**TALLER INDIVIDUAL I**

1. **Análisis del problema**

Gema de la mente es un juego que trata de defender la última gema restante en el mundo, ayuda a Wanda a no dejar capturar a Visión de los enemigos más poderosos que buscan la gema de la mente para realizar el ejército más poderoso del mundo, serán dos enemigos ten cuidado de no dejarlos entrar.

**Requerimientos funcionales**

**RF1:**

|  |  |
| --- | --- |
| Resumen | El video juego está en el **inicio** y debe permitir que el usuario pueda elegir entre entrar a jugar o ver las instrucciones. |
| Entradas | posX y posY del mouse y posX y posY del botón inicio e instrucciones. |
| Salidas | En el video juego se muestra la pantalla de inicio |
| Precondiciones | El video juego debe cargar la pantalla de inicio |
| Postcondiciones | Pantalla de inicio o de instrucciones |

**RF2:**

|  |  |
| --- | --- |
| Resumen | El jugador podrá ver las **instrucciones** del juego |
| Entradas | posX y posY del mouse y posX y posY del botón jugar |
| Salidas | Se muestra la pantalla de instrucciones |
| Precondiciones | Debe cargar la pantalla de inicio y el usuario da click en instrucciones |
| Postcondiciones | Pantalla de jugar |

**RF3:**

|  |  |
| --- | --- |
| Resumen | Le permite al usuario entrar al **juego** y mover a Wanda |
| Entradas | Switch teclas de flechas y letra D |
| Salidas | -- |
| Precondiciones | Debe cargar la pantalla del juego “Escenario” |
| Postcondiciones | Wanda se mueve según las teclas y dispara |

**RF4:**

|  |  |
| --- | --- |
| Resumen | El juego debe permitir al usuario que Wanda **dispare** |
| Entradas | ClickPressed |
| Salidas | Dispara magia roja y sombreros de bruja |
| Precondiciones | Debe cargar la pantalla del juego y dispara con la letra D |
| Postcondiciones | --- |

**RF5:**

|  |  |
| --- | --- |
| Resumen | El juego debe mostrar el **tiempo** |
| Entradas | Tiempo int |
| Salidas | Se muestra el tiempo en minutos y segundos |
| Precondiciones | Para cumplirlo se debe mostrar pantalla del juego |
| Postcondiciones | --- |

**RF6:**

|  |  |
| --- | --- |
| Resumen | El juego debe mostrar el **puntaje** |
| Entradas | Puntaje int |
| Salidas | Se muestra el puntaje como número entero |
| Precondiciones | Para cumplirlo se debe mostrar pantalla del juego |
| Postcondiciones | --- |

**RF7:**

|  |  |
| --- | --- |
| Resumen | El juego debe mostrar la **energía** |
| Entradas | Energía int |
| Salidas | Se muestra la energía que va bajando |
| Precondiciones | Para cumplirlo se debe mostrar pantalla del juego |
| Postcondiciones | --- |

**RF8:**

|  |  |
| --- | --- |
| Resumen | El juego debe mover los **enemigos** |
| Entradas | posX y posY de enemigos |
| Salidas | -- |
| Precondiciones | Para cumplirlo se debe mostrar pantalla del juego |
| Postcondiciones | Los enemigos se mueven donde Wanda |

**RF10:**

|  |  |
| --- | --- |
| Resumen | El juego debe eliminar enemigos (con los disparos de Wanda) |
| Entradas | posX y posY de Wanda, posX y posY de los enemigos |
| Salidas | -- |
| Precondiciones | Para cumplirlo se debe mostrar pantalla del juego y Wanda le debe disparar |
| Postcondiciones | Los enemigos se mueren y se quitan de la pantalla |

**RF11:**

|  |  |
| --- | --- |
| Resumen | El juego debe mostrar pantallas de resumen |
| Entradas | -- |
| Salidas | -- |
| Precondiciones | Para cumplirlo se debe mostrar pantalla del juego y luego el resumen si gano o perdió y reiniciar el juego |
| Postcondiciones | Se quita la pantalla del juego |

**Requerimientos no funcionales**

|  |  |
| --- | --- |
| RNF1 | El juego debe tener un diseño fácil e intuitivo |
| RNF2 | El juego deberá funcionar con conexión a un servidor o internet |
| RNF3 | El código debe funcionar con programación Java o JavaScript |
| RNF4 | El juego debe tener una buena experiencia en el usuario |

1. **Fase de diseño**

Link Behance:

<https://www.behance.net/gallery/114637573/GEMA-DE-LA-MENTE>

Diagrama de clases:

Diagrama

Descripción generada automáticamente

**PSDT:** Es una mezcla de los dos juegos c: