

Diego Abdo

Isaac Shakalo

Andres Gomes

Especificación de Requerimientos

Historias de Usuario

- Selección de Mazos
 - Descripción: Como jugador, quiero poder seleccionar un mazo de una nación en especial para jugar.
 - Valor: 8
 - Prioridad: 8
- Cartas de la Mano
 - Descripción: Como jugador, quiero tener una mano dentro del juego donde pueda tener las cartas de mi baraja listas para usarse.
 - Valor: 9
 - Prioridad: 9
- Monedas de Oro
 - Descripción: Como jugador, quiero que para utilizar las cartas del juego se necesite oro.
 - Valor: 8
 - Prioridad: 8
- Ataque a Enemigo
 - Descripción: Como jugador, quiero poder atacar las cartas de mi rival y al líder enemigo con mis propias cartas.
 - Valor: 9
 - Prioridad: 9
- Habilidades Especiales
 - Descripción: Como jugador, quiero que algunas cartas y líderes tengan habilidades originales que agreguen estrategia al juego.
 - Valor: 8
 - Prioridad: 8
- Invocación de Cartas
 - Descripción: Como jugador, quiero poder invocar cartas en los slots disponibles de la arena.

- Valor: 9
 - Prioridad: 9
- Estadísticas del Jugador
 - Descripción: Como jugador, quiero poder ver mis estadísticas de juego para ver mi progreso.
 - Valor: 5
 - Prioridad: 5
- Inteligencia Artificial del Oponente
 - Descripción: Como jugador, quiero que mi oponente esté controlado por una inteligencia artificial.
 - Valor: 8
 - Prioridad: 8
- Sistema de Turnos
 - Descripción: Como jugador, quiero que el juego tenga un sistema de turnos para que el juego sea fluido.
 - Valor: 9
 - Prioridad: 9
- Guardado de la Información
 - Descripción: Como jugador, quiero que toda la información del juego se guarde en una base de datos.
 - Valor: 10
 - Prioridad: 10
- Sitio Web
 - Descripción: Como jugador, quiero que el juego tenga un sitio web promocional.
 - Valor: 5
 - Prioridad: 5
- Baraja del Juego
 - Descripción: Como jugador, quiero tener mi baraja dentro del juego y que se me den cartas de manera aleatoria.
 - Valor: 8
 - Prioridad: 8
- Menú de inicio

- Descripción: Como jugador, quiero que haya un menú de inicio para manejar el juego.
- Valor: 7
- Prioridad: 7

- Configuración de Activos y Proyecto
 - Descripción: Como usuario, quiero poder configurar los activos y la configuración del proyecto para personalizar mi experiencia de juego.
 - Valor: 9
 - Prioridad: 9

- Balanceamiento de juego
 - Descripción: Como usuario, quiero que el juego esté balanceado, que todas las cartas sean igual de valiosas.
 - Valor: 7
 - Prioridad: 7

- Arena de Juego
 - Descripción: Como jugador ,quiero que las cartas se jueguen dentro de una arena de juego.
 - Valor: 9
 - Prioridad: 9

Requerimientos Funcionales

- Crear una estrategia específica para cada baraja. Backend Requerimiento funcional Unity
- Probar las cartas para asegurarse que tengan un ratio de costo beneficio. Backend

- Crear script que permita al jugador interactuar con el menú y navegar por las pantallas.
- Crear animación para cuando se da una carta de la baraja durante el juego.
- Integrar un formulario de contacto para que la gente pueda hacer preguntas al equipo de desarrollo. Backend Requerimiento funcional Web
- Crear animación para cuando se invoca una carta.
- Implementar script que active la habilidad especial de las cartas y maneje los diferentes efectos.
- Desarrollar la página principal del juego con todas las secciones necesarias.
- Hacer animación para representar cuando una carta usa uno de sus efectos.
- Crear un diseño para el sitio web que vaya con el del juego.
- Crear habilidades especiales para algunas cartas y los líderes del juego.
- Implementar la lógica para que la IA pueda tomar las decisiones adecuadas en base a su mazo y las cartas de la arena.
- Usar un algoritmo de inteligencia artificial que controle las acciones del enemigo durante el juego.
- Crear script para guardar y actualizar las estadísticas del jugador.
- Diseñar y crear una pantalla que muestre al jugador diferentes estadísticas de su progreso como victorias, derrotas, juegos, tiempo de juego, e historial de juego.
- Desarrollar script para manejar la interacción del jugador con el menú de selección de barajas.
- En el menú de mazos mostrar por cada mazo todas las cartas que este contiene con los detalles de cada carta.
- Crear animación de la carta para representar el ataque visualmente.
- Implementar funciones para traer la información de las barajas y las cartas desde la API Base de Datos.
- Implementar la arena al juego Frontend
- Implementar script para manejar a los líderes de la baraja en la arena.
- Crear diagramas UML Backend Base de Datos.

- Creación de plantilla para las cartas.
- Diseñar y crear una arena de juego.
- Configuración general del proyecto de unity e importación de assets.
- Definir los atributos de las cartas. (Ataque vida y costo)
- Diseñar y crear una interfaz para el menú de inicio que contenga botones para navegar.
- Crear script para dar las cartas de la baraja de manera aleatoria a cada jugador al comenzar el juego y durante los turnos.
- Diseñar y crear sistema visual para que el jugador pueda seleccionar sus cartas para invocarlas en los slots disponibles de la arena.
- Configurar Unity para poder hacer solicitudes a la API.
- Configurar todas las tablas con sus atributos y restricciones necesarias.
- Entregar las monedas de oro y cartas adicionales a cada jugador al empezar su turno.
- Crear script para hacer el cálculo del daño causado por la carta del jugador y actualizar el estado de la carta o líder del enemigo.
- Desarrollar un script para validar si el jugador tiene suficiente oro para realizar una acción y descontar el oro del jugador.
- Crear script para manejar los turnos de los jugadores durante el juego.
- Desarrollar una interfaz de usuario para mostrar la cantidad de monedas de oro que tiene el jugador.
- Desarrollar un script para manejar el uso de las cartas de la mano.
- Diseñar y desarrollar la interfaz visual de la mano del jugador en la arena.
- Crear las barajas para cada nación.
- Crear los endpoints necesarios de la API para poder realizar todas las operaciones CRUD que requiera el juego.
- Crear el servidor de la API del juego en Node JS.

- Crear la base de datos en MYSQL con tablas iniciales.
- Terminar el diagrama entidad relación de la base de datos con todas las tablas, atributos y relaciones.
- Crear una estrategia específica para cada baraja.
- Probar las cartas para asegurarse que tengan un ratio de costo beneficio.
- Crear script que permita al jugador interactuar con el menú y navegar por las pantallas.
- Crear animación para cuando se da una carta de la baraja durante el juego.
- Integrar un formulario de contacto para que la gente pueda hacer preguntas al equipo de desarrollo.
- Crear animación para cuando se invoca una carta.
- Implementar script que active la habilidad especial de las cartas y maneje los diferentes efectos.
- Desarrollar la página principal del juego con todas las secciones necesarias.
- Hacer animación para representar cuando una carta usa uno de sus efectos.
- Crear un diseño para el sitio web que vaya con el del juego.
- Crear habilidades especiales para algunas cartas y los líderes del juego.
- Implementar la lógica para que la IA pueda tomar las decisiones adecuadas en base a su mazo y las cartas de la arena.
- Usar un algoritmo de inteligencia artificial que controle las acciones del enemigo durante el juego.
- Crear script para guardar y actualizar las estadísticas del jugador.
- Diseñar y crear una pantalla que muestre al jugador diferentes estadísticas de su progreso como victorias, derrotas, juegos, tiempo de juego, e historial de juego.
- Desarrollar script para manejar la interacción del jugador con el menú de selección de barajas.
- En el menú de mazos mostrar por cada mazo todas las cartas que este contiene con los detalles de cada carta.

- Crear animación de la carta para representar el ataque visualmente.

Requerimientos no Funcionales

- Se debe realizar un mantenimiento regular del juego para corregir fallos y errores, garantizando así una experiencia de juego estable.
- Estabilidad del servidor: Mantener servidores estables y confiables para minimizar interrupciones y asegurar una experiencia de juego continua.
- Los controles del juego deben ser accesibles y estar claramente definidos para que los jugadores puedan interactuar fácilmente con el juego.
- La interfaz de usuario debe ser intuitiva y fácil de usar, facilitando la navegación y la comprensión de las funcionalidades del juego.
- Las cartas deben tener un estilo legible que permita a los jugadores identificar fácilmente su contenido y características.

Sprint 1:

- Crear una estrategia específica para cada baraja. Backend Requerimiento funcional Unity
- Crear la base de datos en MYSQL con tablas iniciales.
- Crear el servidor de la API del juego en Node JS.
- Terminar el diagrama entidad relación de la base de datos con todas las tablas, atributos y relaciones.
- Creación de plantilla para las cartas.
- Configuración general del proyecto de unity e importación de assets.
- Crear los endpoints necesarios de la API para poder realizar todas las operaciones CRUD que requiera el juego.

Sprint 2:

- Diseñar y crear una arena de juego.

- Implementar la arena al juego Frontend
- Desarrollar la página principal del juego con todas las secciones necesarias.
- Desarrollar un script para manejar el uso de las cartas de la mano.
- Configurar Unity para poder hacer solicitudes a la API.
- Diseñar y crear sistema visual para que el jugador pueda seleccionar sus cartas para invocarlas en los slots disponibles de la arena.
- Definir los atributos de las cartas. (Ataque vida y costo)
- Implementar script para manejar a los líderes de la baraja en la arena.
- Configurar todas las tablas con sus atributos y restricciones necesarias.
- Crear script para manejar los turnos de los jugadores durante el juego.

Sprint 3:

- En el menú de mazos mostrar por cada mazo todas las cartas que este contiene con los detalles de cada carta.
- Crear script que permita al jugador interactuar con el menú y navegar por las pantallas.
- Desarrollar script para manejar la interacción del jugador con el menú de selección de barajas.
- Desarrollar una interfaz de usuario para mostrar la cantidad de monedas de oro que tiene el jugador.
- Implementar funciones para traer la información de las barajas y las cartas desde la API Base de Datos.
- Diseñar y crear una interfaz para el menú de inicio que contenga botones para navegar.
- Entregar las monedas de oro y cartas adicionales a cada jugador al empezar su turno.
- Crear script para dar las cartas de la baraja de manera aleatoria a cada jugador al comenzar el juego y durante los turnos.

Diagrama de Casos de Uso - Videojuego

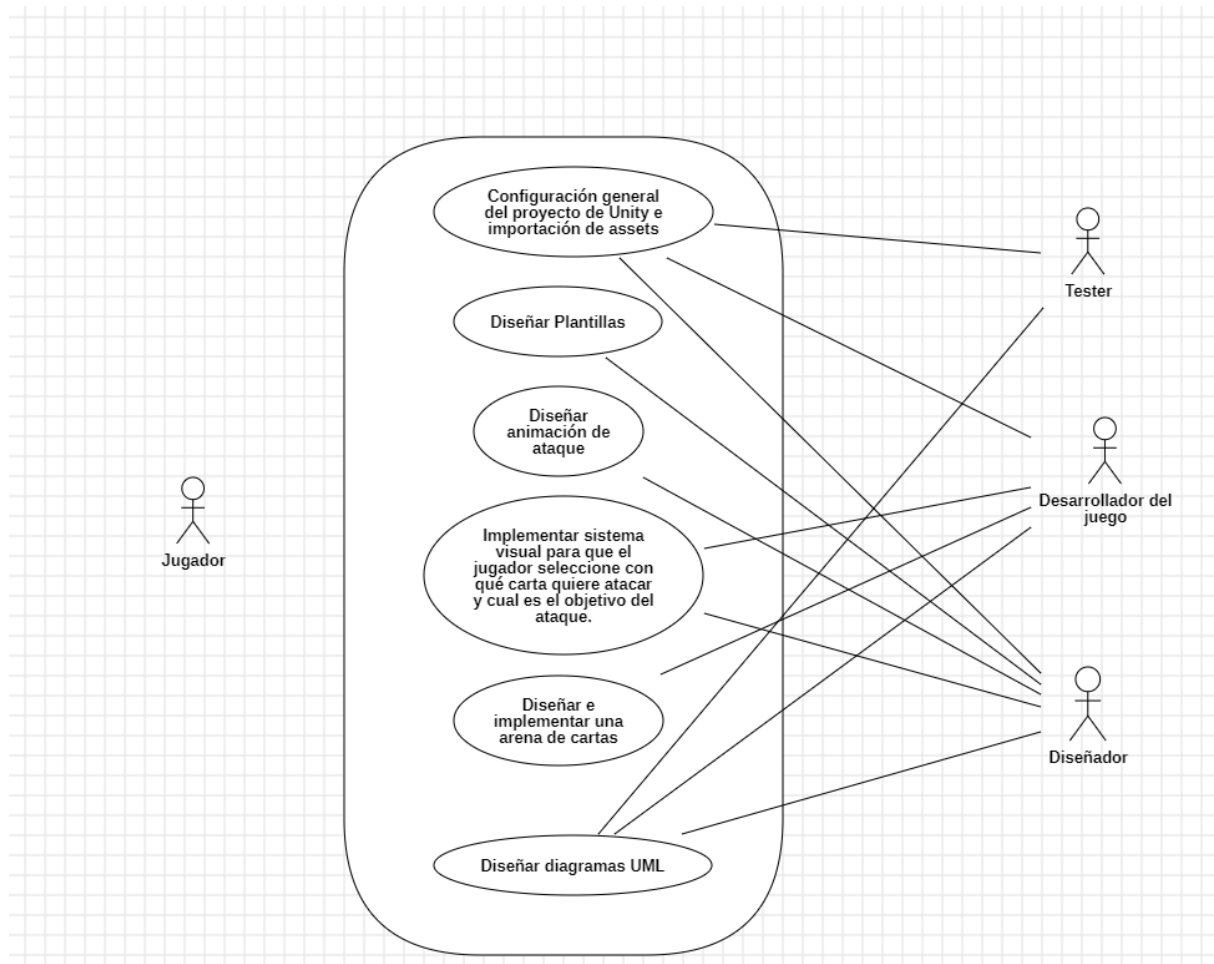


Diagrama de Casos de Uso - Base de Datos

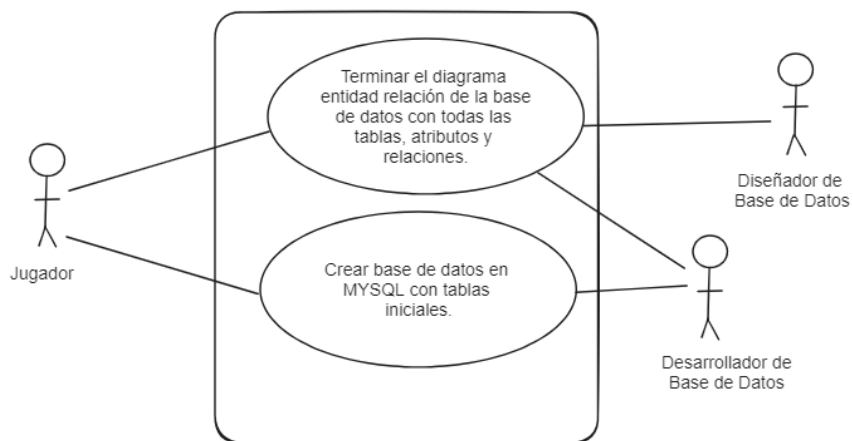


Diagrama de Casos de Uso - Web

