# PARCIAL FINAL – Estiven Reyes

## Contexto:

* Se debe de realizar un prototipo del juego Crossy Road el cual deberá contener 6 calles y un mínimo de 30 vehículos, donde no todos los estos se moverán en el mismo sentido ni la misma velocidad. Al chocar con un vehículo el jugador habrá perdido la partida y se le hará el feedback con su pantalla respectiva que indique que en efecto perdió o por el contrario si pasa por todas las calles y llega al final este habrá ganado y se generara la pantalla donde gano.

## Requerimientos Funcionales:

|  |  |
| --- | --- |
| RF1 | |
| Descripción | El juego debe cargar el archivo.txt. |
| Entradas | Datos del archivo:  Tipo objeto, dirección movimiento, posX, posY . |
| Salidas | . |
| Precondición | Debe existir el archivo.txt. |
| Post-condición | - |

|  |  |
| --- | --- |
| RF2 | |
| Descripción | El juego debe de tener una pantalla de juego. |
| Entradas | - |
| Salidas | Pantalla de juego. |
| Precondición | - |
| Post-condición | - |

|  |  |
| --- | --- |
| RF3 | |
| Descripción | El juego debe de tener un personaje principal. |
| Entradas | - |
| Salidas | Se pinta el personaje en la pantalla de juego. |
| Precondición | Debe existir la pantalla de juego y el archivo.txt. |
| Post-condición | - |

|  |  |
| --- | --- |
| RF4 | |
| Descripción | El juego debe de tener un personaje principal. |
| Entradas | - |
| Salidas | Se pinta el personaje en la pantalla de juego. |
| Precondición | Debe existir la pantalla de juego y el archivo.txt. |
| Post-condición | - |

|  |  |
| --- | --- |
| RF5 | |
| Descripción | El juego debe de tener un personaje principal. |
| Entradas | - |
| Salidas | Se pinta el personaje en la pantalla de juego. |
| Precondición | Debe existir la pantalla de juego y el archivo.txt. |
| Post-condición | - |

|  |  |
| --- | --- |
| RF6 | |
| Descripción | El juego debe de tener seis calles donde pasara el personaje principal y estarán los vehículos. |
| Entradas | - |
| Salidas | Se pintaran las calles. |
| Precondición | Debe existir la pantalla de juego y el archivo.txt. |
| Post-condición | - |

|  |  |
| --- | --- |
| RF7 | |
| Descripción | Además de las 6 calles debe de haber zonas seguras entre calles para que el jugador tenga un tiempo de descanso y de pensar que hará. |
| Entradas | - |
| Salidas | Separación entre calles y zonas seguras. |
| Precondición | Debe existir la pantalla de juego y el archivo.txt. |
| Post-condición | - |

|  |  |
| --- | --- |
| RF8 | |
| Descripción | El personaje principal debe de poder moverse |
| Entradas | - |
| Salidas | El personaje principal se podrá mover. |
| Precondición | Debe existir la pantalla de juego y el archivo.txt. |
| Post-condición | - |

|  |  |
| --- | --- |
| RF9 | |
| Descripción | El juego debe de tener vehículos que pasen por las calles |
| Entradas | - |
| Salidas | vehículos |
| Precondición | Debe existir la pantalla de juego y el archivo.txt. |
| Post-condición | - |

|  |  |
| --- | --- |
| RF10 | |
| Descripción | El personaje y los vehículos deben de chocar entre sí. |
| Entradas | - |
| Salidas | Choque/Colisión |
| Precondición | Debe existir la pantalla de juego y el archivo.txt. |
| Post-condición | - |

|  |  |
| --- | --- |
| RF11 | |
| Descripción | El juego debe de tener una pantalla de ganaste |
| Entradas | - |
| Salidas | El jugador gana la partida. |
| Precondición | Debe existir la meta |
| Post-condición | - |

|  |  |
| --- | --- |
| RF12 | |
| Descripción | El juego debe de tener una pantalla de perdiste. |
| Entradas | - |
| Salidas | El jugador pierde la partida. |
| Precondición | Debe existir las colisiones. |
| Post-condición | - |

|  |  |
| --- | --- |
| RF13 | |
| Descripción | Al perder o ganar se debe mandara a la pantalla correspondiente. |
| Entradas | - |
| Salidas | - |
| Precondición | Debe existir las pantallas de ganaste y perdiste |
| Post-condición | - |

|  |  |
| --- | --- |
| RF14 | |
| Descripción | Al perder o ganar se debe mandara a la pantalla correspondiente. |
| Entradas | - |
| Salidas | - |
| Precondición | Debe existir las pantallas de ganaste y perdiste |
| Post-condición | - |

|  |  |
| --- | --- |
| RF15 | |
| Descripción | El juego debe guardar la fecha, la hora, y el tiempo al terminar la partida. |
| Entradas | Fecha, la hora, y el tiempo |
| Salidas | Se guarda la información |
| Precondición | Debe existir todos los elementos de la pantalla de juego. |
| Post-condición | Pantalla de ordenamiento de los datos guardados en tiempo ejecución. |

|  |  |
| --- | --- |
| RF16 | |
| Descripción | Debe existir en el juego una pantalla de Ordenamiento de los datos guardados en tiempo ejecución |
| Entradas | Fecha, la hora, y el tiempo |
| Salidas | Se guarda la información |
| Precondición | Debe existir todos los elementos de la pantalla de juego. |
| Post-condición | Pantalla de ordenamiento de los datos guardados en tiempo ejecución. |