### **Documento de Estado del Proyecto**

### **Proyecto de Rector Simulator**

**Versión 1.3**

# **Introducción**

Este documento tiene como objetivo detallar el avance y estado actual del proyecto "Rector Simulator", especificando las actividades completadas, el progreso en el desarrollo y los próximos pasos. "Rector Simulator" es un juego de simulación y toma de decisiones donde el jugador asume el rol de rector universitario, gestionando recursos, presupuestos y tomando decisiones críticas para el éxito de la institución.

1. **Resumen del Proyecto**

**"Rector Simulator"** permite a los jugadores gestionar una universidad, balanceando el presupuesto y la satisfacción de los estudiantes. Este juego desafía al usuario a tomar decisiones estratégicas que impactan en el rendimiento y popularidad de la universidad, creando una experiencia interactiva de simulación de gestión.

1. **Actividades Realizadas**
   1. **Codificación de Historias de Usuario**

* **Item:** HU 01 - Funcionalidad de historia de usuario 1 (Frontend/Backend) **Estado:** Completo
* **Item:** HU 02 - Funcionalidad de historia de usuario 2 (Frontend/Backend) **Estado:** Completo
* **Item:** HU 03 - Funcionalidad de historia de usuario 3 (Frontend/Backend) **Estado:** Completo
* **Item:** HU 04 - Funcionalidad de historia de usuario 4 (Frontend/Backend) **Estado:** Completo
* **Item:** HU 05 - Funcionalidad de historia de usuario 5 (Frontend/Backend) **Estado:** Completo
* **Item:** HU 06 - Funcionalidad de historia de usuario 6 (Frontend/Backend) **Estado:** Completo
  1. **Pruebas de Calidad**
* **Item :** Documento de pruebas de software .
* **Estado:** Completo
  1. **Despliegue de aplicación**

## **Item:** Documento de despliegue.

## **Estado:** Completado.

## **Reporte de Estado de Proyecto**

## **Item:** Documento de Estado de Proyecto 3

## **Estado:** Completado.

# **Requisitos del proyecto:**

* 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.
  1. **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.

1. **Próximos Pasos**
   1. **Optimización del Sistema:** Realizar ajustes en el rendimiento del juego para garantizar una experiencia sin retrasos.
   2. **Feedback de Usuarios:** Recopilar retroalimentación de los usuarios para identificar posibles mejoras.
   3. **Documentación Final del Proyecto:** Elaborar un documento de cierre que incluya lecciones aprendidas y resultados obtenidos.

# 

# **Conclusiones**

El tercer hito de “Desarrollo y Despliegue” se completó exitosamente. El equipo ha logrado desarrollar e implementar todas las historias de usuario planificadas, ejecutar las pruebas de calidad, y realizar el despliegue de la aplicación en el entorno de producción. El proyecto está en camino de cumplir con los requisitos establecidos, tanto funcionales como no funcionales, y ha sido bien recibido en las pruebas iniciales. Con esta fase, el proyecto "Rector Simulator" se acerca a su fase final de optimización y documentación.