SRS Documento de Especificación de Requisitos de Software

Nombre del proyecto: Terraria Scroll Wiki (TSW®)

Fecha:16/08/2025

Versión: 0.1

Creado por: A. Jairo [@Curcolor](https://github.com/Curcolor) y S. Jorge [@JUNIORRDSR](https://github.com/JUNIORRDSR)



Historial de revisiones

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Aprobador | Versión aprobada | Firma | Fecha |
| S. Jorge | 0.1 |  | 17/08/2025 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# Índice



1. Introducción
   1. Alcance del producto
   2. Valor del producto
   3. Público objetivo
   4. Uso previsto
   5. Descripción general

2 Requisitos funcionales

1. Requisitos de la interfaz externa
   1. Requisitos de la interfaz de usuarios
   2. Requisitos de la interfaz de hardware
   3. Requisitos de la interfaz de software
   4. Requisitos de la interfaz de comunicación
2. Requisitos no funcionales
   1. Seguridad
   2. Usabilidad
   3. Accesibilidad
   4. Mantenibilidad

5 Definiciones y acrónimos



1

Introducción

Este documento tiene como propósito definir de manera clara y estructurada los requisitos del sistema de página web unica “Terraria Scroll Wiki - Guía paso a paso”. El objetivo es servir de guía tanto para desarrolladores como para interesados en el proyecto, asegurando una visión compartida de lo que se implementará.

* 1. Alcance del producto

El sistema consiste en una landing page temática de **Terraria** que funcionará como una guía didáctica para jugadores principiantes. La página cubrirá desde la progresión inicial hasta el contenido endgame, integrando consejos, estrategias y recomendaciones de clases todo esto mostrado por animaciones de *scroll* dinámico hechos con ***GSAP***.

* 1. Valor del producto

El producto ofrece un valor educativo y práctico a los nuevos jugadores de **Terraria**, brindándoles una guía estructurada y visual que facilita su comprensión del juego. La landing page transforma la compleja progresión del videojuego en un recorrido interactivo, claro y accesible.

* 1. Público objetivo

El público objetivo principal son **jugadores novatos de Terraria**, que se enfrentan por primera vez al título y buscan una referencia clara y accesible para avanzar en la progresión del juego.  
De manera secundaria, la página también puede ser útil para:

* Jugadores intermedios que desean repasar estrategias o builds.
* Creadores de contenido que necesiten un recurso de consulta rápida.
* Miembros de comunidades de videojuegos que buscan compartir guías visuales.
  1. Uso previsto

Describe de qué manera tu público objetivo usará el producto.

El producto está diseñado para que los usuarios lo utilicen como una **guía paso a paso**, accesible desde cualquier dispositivo. El usuario podrá:

* Consultar la progresión del juego de manera lineal o por fases específicas.
* Hacer clic en cartas de jefes para ver detalles, estrategias y recomendaciones de clases.
* Navegar dinámicamente por escenas que simulan el avance dentro del juego.
* Usar la barra de búsqueda para encontrar rápidamente información sobre jefes, clases o fases del juego.
  1. Descripción general

La landing page integrará las siguientes características principales:

* **Sección inicial (Hero):** video difuminado con introducción al juego y explicación de la página.
* **Línea de progresión interactiva:** estructura visual desde el inicio hasta el endgame, organizada en cartas de jefes y clases.
* **Cartas de jefes:** cada carta permitirá acceder a detalles del jefe, estrategias y recomendaciones de builds para diferentes clases.
* **Navegación dinámica:** arquitectura vertical-mixta con scroll animado mediante GSAP.
* **Diseño inmersivo por escenas:** representando visualmente el mundo de Terraria en cada fase.
* **Footer temático:** simulando la escena final del juego, con créditos y estética pixel-art.
* **Compatibilidad multiplataforma:** interfaz responsive para móviles, tablets y PC.

# Requisitos funcionales



2

Enumera los requisitos de diseño, los requisitos gráficos, los requisitos del sistema operativo y las limitaciones del producto.



Numeración de RF

|  |  |
| --- | --- |
| ID | Descripción del requisito |
| RF-1 | |  | | --- | |  |  |  |  | | --- | --- | | |  | | --- | | La página debe mostrar una línea de progresión paso a paso desde inicio hasta endgame. | | |
| RF-2 | |  | | --- | |  |  |  | | --- | | El usuario debe poder navegar de forma vertical-mixta entre fases del juego y regresar fácilmente a secciones previas. | |
| RF-3 | El sitio debe incluir una barra de navegación fija con acceso rápido a Inicio, Progresión, Clases y Contacto. |
| RF-4 | |  | | --- | |  |  |  | | --- | | El sistema debe incluir una funcionalidad de búsqueda interna de jefes o clase | |
| RF-5 | |  | | --- | |  |  |  | | --- | | La página debe presentar una sección inicial (Hero) con video difuminado y explicación breve del juego y de la página. | |
| RF-6 | El sistema debe implementar un scroll dinámico animado con GSAP. |
| RF-7 | En el Scroll debe pasar por todas las fases del juego con animación dinámica pasando por vertical, horizontal por todo el mundo de **terraria.** |
| RF-8 | |  | | --- | |  |  |  | | --- | | Cada jefe debe representarse con una carta interactiva con información detallada y enlaces a estrategias. | |
| RF-9 | |  | | --- | |  |  |  | | --- | | Cada carta de jefe debe contener subcartas de clases (guerrero, mago, invocador, etc.) con recomendaciones de builds. | |
| RF-10 | |  | | --- | |  |  |  | | --- | |  |   El footer debe simular la escena final del juego con créditos con la información de los creadores. |
| RF-11 | El sitio debe ser responsive y adaptarse a móviles, tablets y PC. |

Requisitos de la interfaz externa



3

* 1. Requisitos de

la interfaz de usuario

Diseño visual temático de **Terraria**, navegación vertizontal-mixta, responsive design. Uso de colores y tipografía coherentes con la estética del juego.

A continuación, el primer bosquejo (*scketch*) de cómo se planeo como debería de verse la página:

Diagrama

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

* 1. Requisitos de

la interfaz de hardware

Compatible con dispositivos móviles, tablets y PCs de gama media en adelante. Resolución mínima soportada: 720p.

* 1. Requisitos de

la interfaz de software

* + Frontend: HTML5, CSS3 (Tailwind), JavaScript.
  + Animaciones: GSAP.
  + Backend: No requerido inicialmente, pero extensible con base de datos a futura recolección de datos.
  1. Requisitos de la interfaz de comunicación

Enumera los requerimientos de los programas de comunicación

que usará tu producto, como los emails o los formularios integrados.

Uso de HTTPS. Posible integración futura con foros, Links de Terraria Wiki o redes sociales (Youtube).

# Requisitos no funcionales



4

* 1. Seguridad
* Todo el tráfico debe estar encriptado con HTTPS.
* Protección contra inyección de scripts (XSS).
* Protección contra denegación de servicios (DDO)
  1. Usabilidad
* Interfaz siguiendo la psicología de aprendizaje cognitivo.
* Aplicar la categorización de los temas por infraestructura de la información.
  1. Accesibilidad
* Tiempo de carga menor a 3 segundos en conexiones de 10 Mbps.
* Animaciones fluidas a 60 fps.
* Navegadores soportados: Chrome, Firefox, Edge, Safari.
* Compatibilidad con sistemas Android e iOS recientes.
  1. Mantenibilidad
* Código modular siguiendo buenas prácticas.
* Documentación actualizada en repositorio.
* Uso de control de versiones con GitFlow.

Definiciones y acrónimos



5

|  |  |
| --- | --- |
| SRS | *Software Requirements Specification*. Documento que define los requisitos del software. |
| Git Flow | Estrategia de ramas en Git para gestionar el flujo de trabajo y versiones del proyecto. |
| GSAP | *GreenSock Animation Platform*, librería para crear animaciones web fluidas y dinámicas. |
| Hero section | Sección inicial destacada de una página web, generalmente con un video, imagen o mensaje principal. |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |