

**Documento de Estado del Proyecto**

**Proyecto de Rector Simulator**

**Versión 2.1**

## 1. Introducción

Este documento tiene como objetivo analizar y especificar los requisitos y funcionalidades del proyecto *Rector Simulator*. Se incluirá la arquitectura y diseño del software, el diseño de la UI y el diseño de la base de datos que se utilizara.

## 2. Resumen del Proyecto

*Rector Simulator* es un juego de simulación y toma de decisiones en el que los jugadores asumen el rol de un rector universitario. El objetivo del juego es gestionar el presupuesto y los recursos de la universidad, mantener la aprobación del alumnado y tomar decisiones estratégicas que afecten el éxito de la institución.

## 3. Actividades Realizadas

### 3.1. Especificar Arquitectura y Diseño del Software

- **Item:** Documento de arquitectura.
- **Estado:** Completado.

### 3.2. Especificar Diseño de UI

- **Item:** Documento de especificación de UI.
- **Estado:** Completado.

### 3.3. Especificar diseño de la Base de Datos

- **Item:** Documento de especificación de DB.
- **Estado:** Completado.

### 3.4. Reporte de Estado Actual del Proyecto

- **Item:** Documento de estado del proyecto.
- **Estado:** En progreso.

## 4. Requisitos del proyecto:

### 4.1. Requisitos funcionales:

- **Sistema de Toma de Decisiones:** El jugador debe tomar decisiones que afecten la gestión de la universidad.
- **Gestión de Recursos:** Controlar el presupuesto y los fondos de la universidad.
- **Aprobación del Alumnado:** Monitorizar la satisfacción del alumnado a través de un sistema de puntuación.
- **Persistencia de Puntajes:** Guardar los 5 mejores puntajes de cada jugador.

- **Eventos Aleatorios:** Generar eventos que obligan al jugador a tomar decisiones críticas.

#### **4.2. Requisitos no funcionales:**

- **Compatibilidad:** El juego debe funcionar en navegadores como Firefox, Edge y Google Chrome.
- **Rendimiento:** El sistema debe manejar múltiples eventos simultáneos sin retrasos.
- **Usabilidad:** El diseño debe ser intuitivo y fácil de usar.

### **5. Próximos Pasos**

#### **5.1. Desarrollo y Despliegue:**

- Codificación de Historia de usuario 1
- Codificación de Historia de usuario 2
- Codificación de Historia de usuario 3
- Codificación de Historia de usuario 4
- Codificación de Historia de usuario 5
- Codificación de Historia de usuario 6
- Ejecutar Pruebas de Calidad
- Desplegar Aplicación
- Reporte de Estado del Proyecto #3

### **6. Conclusiones**

El desarrollo de la segunda etapa del proyecto Rector Simulator ha sido completado satisfactoriamente. Se cumplieron los hitos correspondientes al diseño de la arquitectura del software, la especificación de la interfaz gráfica de usuario y el diseño de la base de datos. Estos avances establecen una base sólida para la fase de codificación, la cual permitirá implementar las funcionalidades descritas en las historias de usuario. Se continuará trabajando en el desarrollo del juego, con la meta de completar la codificación y realizar pruebas en las próximas fases.