



Especificación de requerimientos de software

TRICOTECH



ITI-CETP



ÍNDICE

1. Introducción.....	3
1.1 Propósito.....	3
1.2 Alcance.....	3
1.3 Definiciones, acrónimos y abreviaturas.....	3
2. Descripción general.....	3
2.1 Perspectiva del producto.....	3
2.2 Funcionalidades del producto.....	4
2.3 Características de los usuarios.....	4
2.4 Alcance.....	4
2.5 Limitaciones.....	4
2.6 Suposiciones y dependencias.....	5
3. Requerimientos específicos.....	5
3.1 Requerimientos funcionales.....	5
3.2 Requerimientos no funcionales.....	5
4. Aprendices.....	6
4.1 Formato de entrada y salida.....	6
4.2 Restricciones acerca del lenguaje de programación.....	6



1. Introducción

1.1 Propósito

Este documento define los requerimientos funcionales, no funcionales, limitaciones y alcance para el desarrollo del proyecto final basado en el juego Draftosaurus. El sistema permitirá jugar modo de juego seguimiento, modo de juego digitalizado, registrar partidas y aprender sobre dinámica estratégica. Ideal para personas mayores de 8 años.

1.2 Definiciones, acrónimos y abreviaturas

- ERS: Especificación de Requerimientos de Software
- RF: Requerimiento Funcional.
- RNF: Requerimiento No Funcional
- GUI: Interfaz grafica
- PHP: Lenguaje de programación para backend
- JS: JavaScript
- App: Aplicación

2. Descripción general

2.1 Perspectiva del producto

El sistema es una aplicación web independiente accesible desde computadoras, celulares y tablets. No requiere instalación y será ejecutado localmente mediante un servidor PHP básico como XAMPP o algún similar directamente desde un entorno web. Mediante un diagrama de bloques quedaría algo así:

Cliente → Navegador web → GUI (HTML, CSS, JS) → Lógica del juego → Servidor local → Historial de partidas (.txt o BD)

2.2 Funcionalidades del producto

- Iniciar y reiniciar partidas
- Seleccionar cantidad de jugadores
- Tablero digital interactivo
- Sistema de puntuación automática
- Registro y consulta de historial de partidas



2.3 Características de los usuarios

El sistema está diseñado para ser utilizado principalmente por:

- **Jugadores:** Utilizarán la aplicación para el registro y cálculo de puntuación o para jugar en la versión digital. Usuarios que no necesitan tener conocimientos técnicos avanzados, que interactúan con el juego mediante una interfaz gráfica sencilla e intuitiva desde un navegador web

- **Administradores:** Encargados de la configuración y mantenimiento del sistema, asegurando el correcto funcionamiento de la plataforma.

Todos los usuarios deben tener conocimientos básicos de informática, como navegar en internet, hacer clic, leer instrucciones en pantalla y utilizar una Computadora, Tablet o Celular

2.4 Alcance

Hay cosas que están dentro o fuera de nuestro alcance, entre esas cosas podemos decir que el sonido por ejemplo el sonido del juego esta fuera de nuestro alcance, el cliente no lo pide y no lo vamos a implementar. Otro alcance seria guardar partida que por el momento está dentro de nuestro alcance por más que el cliente no lo pide. Otro alcance que podría agregar es el tiempo, el tiempo de entrega esta dentro de nuestro alcance, pero también podría ser una limitación porque estamos limitados a las fechas de entrega.

2.5 Limitaciones

Como ya mencionaba en el alcance el tiempo es una limitación ya que no tenemos todo el tiempo del mundo para la finalización del proyecto. En las factibilidades mencionaba que no es una app, sino que se va jugar mediante web, que sea únicamente web es una limitación. Que sea solo compatible con navegadores actualizados y sistemas operativos mayores a Windows 7, se requiere entorno local para PHP como XAMPP 8.X. Capacidad de usuarios conectados es una limitación ya que es máximo 5 jugadores. El juego será únicamente el modo de verano, No incluye expansiones ni modos adicionales de Draftosaurus.

2.6 Suposiciones y dependencias

- Los usuarios tendrán acceso a un navegador actualizado
- Se usará XAMPP o entorno similar para ejecutar el sistema localmente
- Los usuarios tienen conocimiento mínimo de informática



3. Requerimientos específicos

3.1 Requerimientos funcionales

- RF1: Iniciar partidas nuevas de 2 a 5 jugadores
- RF2: Mostrar un tablero digital con zonas para ubicar dinosaurios
- RF3: Arrastrar y soltar piezas según reglas establecidas
- RF4: Calcular automáticamente los puntos y contarlos
- RF5: Guardar partidas
- RF6: Ver historial de partidas
- RF7: Reiniciar el juego en cualquier momento

3.2 Requerimientos no funcionales

- RNF1: Login para ingresar como jugadores
- RNF2: Tiempo de carga máximo de 3 segundos
- RNF3: El sistema debe asignar el turno al siguiente jugador automáticamente después de cada movimiento
- RNF4: GUI clara y accesible
- RNF5: Diseño responsive para celulares y tablets
- RNF6: Debe ser compatible con sistemas operativos Windows, Linux, macOS y Android



4. Aprendizices

4.1 Formato de entrada y salida

Esto sirve para mostrar cómo se presentan los datos en pantalla o que espera el sistema:

Entrada: selección de número de jugadores (botones de 2 a 4)

Entrada: nombres de jugadores (input de texto)

Salida: tablero con fichas colocadas

Salida: puntajes finales al cerrar la partida

Salida: historial mostrado en tabla con nombre, fecha y puntos

4.2 Restricciones acerca del lenguaje de programación

El sistema se desarrollará únicamente con tecnologías web: HTML, CSS, JavaScript para el frontend, y PHP para funcionalidades de backend (como el historial de partidas). Se van a utilizar Frameworks para la facilitación de código y ahorro de tiempo de ser necesarios