

# BeatIt!

## Alcance del Sistema

### Versión 1.2.2



### Historia de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
12/09/2014	1.2.1	Definición del alcance inicial	Gonzalo Javiel
13/09/2014	1.2.2	Revisión SQA y V&V	Emiliano Vázquez

# Contenido

## 1. Introducción

### 1.1. Propósito

### 1.2. Alcance

### 1.3. Definiciones, siglas y abreviaturas

### 1.4. Referencias

### 1.5. 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**

## **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 que fase e iteración está previsto que se implementen, buscando que el mismo sea una guía para todos los integrantes del equipo.

## **1.2. Alcance**

Este documento es una pieza clave para definir el ritmo del proyecto y la planificación de las tareas del mismo.

## **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
- [2] - RQDRQ - Especificación de Requerimientos - Versión 1.6
- [3] - Glosario - Versión 1.4
- [4] - RQMOD - Modelo de Casos de Uso - Versión 1.6
- [5] - RQPIU - Pautas UI - Versión 1.2.2
- [6] - DSARQG - Descripción de la Arquitectura - Versión 1.3
- [7] - RQOODRP - Documento de Requerimientos para el Prototipo - Versión 1.1
- [8] - Especificación de Desafíos - Versión 1.2.2

## **1.5. Visión general**

En el documento a continuación se detalla la planificación del desarrollo, haciendo las separaciones por fases como se plantea el proceso MUM.

# **2. Planificación para lograr el Alcance**

## **2.1. Fase Elaboración**

### **2.1.1. Iteración 1**

En esta etapa se iniciara el desarrollo del subsistema "Web Server" y se continuara con el desarrollo de los subsistemas "Windows Phone Device" y "Android Phone Device" tomando como base el prototipo desarrollado en la fase inicial.

"Web Server"

Se implementará la lógica del registro de usuario necesaria para la gestión de usuarios, requerida en los casos de uso **Iniciar Sesión** y **Cerrar Sesión**.

A su vez se comenzará con la lógica referente al Ranking de los usuarios con el fin de poder alimentar con datos de todos los usuarios al caso de uso **Listar Ranking** y se proveerán los servicios correspondientes en "BeatIt! API" para que puedan ser consumidos por ambas plataformas.

Se comenzará con la definición del modelo para la persistencia, es relevante mencionar que esta iteración no tiene como objetivo tener implementada la persistencia, lo que implica que el caso de uso **Listar Ranking** tendrá datos estáticos.

#### "Windows Phone Device" y "Android Phone Device"

Se implementaran los casos de uso críticos para la arquitectura como **Iniciar Sesión**, **Cerrar Sesión** y **Listar Ranking**, con el fin de mitigar los posibles riesgos de la arquitectura.

Paralelamente se comenzará a investigar la implementación de los desafíos "Despertame a tiempo" e "Invita a tus amigos".

### **2.1.2. Iteración 2**

En esta etapa se completara el desarrollo de la iteración 1, en lo que respecta al subsistema "Web Server".

Se agregará el subsistema "DataStorage" al sistema, para lograr este objetivo se implementará el componente "Data Model" del subsistema "Web Server" y el componente "Persistence" del propio "DataStorage".

En los dos dispositivos se implementarán los desafíos "Despertame a tiempo" e "Invita a tus amigos", esto implica implementar para cada uno los casos de uso **Iniciar Desafío**, **Cancelar Desafío**, **Completar Desafío** y **Ver Desafío Finalizado**

## **2.2. Fase Construcción**

### **2.2.1. Iteración 1**

En esta fase se completara el desarrollo de la fase anterior, agregando cinco nuevos desafíos, esto implica implementar para cada uno los casos de uso **Iniciar Desafío**, **Cancelar Desafío**, **Completar Desafío** y **Ver Desafío Finalizado**

En esta fase se completaran las traducciones de las aplicaciones.

### **2.2.2. Iteración 2**

En esta iteración se agregaran los restantes dos desafíos completando los diez requeridos por el cliente, esto implica implementar para cada uno los casos de uso **Iniciar Desafío**, **Cancelar Desafío**, **Completar Desafío** y **Ver Desafío Finalizado**

Se publicará la aplicación en las tiendas tanto de Android como de Windows Phone.

Se afinarán detalles de las interfaces de usuario.