### 

### 

### 

### **Documento de Análisis**

### **Proyecto de Rector Simulator**

### **Versión 1.0**

### 

### **1. Requisitos Funcionales (RF)**

* **RF01: Sistema de Toma de Decisiones**El juego permitirá al jugador tomar decisiones estratégicas basadas en eventos aleatorios que afectan la reputación y los recursos de la universidad​.
* **RF02: Aprobación del Alumnado**El jugador podrá monitorear y gestionar la aprobación de los estudiantes mediante una interfaz que muestre una barra de progreso en tiempo real, actualizada según las decisiones​.
* **RF03: Gestión de Recursos Financieros**El jugador podrá ver, gestionar y reasignar fondos dentro de la universidad, lo que impactará en áreas clave como la satisfacción estudiantil, la moral del personal y la estabilidad financiera​.
* **RF04: Persistencia de Puntajes y Ranking**El sistema guardará los resultados del jugador, comparando su desempeño actual con el puntaje anterior, y actualizará el ranking.
* **RF05: Eventos Aleatorios**Se generarán eventos aleatorios que requerirán que el jugador tome decisiones críticas con impactos directos en la jugabilidad, como cambios en los fondos o la aprobación del alumnado.
* **RF06: Múltiples Finales**El juego ofrecerá distintos finales en función de las decisiones tomadas a lo largo de la partida, reflejando las habilidades de gestión del jugador.

### **2. Requisitos No Funcionales (RNF)**

* **RNF01: Compatibilidad de Navegadores**El sistema debe ser compatible con los navegadores Google Chrome, Firefox y Microsoft Edge​.
* **RNF02: Rendimiento**El sistema debe manejar múltiples eventos simultáneamente sin demoras perceptibles para garantizar una experiencia fluida​.
* **RNF03: Usabilidad**El diseño debe ser intuitivo, con botones y menús claramente etiquetados para facilitar la navegación del jugador​.
* **RNF04: Seguridad de Datos**El sistema debe asegurar la persistencia de datos de las partidas y proteger la información personal de los usuarios​.

### **3. Consideración de Riesgos**

* **Riesgos Técnicos**:
  + **Compatibilidad con plataformas**: El sistema puede presentar problemas de compatibilidad con ciertos navegadores o versiones de estas.
  + **Escalabilidad**: Si el número de jugadores crece rápidamente, el rendimiento del sistema podría verse afectado.
* **Riesgos de Negocio**:
  + **Recepción negativa por parte de los jugadores**: Si el juego no satisface las expectativas del usuario, podría afectar las ventas o la reputación.
* **Riesgos Operacionales**:
  + **Fallas en la infraestructura de despliegue**: Si los servidores de la plataforma de despliegue (Render) experimentan interrupciones, el acceso al juego se verá afectado.

### **4. Alcance del Proyecto**

* **Incluirá**:
  + **Manual del Usuario**: Se desarrollará un manual en formato PDF que explicará el uso de las principales características del juego​.
  + **Video Explicativo**: Se creará un video tutorial que guiará a los jugadores en el uso de las funciones clave.
  + **Plataforma de Despliegue**: El sistema será desplegado en la nube utilizando la plataforma Render, que permitirá la escalabilidad y un fácil acceso desde navegadores​.
* **No incluirá**:
  + **Versiones móviles**: Solo aplicación web
  + **Soporte multilenguaje**: Solo lenguaje español