Una captura de un videojuego

Descripción generada automáticamente con confianza baja

**Integrantes del equipo:**

Alexis Silva Cobos # 19323

David Esteban Calderón Mireles #19332

Ángel Israel Montoya Gallegos # 19325

Kevin Jared valencia Zárate # 19300

Luis Alberto Lara Torres #19358

Requerimientos funcionales y no funcionales

|  |  |
| --- | --- |
| **Requerimiento funcional** | **Descripción** |
| Controles del personaje | El jugador debe poder moverse lateralmente, saltar y disparar en varias direcciones. |
| |  | | --- | | Mecánicas de combate |  |  | | --- | |  | | |  | | --- | | Incluir disparos, granadas y la posibilidad de cambiar armas durante el juego. |  |  | | --- | |  | |
| |  | | --- | | Comportamiento de enemigos |  |  | | --- | |  | | |  | | --- | | Enemigos con inteligencia artificial básica que patrullen, ataquen y reaccionen al jugador. Jefes con patrones de ataque complejos. |  |  | | --- | |  | |
| |  | | --- | | Power-ups y mejoras |  |  | | --- | |  | | |  | | --- | | Elementos que el jugador pueda recoger para mejorar armas, obtener vida extra o aumentar su capacidad de munición. |  |  | | --- | |  | |
| |  | | --- | | Obstáculos y plataformas |  |  | | --- | |  | | |  | | --- | | Incluir obstáculos interactivos como plataformas móviles y otros elementos que afecten el entorno. |  |  | | --- | |  | |
| |  | | --- | | Niveles con temática variada |  |  | | --- | |  | | |  | | --- | | Varios niveles con ambientes bélicos como selvas, ciudades en ruinas o fábricas. |  |  | | --- | |  | |
| |  | | --- | | Sonido y música |  |  | | --- | |  | | |  | | --- | | Efectos de sonido para disparos, explosiones y acciones del personaje, junto con una banda sonora dinámica que se ajuste al ritmo del juego. |  |  | | --- | |  | |
| |  | | --- | | Información "Acerca de Nosotros" |  |  | | --- | |  | | |  | | --- | | La aplicación debe mostrar información sobre la cafetería (ubicación, horarios, contacto, etc.). |  |  | | --- | |  | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Requerimiento no funcional** | **Descripción** |
| Escalabilidad | El diseño debe permitir agregar nuevos niveles, personajes o armas de manera sencilla en futuras actualizaciones. |
| Usabilidad | |  | | --- | | Interfaz y controles intuitivos para que cualquier jugador pueda entender rápidamente cómo jugar. |  |  | | --- | |  | |
| Mantenibilidad | |  | | --- | | Código modular y bien estructurado que facilite la corrección de errores o la implementación de mejoras. |  |  | | --- | |  | |
| Estabilidad | |  | | --- | | Minimización de fallos o errores críticos, con la posibilidad de recuperación rápida en caso de problemas técnicos. |  |  | | --- | |  | |