

Alien versus balloon

Documento de Arquitectura

02 de julio del 2021

- ❖ Abel Jesus Rodriguez Solano -> 2019-8027
- ❖ Starlin Dariel De Jesus Medina -> 2019-7953
- ❖ Darisleydi Yamile Santana Sanchez -> 2019-8313
- ❖ Leuris Andrés de los Santos Castillo -> 2019-8913
- ❖ Ámbar Rocío Caraballo Rubecindo -> 2019-7408
- ❖ Carolyn Magdalena Báez Soriano -> 2019-7804

Grupo 6, sección 3 viernes de 6:00 - 10:00 P.M.

Descripción del proyecto

Objetivo General

Implementar y crear un aplicación que tenga la finalidad de ser un medio de entretenimiento para nuestros usuarios(Jugadores) así construir todo un ambiente de ocio, competitividad y de diversión.

Objetivos Específicos

- Crear un ambiente para que los usuarios puedan entretenerse con nuestros videojuegos.
- Desarrollar una aplicación competitiva, amigable y entretenida con muchas mecánicas y disfrutable para los videojugadores

Alcance

Este proyecto es con el fin de desarrollar:

- Un videojuego que sea de agrado y entretenido para los jugadores
- Un ambiente competitivo y amigable para los jugadores

Perspectiva del Producto

Se desplegará en el mundo gaming, un nuevo videojuego que se plantea desarrollarse para poder ser jugado de manera offline, el juego está pensado en ser videojuego en 2D, donde los jugadores tendrán que superar una serie de obstáculos para obtener el score más alto

Asunciones y dependencias

Los usuarios necesitará una laptop o computadora de escritorio que cumpla con los requisitos mínimos del juego, el juego se podra jugar de manera offline

Características del usuario

- **Administrador:** El usuario encargado de administrar toda la plataforma del videojuego.
- **Jugadores/Users:** Usuario que usará nuestros servicios para buscar su entretenimiento con juego

Atributos de calidad

- *Aplicación escritorio*

Usabilidad

- Los usuarios podrán empezar a jugar en el momento que descargue e instale el videojuego, por igual podrá ver sus score y ver los puntajes más alto que ha llegado.

Seguridad

- Los datos del usuario se almacenará de manera local, en caso de querer ver el score de otros jugadores, tendrá que crear una cuenta, en la cuenta podrá compartir su score con otros usuarios y de paso poder ver los de ellos

Rendimiento

- La fluidez de poder jugar el videojuego y pasar gran cantidad de horas sin que este se paralice en media partida.

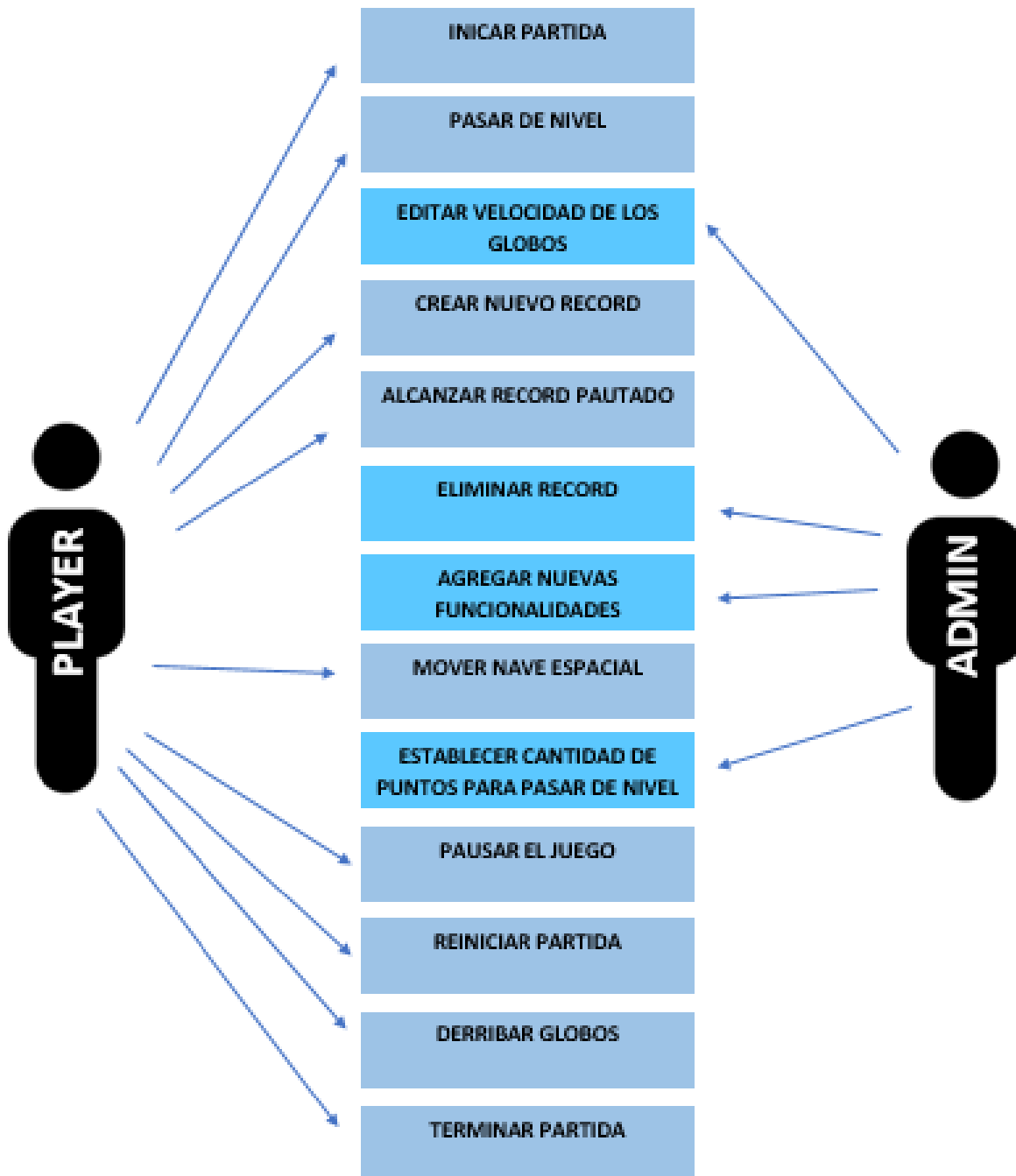
Portabilidad

- Se permite de manera segura y eficiente la instalación del videojuego en los dispositivos móviles. Pueden ser instalados y eliminados de un dispositivo específicos en los que se hace uso de este

Algunas Interfaces



Diagrama de casos de uso



Fichas de casos de uso

Código	C-1
Nombre	Iniciar partida
Actor Primario	Player
Actor Secundario	N/A
Actor Terciario	N/A
Precondición	N/A
Descripción	El actor inicia una nueva partida

Código	C-2
Nombre	Pasar de nivel
Actor Primario	Administrador
Actor Secundario	Player
Actor Terciario	N/A
Precondición	C-1: Iniciar partida. C-5: Alcanzar el puntaje establecido.
Descripción	El actor ha cumplido con el puntaje establecido para pasar de nivel.

Código	C-3
Nombre	Editar velocidad de los globos
Actor Primario	Administrador
Actor Secundario	N/A
Actor Terciario	N/A
Precondición	N/A
Descripción	El administrador puede editar la manera en la que los globos se mueven a medida que transcurre el juego.

Código	C-4
Nombre	Crear nuevo récord.
Actor Primario	Player
Actor Secundario	Administrador
Actor Terciario	N/A
Precondición	C-1: Iniciar partida.
Descripción	El jugador puede superar récords anteriores.

Código	C-5
Nombre	Alcanzar récord pautado.
Actor Primario	Administrador
Actor Secundario	Player
Actor Terciario	N/A

Precondición	C-1: Iniciar partida.
Descripción	El jugador alcanza los puntos establecidos por el creador, por lo tanto pasa al siguiente nivel.

Código	C-6
Nombre	Eliminar record
Actor Primario	Administrador
Actor Secundario	N/A
Actor Terciario	N/A
Precondición	C-4: Crear un nuevo récord.
Descripción	El administrador es capaz de eliminar el récord que en el momento aparezca como mayor.

Código	C-7
Nombre	Agregar nuevas funcionalidades
Actor Primario	Administrador
Actor Secundario	N/A
Actor Terciario	N/A
Precondición	N/A

Descripción	El administrador es capaz de editar y agregar nuevas funcionalidades al juego.
--------------------	--

Código	C-8
Nombre	Mover nave espacial.
Actor Primario	Player
Actor Secundario	N/A
Actor Terciario	N/A
Precondición	C-1: Iniciar partida
Descripción	El jugador es capaz de mover la nave espacial a todos espacial posibles, sin topar los extremos.

Código	C-9
Nombre	Establecer cantidad de puntos para pasar de nivel.
Actor Primario	Admin
Actor Secundario	N/A
Precondición	C-6: Un póster ha creado una oferta de trabajo.
Descripción	El admin establece la cantidad de puntos máximos, para pasar de nivel

Código	C-10
Nombre	Pausar juego
Actor Primario	Player.
Actor Secundario	Admin.
Actor Terciario	N/A

Precondición	C-1: Iniciar partida.
Descripción	El player puede pausar la partida, en cualquier momento.

Código	C-11
Nombre	Reiniciar partida
Actor Primario	Player
Actor Secundario	Admin
Actor Terciario	N/A
Precondición	C-1: Haber iniciado la partida.
Descripción	El player puede reiniciar la partida, cuantas veces quiera, sabiendo que cada vez que reinicie se perderá el récord que llevaba.

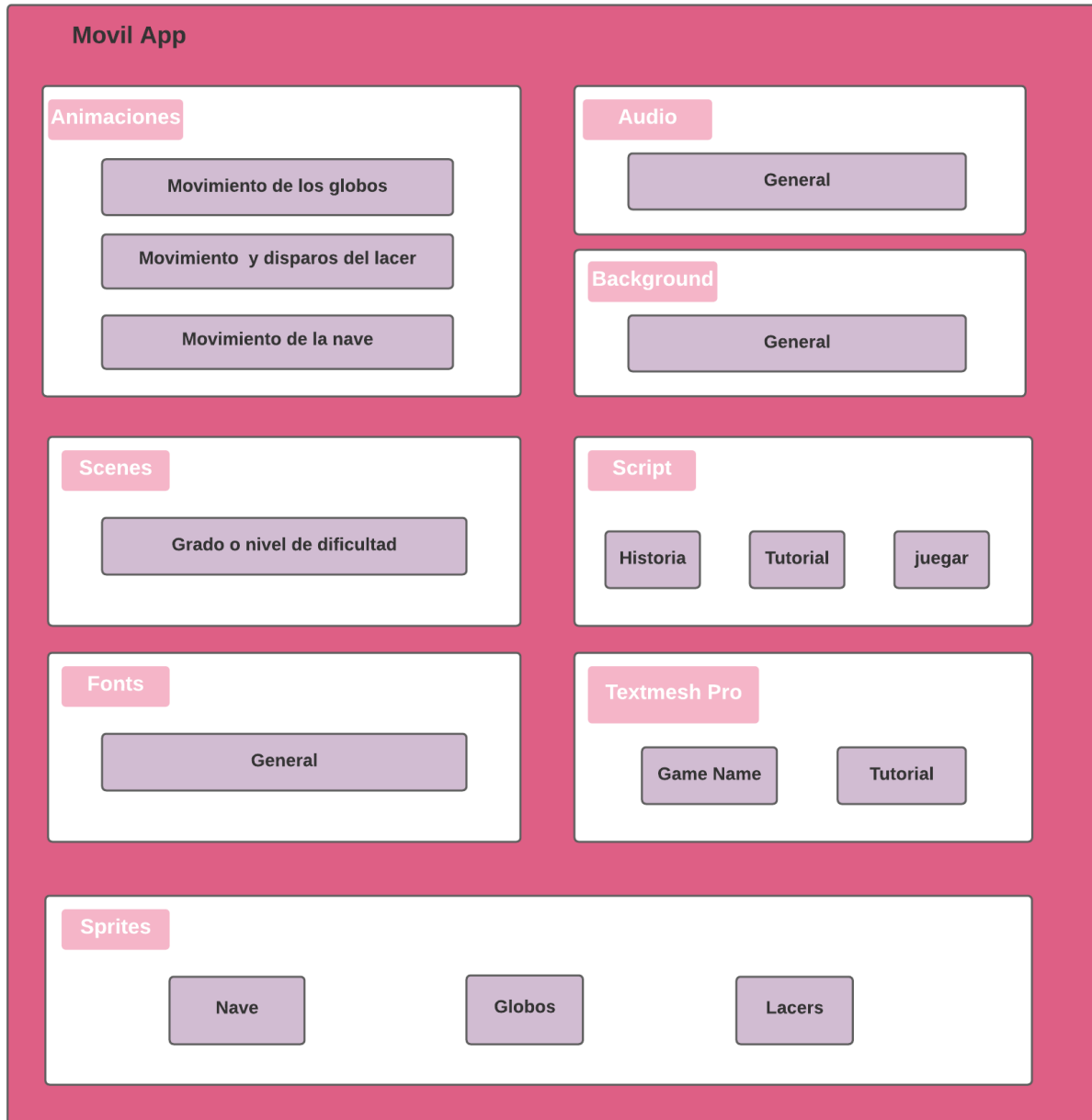
Código	C-12
Nombre	Derribar globos
Actor Primario	Player
Precondición	C-1: Iniciar partida
Descripción	El jugar es capaz de derribar los globos.

Código	C-13
Nombre	Terminar partida
Actor Primario	Administrador
Actor Secundario	Player
Actor Terciario	N/A

Precondición	C-1: Iniciar el juego
Descripción	El jugador puede finalizar la partida en cualquier momento de la misma.

Vista estática

Decomposition Style – App Móvil



Element Catalog

Móvil App: Contiene las elementos característicos que debe tener el videojuego

- **Animaciones:** Representa el contenido de las distintas animaciones del proyecto.
- **Audio:** Representa el contenido de los sonidos del proyecto.
- **Fonts:** Representa el escenario y el ambiente del proyecto.
- **Scenes:** Representa el contenido de los distintos mundos que tendrá el proyecto.
- **Script:** Se encontrarán contenidos los códigos en lenguaje el lenguaje de programación escogido escogido.
- **Sprites:** contiene los personajes que serán utilizados en el proyecto.
- **TextMesh Pro:** Se encuentran contenidos los textos correspondientes del proyecto.