

Introducción

Problema del tema (cual es)

Justificación

Objetivos generales-específicos (solución al problema)

Propósito del documento

Alcance del sistema

Definiciones, acrónimos y abreviaciones

Descripción general del documento

Descripción general del producto

Perspectiva del producto

Funciones del producto (resumen general)

Características del usuario

Restricciones generales

Suposiciones y dependencias

Análisis preliminar de los requisitos del usuario (requisitos en lenguaje natural)

Referencias

1. Introducción

La presente introducción tiene como finalidad definir los lineamientos iniciales para el desarrollo del juego digital Magical Creature propuesto en el marco del reto SenaSoft el juego consiste en una competencia de cartas en la que los jugadores buscan acumular la mayor cantidad de cartas mediante la comparación de atributos de modelos predefinidos.

El sistema se implementará utilizando Java (Spring Boot) para la lógica de negocio y Css para la interfaz gráfica, asegurando una solución eficiente, moderna y atractiva para los participantes, Y de framework utilizaremos Bootstrap para simplificar y facilitar el desarrollo del juego de cartas

2. Problema del tema

El problema del tema se trata de encontrar una respuesta o solución a la situación planteada como a continuación:

- La falta de conocimiento de cosas nuevas al no tener cierta experiencia que se necesita tendríamos mi equipo de trabajo buscar la manera de facilitar para así adquirir nuevos conocimientos y sacar adelante este juego
- Al momento de repartir las cartas osea la baraja no debe haber cartas iguales porque si estaría eso habría un empate y en el juego no está permitido que haya empates o si no generaría complejidad al momento de la duración sobre la partida y no tendría fin por lo cual si o si debe haber cartas únicas

3. Justificación

El desarrollo del juego de cartas que tiene como nombre denominado Magical Creature que responde a la necesidad de una solución tecnológica innovadora y dinámica en el marco del reto SenaSoft este proyecto permite integrar conocimientos en programación diseño de interfaces y gestión de proyectos colaborativos, aplicando metodologías ágiles y buenas prácticas de desarrollo a la implementación del juego que tiene como estrategia en la toma de decisiones y la competencia sana entre jugadores convirtiéndose en una herramienta de entretenimiento interactivo que combina simplicidad en las reglas con dinamismo en la experiencia de usuario asimismo el uso de Java (Spring Boot) para el backend y Css para el frontend garantizando un diseño muy moderno y mostrándole una buena interfaz hacia el usuario para que así le pueda agradar además cuenta con un framework que sería Bootstrap que facilitaría mucho al momento de desarrollar el juego de cartas por lo cual así cumpliríamos con los estándares actuales de desarrollo web de esta manera, el proyecto no solo atiende las exigencias del concurso, sino que también constituye una oportunidad para fortalecer las habilidades técnicas del equipo

4. Objetivos generales-específicos

Objetivo:

Actualmente no existe una versión digital del juego Magical Creature que permite a varios jugadores competir en tiempo real mediante la comparación de atributos de cartas esto genera la necesidad de desarrollar una plataforma web que gestione las partidas, controle los turnos de manera aleatoria, garantizando una experiencia ágil y entretenida entre 2 y 7 jugadores

Específico:

Desarrollar un juego de cartas digital multijugador llamado Magical Creature, que permita a los jugadores competir mediante la comparación de atributos que cuenta con algunas cosas específicas:

- Diseñar la estructura de cartas y jugadores para soportar partidas entre 2 y 7 participantes
- Implementar la lógica del juego en Java (Spring Boot), incluyendo el reparto de cartas, control de turnos y cálculo de ganadores
- Cada jugador contendrá 8 cartas aleatoria, con un total de 56 cartas por todos los jugadores que están jugando claro si hay 7 jugadores jugando
- La duración de la partida estará estimado por ahí de 5 o 8 minutos

5. Propósito del documento

El propósito de este documento define de manera clara y detallada los requisitos funcionales y no funcionales del sistema Magical Creature un juego de cartas digital desarrollado en el marco del reto SenaSoft este documento servirá como guía principal para el equipo de desarrollo asegurando que todos los miembros comprendan el alcance, los objetivos y las funcionalidades claves que debe cumplir el sistema.

6. Alcance del sistema

Backend: Java con Spring Boot

Frontend: Css

Framework: Bootstrap

Base de datos: Mysql

7. Definiciones, acrónimos y abreviaciones

SRS	Especificación de requisitos del software
Usuario	Persona que usará el producto
ADSO	Análisis y Desarrollo de Software
RF	Requisitos Funcionales
RFN	Requisitos no Funcionales
MER	Modelo Entidad Relación

8. Descripción general del documento

Este documento describe los requisitos necesarios para desarrollar el juego Magical Creature. Incluye una visión general del sistema, sus funciones, restricciones, características del usuario y requerimientos técnicos. Sirve como guía para el equipo de desarrollo y asegura que todos trabajen alineados bajo los mismos objetivos.

9. Descripción general del producto

Magical Creature es un juego de cartas en línea ambientado en un mundo de fantasía. Cada jugador recibe cartas con criaturas únicas que poseen 8 atributos. En cada ronda, se comparan atributos para determinar un ganador. El jugador con más cartas al final, gana la partida. Está diseñado para funcionar en navegadores web con partidas entre 2 y 7 jugadores.

10. Perspectiva del producto

El juego funciona como una plataforma web multijugador. El cliente permite la interacción visual con las cartas y el servidor gestiona la lógica del juego, incluyendo el reparto, los turnos y el puntaje. Se enfoca en ser accesible, ágil y entretenido, compatible con múltiples dispositivos.

11. Funciones del producto

Crear salas y definir número de jugadores

Repartir 8 cartas únicas por jugador

Permitir selección de atributo para competir

Comparar valores y asignar cartas al ganador

Mostrar cartas, puntajes y turnos en tiempo real

Finalizar la partida al agotarse las cartas

12. Características del usuario

Nombre del Usuario	Administrador
Actividad	Creación de salas. Elegir el número de jugadores por sala.

Nombre del Usuario	Usuario
Actividad	Creación de perfil para poder jugar multijugador. Unirse a las salas. Ganar puntos mediante las rondas.

13. Restricciones generales

- El proyecto debe ser usado con acceso a internet
- El proyecto debe cumplir con las políticas de seguridad para proteger la información del usuario.
- El proyecto debe de tener un rendimiento rápido y eficiente.
- El proyecto debe de ser intuitivo y fácil de usar.

- El proyecto debe ser compatible con diferentes navegadores web.

14. Suposiciones y dependencias

- Se espera que los usuarios tengan acceso a internet y a algún navegador web.
- Se espera que el usuario tenga conocimientos básicos sobre la temática del juego

15. Análisis preliminar de los requisitos del usuario (requisitos en lenguaje natural)

1. Inicio Sesión
2. Rondas
3. Puntaje
4. Salas
5. Cartas
6. Atributos

16. Referencias

	https://qat.com/writing-assumptions-constraints-srs/
--	---

Historias de usuario (Mínimo 3)

Historia de Usuario #1
Como jugador nuevo, quiero ver un tutorial con ejemplos de cartas y jugadas para entender rápidamente las reglas sin tener que leer demasiado.
Criterios de aceptación: Se muestra una diapositiva o pantalla inicial con las reglas resumidas incluye imágenes de cartas de ejemplo el jugador entiende en menos de 2 minutos cómo jugar.

Historia de Usuario #2
Como jugador en medio de la partida, quiero ver claramente cuántas cartas tiene cada participante, para saber quién va ganando en todo momento
Criterios de aceptación: La interfaz muestra el conteo actualizado de cartas por jugador el número cambia automáticamente cuando se gana o pierde una carta se resalta visualmente al jugador con más cartas

Historia de Usuario #3
Como jugador competitivo, quiero que el sistema me avise cuando cometo un error o jugada inválida para poder corregirlo sin afectar la partida
Criterios de aceptación: El sistema muestra un mensaje claro si la jugada no es válida

Entrevista

- ¿Cuál considera que es el principal objetivo del reto Siigo SenaSoft?
- ¿Qué competencias espera que desarrollemos con este tipo de actividades?
- ¿Qué tan importante es la organización del equipo para lograr buenos resultados en este reto?
- ¿De qué manera se evaluará nuestro desempeño durante el desarrollo del reto?
- ¿Qué errores comunes deberíamos evitar al enfrentar un reto como este?
- Según su xp ¿qué aspectos son fundamentales para que el juego sea atractivo y funcional?
- ¿Qué recomendación nos daría para la duración de la partida?
- ¿Qué tipo de alcance tiene este proyecto?
- ¿Cómo cree que se debería mejorar la dinámica del juego?
- ¿Cómo se podría mejorar este juego?

Evaluación Heurística

Principio	Heurística	Evaluación	Nota
Visibilidad del estado del sistema	El sistema debe mantener a los usuarios informados sobre lo que está pasando, a través de retroalimentación adecuada y de forma clara.	En el juego de cartas, es importante que el jugador siempre sepa en qué parte del juego está, es decir si es su turno, cuantas rondas quedan, cuántas cartas ha ganado, etc.	9

Relación entre el sistema y el mundo real	El juego debe usar conceptos familiares para el usuario y basarse en convenciones del mundo real, haciendo que este sea comprensible y accesible	El uso de	
3			
4			

Referencias bibliográficas esto es norma apa