Analizar y comprender los requisitos del juego es una fase crítica en el desarrollo de software. Aquí hay una guía paso a paso para abordar esta tarea:

1. Leer la Documentación Inicial:

Revisa cualquier documentación inicial proporcionada por los stakeholders o clientes. Esto podría incluir descripciones generales del juego, objetivos, y requisitos de alto nivel.

1. Reunir Información de los Stakeholders:

Si es posible, organiza reuniones con los stakeholders para obtener información adicional. Preguntas clave incluyen:

* 1. ¿Cuál es la premisa del juego?
     1. Que el jugador pueda interactuar con el ambiente y vencer a sus contrincantes con más puntos
  2. ¿Cuáles son los objetivos principales del juego?
     1. No permitir que los globos lleguen al portal final
  3. ¿Quiénes son los usuarios objetivo?
     1. Personas que les gusten los juegos tipo tower defense pero que busquen algo nuevo en el juego

1. Identificar Características Principales:
   1. Lista las características principales del juego. Esto podría incluir mecánicas de juego, modos de juego, personajes, historia, y otros elementos clave.
2. Definir Requisitos Funcionales:
   1. Desglosa las características en requisitos funcionales específicos. Estos son comportamientos o funciones específicas que el sistema debe tener. Por ejemplo:
      1. El juego debe tener un modo de un jugador y un modo multijugador.
      2. El jugador debe poder disparar con un arma.
3. Establecer Requisitos No Funcionales:
   1. Identifica requisitos no funcionales relacionados con aspectos como rendimiento, escalabilidad, seguridad, y usabilidad. Por ejemplo:
      1. El juego debe ejecutarse a 60 cuadros por segundo en hardware específico.
      2. La interfaz de usuario debe ser intuitiva para nuevos jugadores.
4. Priorizar Requisitos:
   1. Clasifica los requisitos en términos de importancia y urgencia. Esto ayuda a establecer qué características son críticas y cuáles pueden ser implementadas en fases posteriores.
5. Crear Casos de Uso:
   1. Desarrolla casos de uso que describan cómo los usuarios interactuarán con el sistema. Esto proporciona un entendimiento más profundo de los flujos de trabajo y las interacciones.
6. Realizar Prototipos o Mockups:
   1. Crea prototipos o mockups visuales para algunas partes clave del juego. Esto puede ayudar a visualizar cómo se verá y se sentirá el juego.
7. Validar con los Stakeholders:
   1. Presenta tus hallazgos y documentación a los stakeholders para su validación y retroalimentación. Asegúrate de que todos estén de acuerdo con los requisitos antes de pasar a la siguiente fase.
8. Documentar y Mantener:
   1. Documenta formalmente todos los requisitos en un documento claro y accesible. A medida que evoluciona el proyecto, actualiza la documentación para reflejar cambios y nuevos requisitos.

Este proceso de análisis de requisitos es esencial para establecer las bases sólidas del desarrollo del juego. A medida que avanzas en el proyecto, es probable que debas iterar y ajustar los requisitos según las necesidades cambiantes y las retroalimentaciones del equipo y stakeholders.

**Preguntas para extraer características del juego:**

1. **Concepto del juego:**
   1. ¿Cuál es la premisa o concepto principal del juego?
      1. Que los globos salgan de un portal, recorran el camino y lleguen a otro portal, en ese espacio intermedio el jugador portando un arma debe estallarlos.
   2. ¿Cuál es el objetivo principal del jugador?
      1. Destruir los globos evitando que lleguen al portal final
2. **Modos de Juego:**
   1. ¿Qué modos de juego desea incluir? (un jugador, multijugador, historia, supervivencia, etc.)
      1. Solo se tendrán un jugador o dos jugadores
3. **Mecánicas de Juego:**
   1. ¿Cuáles son las acciones principales que realizará el jugador?
      1. Disparar, mejorar el arma, recargar y desplazarse
   2. ¿Cómo interactuará el jugador con el entorno y otros elementos del juego?
      1. Solo a través del arma el usuario puede interactuar con el entorno.
4. **Personajes y Enemigos:**
   1. ¿Cuáles son los personajes principales del juego?
      1. Jugador uno, jugador dos y bombas enemigas
   2. ¿Cómo se diferencian entre sí?
      1. El jugador uno y jugador dos tienen sus propios avatars los enemigos tienen forma de globos de colores
   3. ¿Qué tipos de enemigos enfrentará el jugador?
      1. Globos de aire de diferentes colores con diferentes velocidades y diferentes resistencias aumentando a un máximo de 10 niveles con 3 oleadas cada nivel
5. **Ambientes y Niveles:**
   1. ¿Cuáles son los entornos y escenarios clave del juego?
      1. Ambiente de inicio de conexión, espacio del juego donde se va a realizar el desempeño del juego.
   2. ¿Cómo se estructurarán los niveles?
      1. Cada nivel tiene 3 oleadas y cada oleada tienen 70 globos con un mini jefe al final con mayor resistencia de lo normal de la anterior oleada
6. **Sistema de Progresión:**
   1. ¿Existirá un sistema de progresión o niveles?
      1. Son 10 niveles totales y cada nivel tiene 3 oleadas, en cada nivel van a cambiar los enemigos en términos de velocidad y resistencia de los enemigos
   2. ¿Cómo avanzará el jugador y qué logrará a medida que progresa?
      1. El jugador cada vez que mata un enemigo gana unas “Monedas” al mismo tiempo que los puntos y con esas monedas puede hacer mejoras en su arma son 3 mejoras con una cuarta mejora adicional que da una condición especial que dispara una “granada” que se puede lanzar cada determinado tiempo
7. **Armas y Habilidades:**
   1. ¿Qué tipos de armas o habilidades tendrá el jugador?
      1. Solo puede usar el arma para destruir a los enemigos
   2. ¿Cómo se adquirirán o mejorarán estas armas y habilidades?
      1. Se empieza el juego con el arma
8. **Interfaz de Usuario (UI):**
   1. ¿Qué información se mostrará en la pantalla del jugador?
      1. Nombre jugador 1 o jugador 2,
      2. Oleadas y nivel
      3. Vitalidad
      4. Puntos hechos durante el juego
      5. Monedas obtenidas
      6. Información de balas antes de la recarga
      7. Cuantas monedas se necesitan para actualizar el amra
   2. ¿Cómo se presentarán elementos como la salud, munición y puntuación?
      1. La salud del jugador dependerá de los enemigos que lleguen al portal final, si pasan 7 enemigos pierde toda la vitalidad.
9. **Estilo Artístico y Gráficos:**
   1. ¿Cómo describirías el estilo artístico del juego?
      1. Si se pueden tener gráficos sencillos sería muy bueno
   2. ¿Existen requisitos específicos para gráficos y modelos 3D?
      1. No
10. **Sonido y Música:**
    1. ¿Cuál es la atmósfera auditiva que deseas lograr?
       1. Ambiente de sonido similar a super mario
    2. ¿Hay efectos de sonido o música específicos que deseas incluir?
       1. No

**Organización de Características del Juego:**

1. **Concepto del Juego:**
   * Descripción: Los globos emergen de un portal, recorren un camino y deben ser destruidos por el jugador antes de llegar a otro portal.
2. **Modos de Juego:**
   * Lista de Modos de Juego:
     + Un Jugador
     + Dos Jugadores
3. **Mecánicas de Juego:**
   * Lista de Mecánicas:
     + Disparar, Mejorar el arma, Recargar, Desplazarse.
4. **Personajes y Enemigos:**
   * Lista de Personajes:
     + Jugador Uno, Jugador Dos.
   * Lista de Enemigos:
     + Globos de aire de colores.
5. **Ambientes y Niveles:**
   * Lista de Entornos:
     + Ambiente de Inicio de Conexión, Espacio de Juego.
   * Descripción de Niveles:
     + Cada nivel tiene 3 oleadas y un mini jefe al final. Cambios progresivos en velocidad y resistencia de los enemigos.
6. **Sistema de Progresión:**
   * Descripción del Sistema de Progresión:
     + 10 niveles con 3 oleadas cada uno. Ganancia de monedas por enemigo eliminado. Mejora de arma con monedas.
7. **Armas y Habilidades:**
   * Lista de Armas:
     + Arma principal.
   * Lista de Habilidades:
     + Granada (condición especial).
8. **Interfaz de Usuario (UI):**
   * Elementos de la UI:
     + Nombre Jugador, Oleadas y Nivel, Vitalidad, Puntos, Monedas, Información de Balas y Recarga, Costo de Mejora de Arma.
   * Descripción de la Presentación de la UI:
     + Información clara y legible con indicadores importantes.
9. **Estilo Artístico y Gráficos:**
   * Descripción del Estilo Artístico:
     + Gráficos sencillos.
   * Requisitos Gráficos:
     + No hay requisitos específicos.
10. **Sonido y Música:**
    * Descripción de la Atmósfera Auditiva:
      + Ambiente de sonido similar a Super Mario.
    * Elementos de Sonido y Música:
      + Sin efectos de sonido o música específicos.