Batalla naval

Universidad Veracruzana

Contenido

[2 Introducción 2](#_Toc464304307)

[2.1 Propósito 2](#_Toc464304308)

[2.2 Alcance 2](#_Toc464304309)

[2.3 Definición, acrónimos y abreviaturas 2](#_Toc464304310)

[2.4 Información general 2](#_Toc464304311)

[3 Descripción general 2](#_Toc464304312)

[3.1 Perspectiva del producto 2](#_Toc464304313)

[3.2 Funcionalidad del producto 2](#_Toc464304314)

[3.3 Características del producto 2](#_Toc464304315)

[3.4 Restricciones 3](#_Toc464304316)

[3.5 Supuestos y dependencias 3](#_Toc464304317)

[4 Requisitos Específicos 3](#_Toc464304318)

[4.1 Requerimientos de interfaz externos 3](#_Toc464304319)

[4.1.1 Interfaces de usuario 3](#_Toc464304320)

[4.1.2 Interfaces de hardware 3](#_Toc464304321)

[4.1.3 Interfaces de software 3](#_Toc464304322)

[4.2 Requisitos Funcionales 3](#_Toc464304323)

[5 Descripción de casos de uso 4](#_Toc464304324)

[5.1 Iniciar sesión 4](#_Toc464304325)

[5.2 Registrarse 4](#_Toc464304326)

[5.3 Conversar 4](#_Toc464304327)

# Introducción

Este documento fue creado con el fin de establecer los requerimientos funcionales, así como de justificar el motivo de existir del mismo, es para seguir haciendo buenas prácticas de programación, introduciendo nuevos conceptos como programación distribuida, administración de servidores etc.

## Propósito

El propósito de este juego es aprender a hacer sistemas distribuidos en red, aplicar buenas prácticas de programación aprender un nuevo lenguaje de programación.

## Alcance

La versión inicial del sistema permitirá a los usuarios conectarse a otras máquinas por medio de redes locales o de internet para jugar a la batalla naval, antes de poder jugar en línea, los usuarios deberán registrarse en el servidor para poder ser acreedores de puntuaciones establecidas en el sistema, además de tener acceso al guardado de partidas, además de identificadores únicos para manter las partidas.

El usuario tendrá la capacidad en el sistema de poder registrarse iniciar sesión y/o modificar el perfil dentro del sistema.

## Definición, acrónimos y abreviaturas

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Descripción |
|  |  |

## Información general

Un estilo batalla naval desarrollado de forma de multijugador, con sistema de puntuación y registro de usuarios

# Descripción general

## Perspectiva del producto

Se pretende que el juego pueda hacer partidas mediante el servidor, uniendo a un cliente y un servidor

## Funcionalidad del producto

Guardar partidas en tiempo real

Sistema de Puntación

## Características del producto

Al principio de cada partida, los jugadores deberán colocar los barcos en su tablero; los barcos podrán girar y ser acomodados de la manera que el usuario quiera. Al final de que cada jugador asigne sus 6 barcos, se procederá a iniciar la partida, es decir, cuando ambos jugadores estén listos. El jugador primero en tirar será aquel que haya terminado de colocar primero sus barcos (o al azar) (o el que reto), al jugador que le toque tirar, podrá ver el tablero enemigo en cual seleccionará la casilla donde quiere tirar, mientras el otro jugador verá su propio tablero, seguido de eso, será turno del otro jugador, donde él verá el tablero del contrincante y el contrincante pasara a su propio tablero.

Al momento de tirar se le notificara al usuario si, acertó o si fallo al momento de realizar su jugada.

Gana aquel jugador que logre eliminar con éxito a todos los barcos enemigos.

El sistema de puntuación será conforme a los puntos acertados, de ambos jugadores, al ceder o retirarse de la partida, se sobreentiende que se le darán los punto restantes a jugador contrincante, se dará un bono del 10% de puntuación con respecto al número de turnos

## Restricciones

1. Debe ser desarrollado en el lenguaje de C#
2. El servidor debe estar en una maquina Linux

## Supuestos y dependencias

1. El juego debe establecer conexión, es decir que necesita una red para poder comunicar a los servidores y clientes

# Requisitos Específicos

1. Se necesita un sistema de puntuación para los usuarios
2. Tabla de clasificación de usuarios
3. Se debe permitir el registro a nuevos usuarios
4. Autoguardado por parte del servidor, y de parte manual para el usuario

## Requerimientos de interfaz externos

### Interfaces de usuario

### Interfaces de hardware

### Interfaces de software

## Requisitos Funcionales

# Descripción de casos de uso

## Iniciar sesión

[CU\_01.-Caso de uso Iniciar Sesión](Descripción%20de%20casos%20de%20uso/Iniciar%20Sesión.docx)

## Registrarse

[CU\_02.-Registarse](Descripción%20de%20casos%20de%20uso/Registrarse.docx)

## Conversar

[CU\_03.-Conversar](Descripción%20de%20casos%20de%20uso/Conversar.docx)

## Cerrar Sesión

[CU\_04.-Cerrar Sesión](Descripción%20de%20casos%20de%20uso/Cerrar%20Sesión.docx)

## Retar Jugador

[CU\_05.-Retar Jugador](Descripción%20de%20casos%20de%20uso/Retar%20Jugador.docx)