

## **Plantilla para escenario específico de atributo de calidad**

**Requerimiento no funcional asociado:** Cuando el jugador realiza un movimiento, sus efectos, como las animaciones y sonidos, deberán verse reflejados en la partida inmediatamente.

**Categoría:** Rendimiento

**Fuente del estímulo:** Externa, específicamente un jugador de una partida de cualquier tipo.

**Estímulo:** Eventos regulares, cuando el jugador realiza un movimiento.

**Ambiente o contexto:** Modo normal.

**Artefacto:** El sistema, específicamente las partes encargadas de mostrar las animaciones y sonidos que se producen al realizar un movimiento.

**Respuesta:** Se procesa la acción del jugador e inmediatamente se le muestran las consecuencias apropiadas al usuario.

**Medición de la respuesta:** La velocidad con la que se comienzan a desplegar los efectos deberá ser menor a 0.25 segundos, con el fin de dar la ilusión de que la acción tiene consecuencias instantáneas.

**Este escenario se logrará mediante las siguientes tácticas:**

1. Incrementar la eficiencia computacional: Se quiere que el algoritmo que calcula las reacciones específicas de los movimientos en una partida sea lo mas rápido posible para poder mostrar los efectos rápidamente. Además, las animaciones y sonidos deberán ser lo suficientemente ligeros para que puedan ser reproducidos casi instantáneamente.