1.1

| PROBLEMA | Manejar eficientemente una app store de venta de licencias de juego |
| --- | --- |
| CLIENTE | El que quiere más de cuatro licencias de juegos |
| USUARIO | App store |
| REQUERIMIENTO  FUNCIONAL | La venta de diferentes licencias para ciertos juegos |
| MUNDO DEL PROBLEMA | Para poder solucionar el problema, debemos conocer todas las empresas que tienen venta de licencias para juegos y la lista de los juegos para poder entender la necesidad del cliente hacia la compra de una licencia para sus juegos |
| REQUERIMIENTO NO FUNCIONAL | La limitación de la venta de licencias y las promociones |

1.2

| Requerimiento  1 | | nombre : Rompecabezas | | --- | | Resumen: Permita al usuario interpretar sus imágenes favoritas mediante una dinámica | | Entradas: imagen y nombre | | Salidas: Una encuesta de conformidad | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Requerimiento  2 | | nombre: Acción | | --- | | Resumen:Permitirá a usuarios tener una experiencia frenética,emocionante y adictiva mediante la descarga del juego | | Entradas: Capacidad de memoria del dispositivo y capacidad para descarga de calidad alta. | | Salidas:Encuesta de conformidad | |
| Requerimiento  3 | | Nombre: Deporte | | --- | | Resumen: Transmitir la emoción de los deportes más destacados (futbol,basquetball,voleyball) por medio del juego con acciones lo más parecidos a los de la vida real | | Entradas: Deporte favorito y nombre del equipo | | Salidas: Encuesta de conformidad | |
|  |  |