

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

### 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

### Descripción general del documento

Este documento está organizado por diferentes secciones que nos describen los requisitos del sistema que se va a realizar, es acá donde se define de manera precisa y exacta las funcionalidades que debe tener. Reflejan las necesidades del usuario, identifica funciones, características, etc.

### Descripción general del producto

“Magical Creatures” es un juego de cartas estratégico y competitivo ambientado en un universo de fantasía natural, cada carta tiene un personaje mágico con nombres y unas

estadísticas únicas. El objetivo final es quien tenga la mayor cantidad de cartas obtenidas durante la ronda será el ganador.

#### Perspectiva del producto

El usuario podrá jugar online con más personas, donde pondrán a prueba sus habilidades cognitivas como la concentración, la toma de decisiones y el control del tiempo. Se busca fomentar la interacción social y el entretenimiento.

#### Funciones del producto (resumen general)

Barajar y repartir 8 cartas a cada jugador

Permitir elegir una carta según el atributo con el que se hará la competencia

Comparar atributos y valores para definir el puntaje mas alto

Asignar las cartas jugadas al ganador de cada ronda

Finalizar la partida cuando se acaben las cartas

#### 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.

#### 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.

#### 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

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

1. Inicio Sesión
2. Rondas
3. Puntaje
4. Salas

5. Cartas
6. Atributos

## Referencias

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