## Suposiciones y dependencias

## Distribución de Requerimientos

## Restricciones

Descripción de aquellas limitaciones a tener en cuenta a la hora de diseñar y desarrollar el sistema, tales como el empleo de determinadas metodologías de desarrollo, lenguajes de programación, normas particulares, restricciones de hardware, de sistema operativo etc.

## Suposiciones y dependencias

Descripción de aquellos factores que, si cambian, pueden afectar a los requisitos. Por ejemplo una asunción puede ser que determinado sistema operativo está disponible para el hardware requerido. De hecho, si el sistema operativo no estuviera disponible, la SRS debería modificarse.

## Restricciones

Las restricciones que se existen para el desarrollo de A Wizard’s LIFE son las siguientes: [1]

Ilustración 4: Restricciones

Ilustración 5: Restricciones

## Suposiciones y dependencias

Una suposición está definida como un factor que es considerado verdadero [1]. Las suposiciones y dependencias usualmente son usadas como base para tomar decisiones.

Las suposiciones y dependencias bajo las cuales se dará el proceso de desarrollo de A Wizard’s LIFE, que pueden afectar los requerimientos especificados en el SRS son las listadas a continuación:

* A Wizard's Life debe correr en los computadores de la sala A de la Facultad de Ingeniería, los cuales tienen las siguientes especificaciones:  
  RAM 2 GB  
  Disco Duro 160 GB  
  Procesador Intel Core 2 Duo de 2,4 GHz   
  Pantalla LCD de 19"
* Los computadores de las salas de computadores de la Facultad de Ingeniería se encuentran disponibles para el desarrollo del juego
* A Wizard's LIFE correrá haciendo uso de la red de la universidad
* El cliente hará parte del proceso de recolección y especificación de requerimientos
* El cliente no puede solicitar cambios de fondo en los requerimientos una vez finalizado el proceso de recolección de los mismos
* El cliente no puede solicitar funcionalidades extra en esta etapa del proceso
* El juego no será comercializado ni distribuido con fines lucrativos