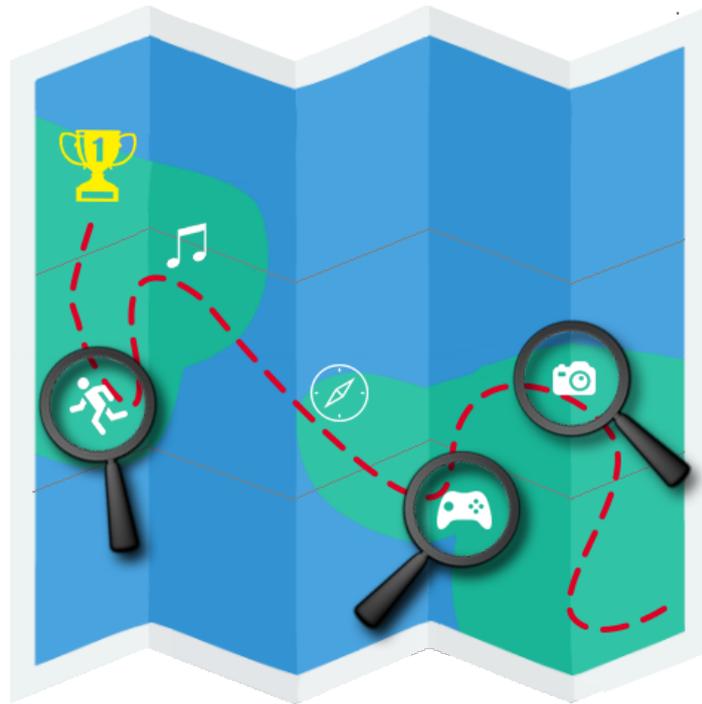


BeatIt!

Documento de Requerimientos para el Prototipo

Versión 1.1



Historia de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
26/08/2014	1.0	Especificación inicial	Gonzalo Javiel
30/08/2014	1.1	Revisión SQA y V&V	Emiliano Vázquez

Contenido

[Introducción](#)

[Propósito](#)

[Alcance](#)

[Definiciones, siglas y abreviaturas.](#)

[Referencias](#)

[Visión general](#)

[Descripción general](#)

[Perspectiva del producto](#)

[Interfaces de usuario](#)

[Interfaces con hardware](#)

[Interfaces con software](#)

[Interfaces de comunicación](#)

[Requerimientos de adecuación al entorno](#)

[Funciones del producto](#)

[Características de los usuarios](#)

[Restricciones de diseño](#)

[Restricciones tecnológicas](#)

[Supuestos y dependencias](#)

[Requerimientos específicos](#)

[Requerimientos](#)

[Requerimientos Suplementarios](#)

[Requerimientos de documentación](#)

[Guías de instalación, configuración y archivo Léame.](#)

[Etiquetado y empaquetado](#)

1. Introducción

Este documento tiene como objetivo documentar los requerimientos del primer prototipo funcional del juego BeatIt!, el cual a su vez será reutilizado en las siguientes fases del proyecto. Siendo los mismos un subconjunto de los requerimientos requeridos para el entregable final.

1.1. Propósito

El propósito de este documento es el de comprobar algunas de la funcionalidades que serán incluidas en el proyecto, asentar las bases para la construcción del primer prototipo, y eliminar los riesgos técnicos asociados al desarrollo.

1.2. Alcance

En este primer prototipo se dispondrá de una aplicación en las dos plataformas, Android y WindowsPhone, con un desafío desarrollado completamente, dicho desafío es el número 14 - "Usain Bolt". Cabe notar que en este primer acercamiento no se busca que la aplicación se conecte a un servidor, ni que se implemente la gestión de usuarios como la autenticación

1.3. Definiciones, siglas y abreviaturas.

Los conceptos utilizados en este documento están descritos en el documento "Glosario".

1.4. Referencias

- [1] - Propuesta de Proyecto para el curso Proyecto de Ingeniería de Software 2014 - 15/08/2014
- [2] - Acta de reunión de requerimientos - Versión 1.0 - 16/08/2014
- [3] - Glosario - Versión 1.0 - 16/08/2014
- [4] - Especificación de Requerimientos - Versión 1.3 - 24/08/2014
- [5] - Detalle de Desafíos - Versión 1.0 - 23/08/2014

1.5. Visión general

En el resto del documento se detallarán los requerimientos para el primer prototipo.

2. Descripción general

Esta sección describe los factores generales que afectan al producto y requerimientos.

2.1. Perspectiva del producto

2.1.1. Interfaces de usuario

Las interfaces de usuario se especifican en el RQPIU.

2.1.2. Interfaces con hardware

La aplicación tendrá que ser soportada en teléfonos con el sistema operativo Windows Phone versión 7 y en Android versión 4.0 en adelante.

2.1.3. Interfaces con software

- Android 4.0+: Sistema Operativo residente donde correrá la aplicación móvil.
- Windows Phone 7+: Sistema Operativo residente donde correrá la aplicación móvil.
- MongoDB: manejo de la persistencia.

2.1.4. Interfaces de comunicación

En este primer prototipo la aplicación no interactuará con otros sistemas.

2.1.5. Requerimientos de adecuación al entorno

Las aplicaciones cliente correrán sobre emuladores de teléfonos móviles con Windows Phone o Android.

2.2. Funciones del producto

El software debe permitir a un usuario realizar el desafío "Usain Bolt" detallado en el documento "Detalle de Desafíos"

2.3. Características de los usuarios

N/A

2.4. Restricciones de diseño

2.4.1. Restricciones tecnológicas

Herramientas de desarrollo:

- Visual Studio 2010
- SDK Windows Phone 7.1
- Eclipse Kepler 4.32
- SDK Android
- Plugin de Google para Eclipse
- GitHub
- Windows Phone 7
- Android 4.0

2.5. Supuestos y dependencias

- Los sensores del dispositivo funcionan correctamente
- La pantalla del dispositivo móvil tiene una resolución mayor o igual a 320x480 pixeles.

3. Requerimientos específicos

3.1. Requerimientos

- Investigar las API de las dos plataformas, en particular el manejo de los sensores de posicionamiento.
- Evaluar las herramientas de desarrollo elegidas.
- Investigar el proceso de publicación en las tiendas de los distintos sistemas operativos: Windows Phone Store (Windows Phone) y Google Play (Android)

3.2. Requerimientos Suplementarios

- La aplicación deberá cumplir con las restricciones exigidas por los mercados de aplicaciones de los SO.

4. Requerimientos de documentación

4.1. Guías de instalación, configuración y archivo Léame.

En esta primera instancia no será necesario instalar la aplicación. Se armará un video con la demostración del desafío funcionando. Paralelamente se comenzará el proceso de la publicación en las tiendas de los distintos sistemas

operativos: Windows Phone Store (Windows Phone) y Google Play (Android), con el fin de que en sucesivas iteraciones se utilicen las mismas

4.2. Etiquetado y empaquetado

Todos los íconos y recortes de la aplicación fueron obtenidos de www.iconfinder.com