



## FASES DE REQUERIMIENTO DE SOFTWARE

1. [Descripción general del requerimiento](#)
2. [Fase de formalización](#)
3. [Análisis de requisitos y requerimientos](#)
4. [Fase de planeación y gerencia del proyecto](#)
5. [Levantamiento del requerimiento detallado](#)
6. [Diseño de la arquitectura solución](#)



## Descripción general del requerimiento

**PROYECTO:** Oil Fish

**NOMBRE DEL REQUERIMIENTO:** Concientizar a las personas y empresas del problema que afectan las industrias petroleras contaminando los océanos.

**FECHA DE SOLICITUD:** 13/05/2022

**RESPONSABLES DE LA SOLICITUD:** Hack the Ocean

---

## Fase de formalización

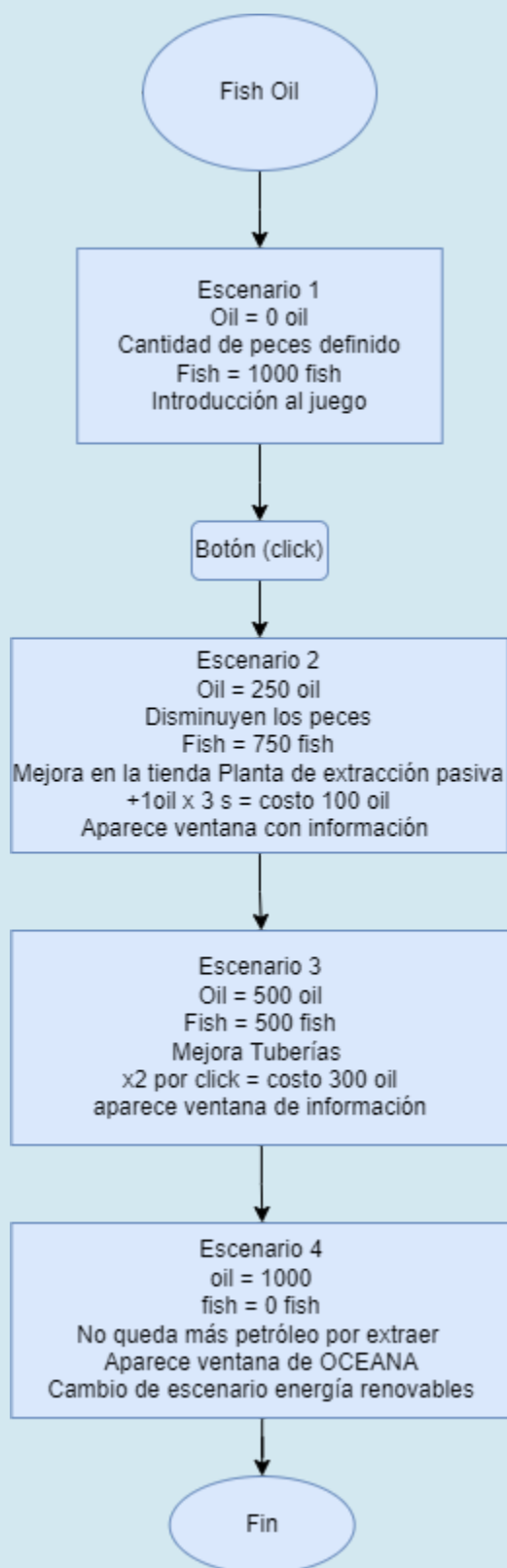
### DESCRIPCIÓN DE LA SOLICITUD:

**Usuario solicitante:** Página web informativa de educación ambiental que busca dar a conocer a personas y empresas del impacto que han causado las industrias petroleras en los océanos y la poca importancia que le dan a la prevención de accidentes que manejan dichas industrias y gobiernos. A través de un juego tipo clicker el usuario jugará como la planta de extracción de petróleo en medio del mar, visualizandose la flora y fauna marítima en pantalla, mientras más avance el juego se irá cambiando el escenario de manera dinámica y apareciendo información acerca de derrames de petróleo, impactos en la naturaleza por las industrias, vida marítima etc. Para finalizar el escenario estará sucio por contaminación y no habrá peces alrededor, saldrá una ventana emergente que nos dirá una forma de apoyar a los océanos llevándonos a la página de OCEANA, al regresar encontraremos una ventana que nos dirá gracias y hélices de energía renovable aparecerán en el lugar de la planta de extracción.



## Análisis de requisitos y requerimientos

**MODELADO DE LA APLICACIÓN:** Diagrama de flujo descriptivo





## Términos de referencia:

**Alcance de la solución:** Se pretende tener 4 escenarios de la planta de extracción de petróleo conforme avance el juego con un botón para jugar. Los peces van a ir disminuyendo y el mar se va ensuciando y poniendo negro y en si es posible un último escenario en la que aparezcan helices de energía renovable con agradecimientos y una ventana para apoyar OCEANA. Con cada escenario aparecerá una ventana emergente que contenga información del mar, contaminación etc. Habrá solo dos mejoras para la planta de extracción. Dentro de la página un menú o menú desplegable en la que aparecen “about us” y “contacto”

---

## Fase de planeación y gerencia del proyecto

**Requerimientos funcionales y criterios de aceptación:** Como usuario final tenemos la expectativa de que sea un juego pequeño en el que la persona sea consciente de los peligros que sufre el mar e incentivar su interés hacia la protección del ambiente marítimo.

### Interesados en la solución:

Integrantes	Rol/Perfil
Alberto Munguía	Frontend
Juan Javier	Backend
Jorge Maldonado	Backend
Germán Horta	Documentación/Apoyo
Irving Jaramillo	Frontend

**Precondiciones:** Tener logo de equipo, objetivos específicos, comunicación por Teams, control de versiones GitHub.

### Requisitos técnicos:

**Tipo de desarrollo :** WEB

**Base de datos:** MySQL

**Lenguaje:** De marcado (HTML), CSS , Javascript , Java.



## Levantamiento del requerimiento detallado

### Funcionalidades:

#### Botón

**Características:** El botón va estar en la pantalla principal en la que tiene forma de gota de color negro con letras blancas que diga “OIL”, este botón es la principal mecánica de juego en la que al hacer click tenga una interacción visual y sumen puntos al “contador”

#### Contador

**Características:** Los contadores van a estar en la parte superior derecha en la cual habrá dos; uno para el “OIL” con un icono similar al botón que contará los clics que has dado iniciando en 0 y otro para los peces “Fish” con un icono de pez que se han ido de la zona este iniciará en 1000.

#### Escenarios

**Características:** Los escenarios serán 4 , cambiando dependiendo del número de clics que se hayan dado, cambiará la planta de extracción, el cielo y el mar así como disminución de imágenes de peces.

#### Ventanas emergentes

**Características:** Las ventanas emergentes nos proveerán de información acerca de los problemas de contaminación del mar, las cuales aparecerán al cambiar de escenario o cada número de clics.

#### Botón de cerrar ventana emergente

**Características:** Puede ser un botón para cerrar dicha ventana emergente o al pasar cierto tiempo se cierra automáticamente.

#### Mini-mejoras

**Características:** Existirán dos iconos pequeños arriba a la izquierda color gris para denotar que están bloqueados y dichos iconos tendrán un número pequeño con la gota de oil que denota el precio a desbloquear. La primera mejora cuesta 100 oil y su pasiva nos da 1 oil x 1s; la segunda es una mejora de tuberías que cuesta 300 oil y nos da x2 de oil por click.

#### Barra de Menú

**Características:** Pequeña barra de menú que contendrá dos vínculos uno para “About us” y otro “Contact”.

#### About us

**Características:** El vínculo del menú “About us” nos llevará a una pequeña página en la que estarán los creadores del proyecto y su información así como el reto del Hackathon.

#### Contact

**Características:** EL vínculo de “Contact” del menú nos llevara a un formulario para poder contactar con el equipo.




## Diseño de la arquitectura solución

### PROTOTIPOS DE INTERFACES DE USUARIO

Desktop - 1

PAGE NAME

[CLICK THE OIL](#) [Acerca de](#)



EXTRACT

INFORMATION

RESOURCE	QUANTITY
OIL	# LITERS
SEA TURTLE	300

Contact

PAGE NAME

[CLICK THE OIL](#) [Contact](#) [About](#)

FORMS

FIELD

FIELD

FIELD

FIELD

SUBMIT

FOOTER LEGEND

