 Especificació de Requisits

**APLICACIÓ**

|  |  |
| --- | --- |
| NOM | DragonBallZ |
| VERSIÓ / DATA | 1.0 / 20 de maig del 2019 |
| DESCRIPCIÓ | Joc d’arcade desenvolupat amb la llibreria “pygame”, mòdel de programació d’encapsulat de les class amb càrrega i redimensió d’imatge com la finestra del joc iteractiu, eliminarem els enemics on superarem nivells superiors, ideal per jugar-hi dues persones amb opció a ser un tan sols. |
|  | Segon paquet de l’aplicació en codi sota BackEnd , insertar o extreure registres del jugadors en la taula de la BBDD dragon, atributs del nom, email, data de creació, nacionalitat puntuació i nivell |
| CLASSIFICACIÓ | PyGame, (joc d’arcade) |

**1.REQUISITS TÈCNICS**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Ord | Requisits | Valor |
| T.1. | Plataforma | Windows / Linux / Mac /Tots |
| T.2. | Sistema operatiu | Windows 10 |
| T.3. | Dessenvoludor | Nucli Python 3.7 d’Anaconda 3, Spider v.3.3.4 |
| T.4. | Basse de dades | sqlite3 |
| T.5. | Finestra del joc | PyGame ver.1.9.6 |
| T.6. | Dificultat sorpresa | Random |
| T.7. | Temps d’espera | Time |
| T.8. | Dates de registre | Datetime |
| T.9. | Instruccions esp. | PyGame.locals |

**2.FUNCIONALS**

**2.1. OBJETIUS**

|  |  |
| --- | --- |
| ***Ord*** | ***Requisit*** |
| 2.1.1 | Disseny de la carcasa del codi en py |
| 2.1.2 | Afegir els comentaris en lectura PyDoc |
| 2.1.3 | Disseny de la portada iteractica del joc en el seu mètode de la Class |
| 2.1.4 | Programa el bucle d’esdeveniments en el seu mètode de la Class |
| 2.1.5 | Programa de lògica d’execució en el programa del jugadors |
| 2.1.6 | Dissenyar les class del dos judadors |
| 2.1.7 | Disseny del redimensionament de les finestres |
| 2.1.8 | Disseny de la taula d’anotacions en BackEnd |
| 2.1.9. | Disseny de la Class de les boles de drac |
| 2.1.10. | Disseny del nivells del amb la carregar d’arxius imatges per cada un d’ells |
| 2.1.11. | Progama l’opció de 1 o 2 jugadors |
| 2.1.12. | Programa l’insert d’un registre al acabar la partida en BackEnd |
|  |  |

**2.2. DESCRIPCIÓ DELS ELEMENTS FUNDAMENTALS**

|  |  |
| --- | --- |
| ***Ord*** | ***Requisit*** |
| 2.2.1. | Funció principal main d’entrada |
| 2.2.2. | Class per jugador (dues) |
| 2.2.3. | Class per enemic i projectil (dues) |
| 2.2.4. | Class del projectils del jugadors (dues) |
| 2.2.5. | Class del joc passant un objecte, extreure els seus mètodes |
| 2.2.6. | Class de boles de drac per aconseguir més vides. |
| 2.2.7. | Funció de la portada interactiva en la Class del joc |
| 2.2.8. | Funció del bucle d’esdeveniment en la Class del joc |
| 2.2.9. | Funció de la lògica d’execució en la Class del joc |
| 2.2.10. | Funció d’esdeveniment de la portada interactiva |
| 2.2.11. | Funció de visualitzar la portada interactiva |
| 2.2.12. | Funció de extreure els registres de la BBDD en Sqlite3 |
| 2.2.13. | Funció d’esdeveniments de la pantalla dels millors registres |
| 2.2.14. | Funció de visualització dels millors registres |
| 2.2.15. | Funció per introduir un nou registre en la BBDD |

* 1. **FUNCIONAMIENT**

|  |  |
| --- | --- |
| ***Ord*** | ***Requisit*** |
| 2.3.1. | Portada iteractiva |
| 2.3.2. | Moviment del jugador |
| 2.3.3. | Redimensió de la pantalla des de la portada iteractica |
| 2.4.4. | Disseny de la BBDD per els registres de les puntuacions |
| 2.4.5. | Disseny de la pantalla per introduir el nou registre aconseguit |

* 1. **RESULTATS**

|  |  |
| --- | --- |
| ***Ord*** | ***Requisit*** |
| 2.4.1 |  |
| 2.4.2. |  |
|  |  |
| 2.4.3 |  |
|  |  |
| 2.4.4 |  |
|  |  |
| 2.4.5 |  |
|  |  |
|  |  |