



## **DOCUMENTO DE ESPECIFICACIÓN DE REQUERIMIENTOS**

**Neiva, Huila  
2025**

**Control de Versiones**

Versión	Fecha	Descripción	Autores
1.0	28-07-2025	Primera versión	María Isabel Tovar Pastrana, Brayan Santiago Guerrero, Juan Felipe Guerrero

## TABLA DE CONTENIDO

<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	<b>4</b>
1.1. Resumen	4
1.2. Propósito	4
1.3. Alcance	4
1.4. Definiciones y acrónimos y abreviaturas	5
1.5. Problemática	5
1.6. Justificación	5
1.7. Objetivo General	6
1.8. Objetivos Específicos	6
1.9. Personal Involucrado	6
<b>2. DESCRIPCIÓN General</b>	<b>7</b>
2.1. Perspectiva del producto	7
2.2. Funcionalidades del producto	7
2.3. características de los Usuarios	8
2.4. Restricciones	8
2.5. Suposiciones y dependencias	9
<b>3. Requisitos específicos</b>	<b>10</b>
3.1. Requerimientos funcionales	10
<b>3.2. Requerimientos No Funcionales</b>	<b>17</b>



## 1. INTRODUCCIÓN

En el presente documento se darán a conocer los requerimientos necesarios que se tomarán como base para iniciar el desarrollo de un juego de cartas. El juego contará con una diversidad de temáticas para las cartas adaptadas a diversos gustos, el rango de jugadores será de dos a siete, en donde aleatoriamente se selecciona el atributo por el cual se va a competir en cada ronda, cada jugador tendrá su turno para elegir la carta con la cual competirá, la carta ganadora será la que cuente con el atributo más alto. El ganador del juego será quien más cartas acumule.

### 1.1. Resumen

A través de la creación de este videojuego queremos brindar algo nuevo para los usuarios gamer, planteamos los pasos a seguir y estructuramos todo para hacer un buen trabajo. Investigamos y recolectamos la suficiente información para poder enfrentarnos a la creación de nuestro proyecto de la mejor manera, habrá entretenimiento, competencia y desarrollo de habilidades, también podrá ser jugado en familia, con amigos o con diferentes personas. Con esto buscamos que los usuarios tengan una manera de aprovechar sus tiempos libres y a la vez fortalezcan su mente.

### 1.2. Propósito

El propósito de este documento, es documentar los requerimientos necesarios que se tomarán como base para iniciar el desarrollo de un juego de cartas con temáticas de series animadas.

### 1.3. Alcance

Se debe desarrollar un juego accesible desde distintos navegadores, el juego debe ser multijugador, en donde cada jugador tiene un total de 8 cartas al iniciar, las cuales se irán distribuyendo a lo largo del juego, el ganador de cada ronda va acumulando las cartas de los

demás jugadores, la puntuación se calcula con distintos atributos por los cuales se competirán.

#### 1.4. Definiciones y acrónimos y abreviaturas

Us	Identificador carateristicas del usuario
RF	Requerimiento funcional
RNF	Requerimiento no funcional

#### 1.5. Problemática

<b>Problemática</b>	Hay muy pocos juegos de cartas, que ofrezcan variedad de temáticas, que sea muy interactivos e intuitivos
<b>Impacto del problema</b>	Al no tener mucha variedad, los usuarios tienen a perder el interés, que el lo que se trata de mitigar con el modo multijugador
<b>Qué se espera del nuevo sistema</b>	Ofrece una gran variedad de cartas, las cuales le permiten al usuario ver diferentes posibilidades, abordando diferentes series animadas.

#### 1.6. Justificación

Este juego, se desarrollara con la intención de brindarle al usuario un juego de cartas por rondas, la cual contará con un modo multijugador donde cada jugador intentará quedar con el mayor número de cartas, estas cartas tienen seis atributos en particular los cuales son: "Poder", "Popularidad", "Velocidad", "Resistencia", "IQ", "Cuántas veces hace aparición en su respectiva serie". La temáticas de las cartas serán muy variadas Como por ejemplo, Dragon Ball. Pixar, etc.



### 1.7. Objetivo General

El objetivo principal es ofrecer al usuario una experiencia agradable de entretenimiento, en donde se motive la competitividad a través de un juego de cartas con diferentes temáticas de personajes de televisión. Con esto buscamos crear un juego intuitivo en el cual los usuarios puedan desarrollar habilidades a la hora de competir y a la vez recalquen sus personajes favoritos.

### 1.8. Objetivos Específicos

- Crear una sala: Se le brindará al usuario la opción de crear una sala y configurar el máximo de jugadores.
- Unirse a un sala: El jugador podrá unirse a una sala a través de un código el cual lo redirigirá a una sala de espera, hasta que se complete el número de jugadores configurados y así poder competir por la victoria.
- Ganador: Cada sala tendrá múltiples rondas en las cuales se darán puntos para elegir a un ganador al finalizar la ronda.

### 1.9. Personal Involucrado

Nombre	Maria Isabel Tovar
Rol	Líder del proyecto
Información contacto	isabeltovarp.18@gmail.com

Nombre	Juan Felipe Guerrero
Rol	Desarrollador
Información contacto	jfguerrero0411@gmail.com



Nombre	Brayan Santiago Guerrero
Rol	Desarrollador
Información contacto	brayansantiagoguerrromendez@gmail.com

## 2. DESCRIPCIÓN General

### 2.1. Perspectiva del producto

Nuestra perspectiva es lograr sacar un juego de calidad, bien estructurado e innovador, El jugador al ingresar el juego deberá ingresar un nombre único, lo cual le permitirá ver dos opciones principales las cuales son crear una sala y unirse a una.

Antes de crear un sala se le pedirá al jugador que ingrese el número de jugadores con los que desea competir, luego pasará a una sala de espera, mientras se completan todos los jugadores que se configuraron

Para unirse a una sala, el jugador deberá ingresar el código que ha generado la sala creada, y entrará a una zona de espera mientras inicia el juego.

Una vez iniciado el juego, a cada jugador se le darán 8 cartas, con temáticas divididas entre series de pixar y dragon Ball, las cuales tendrán unos atributos fijos que son "Poder", "Popularidad", "Velocidad", "Resistencia", "IQ", "Cuántas veces hace aparición en su respectiva serie", en cada ronda, se compara el atributo elegido y se elegirá un ganador, el cual se quedará con todas las cartas y los demás las perderán, al finalizar se mostrará un pondeo para ver los puestos.

### 2.2. Funcionalidades del producto

- Ingresar nombre único: El jugador deberá ingresar un nombre único al ingresar al juego para poder competir.



- Crear sala: Esta opción le permitirá a un usuario poder crear una sala y personalizar cuantos usuarios podrán ingresar a ella, cuando la sala sea creada se le retorna un código.
- Unirse a una sala: El usuario podrá unirse a una sala mediante el código que se ha dado al crear una sala.
- Ponderado: Por ronda se elegirá un ganador y se mostrará el resultado de la ronda por medio de un ponderado.

### 2.3. características de los Usuarios

Tipo de usuario	Creador de la sala
Actividades	El usuario podrá, tanto poder crear una sala y aplicar sus respectivas configuraciones.  El usuario podrá ingresar a una sala mediante una código
Tipo de usuario	Jugador

Tipo de usuario	Jugador de una sala
Actividades	El usuario podrá ingresar a una sala mediante una código
Tipo de usuario	Jugar

### 2.4. Restricciones

- Para iniciar el juego se debe cumplir con la cantidad total de jugadores según el número seleccionado.
- Cada sala tendrá mínimo dos y máximo 7 jugadores.



## 2.5. Suposiciones y dependencias

- Suposiciones
  - El jugador tiene conocimientos básicos sobre juegos de cartas
  - El jugador registre su nombre al ingresar el juego
  - El jugador creará una sala y configura la cantidad de jugadores
  - El jugador ingresa el código para acceder a la sala
  - Habrá un solo ganador en la sala
  - El software supone que los usuarios tendrán conocimientos básicos de informática
- Dependencias
  - El usuario debe tener acceso a un navegador con internet.



### 3. Requisitos específicos

#### 3.1. Requerimientos funcionales

Identificador: RF-001		Nombre: <b>Multijugador</b>
Tipo: Funcional	Requerimiento que lo utiliza o especializa:	
Prioridad de desarrollo: Alta	Documento de visualización asociado: Sala de espera	
Entrada: Jugadores	Salida: Juego multijugador	
Descripción: El juego debe ser multijugador con un rango de 2 a 7 jugadores por sala.		
Manejo de situaciones anormales:		
Validar un correcto funcionamiento del modo multijugador		
Criterios de aceptación: Un buen modo de multijugador		



Identificador: RF-002		Nombre: <b>Crear Sala</b>
Tipo: Funcional	Requerimiento que lo utiliza o especializa:	
Prioridad de desarrollo: Alta	Documento de visualización asociado: Apartado de la creación y configuración de la sala	
Entrada: Parámetros para la creación de la sala	Salida: Sala creada exitosamente con un código	
Descripción: El usuario que crea la sala debe configurar la cantidad de jugadores y el sistema generará un código único para que los demás usuarios puedan ingresar.		
Manejo de situaciones anormales:  Se validará el cumplimiento de los parámetros de la configuración es decir, los usuarios participantes de la sala, que se cumpla con lo que el creador de la sala colocó.		
Criterios de aceptación: Una sala de juego correctamente configurada de 2 a 7 jugadores		



Identificador: RF-003		Nombre: <b>Unirse a sala</b>
Tipo: Funcional	Requerimiento que lo utiliza o especializa:	
Prioridad de desarrollo: Alta	Documento de visualización asociado: Apartado para introducir código de la sala	
Entrada: Código de la sala	Salida: Union exitosa a la sala	
Descripción: Para ingresar a una sala el usuario debe unirse con un código válido e ingresar un nombre único para acceder.		
Manejo de situaciones anormales: Se validará que el código sea correcto		
Criterios de aceptación: Un ingreso exitoso a las diferentes salas		



Identificador: RF-004		Nombre: Cartas por Sala
Tipo: Funcional	Requerimiento que lo utiliza o especializa:	
Prioridad de desarrollo: Alta	Documento de visualización asociado:	
Entrada:	Salida:	
Descripción: Al iniciar el juego a cada jugador se le repartirán 8 cartas aleatorias de diversas temáticas.		
Manejo de situaciones anormales:		
Criterios de aceptación:		



Identificador: RF-005		Nombre: Ronda por usuario
Tipo: Funcional	Requerimiento que lo utiliza o especializa:	
Prioridad de desarrollo: Alta	Documento de visualización asociado:	
Entrada: Atributo que seleccionó jugador	Salida: Cuál fue el atributo que seleccionó el jugador	
Descripción: Para cada ronda el sistema seleccionará aleatoriamente el atributo por el cual se va a competir.		
Manejo de situaciones anormales: Validar que mínimo pase una vez todos los jugadores		
Criterios de aceptación: Que cada jugador tenga su turno		



Identificador: RF-006		Nombre: <b>Tiempo Ronda</b>
Tipo: Funcional	Requerimiento que lo utiliza o especializa:	
Prioridad de desarrollo: Alta	Documento de visualización asociado:	
Entrada: Repuesta del usuario	Salida: N/A	
Descripción: El usuario cuenta con un tiempo límite para seleccionar la carta con la cual va a competir.		
Manejo de situaciones anormales: Se validará que después del tiempo no se pueda responder		
Criterios de aceptación: Una buena interfaz, y un tiempo acorde		



Identificador: RF-007		Nombre: <b>Modo del juego</b>
Tipo: Funcional	Requerimiento que lo utiliza o especializa:	
Prioridad de desarrollo: Alta	Documento de visualización asociado:	
Entrada: Puntos de los usuarios por ronda	Salida: Ponderado de los participantes de la sala	
Descripción: Al finalizar cada ronda se mostrará a los usuarios el ponderado obtenido y en la ronda final se seleccionará el ganador. El ponderado se calculará teniendo en cuenta el mayor número de cartas obtenidas, además se darán puntos adicionales por el menor tiempo de respuesta. En caso de empate en el número de cartas se elige como ganador el que tenga más puntos acumulados.		
Manejo de situaciones anormales:  Se maneja un sistema de puntuación acorde, para evitar empates		
Criterios de aceptación: Una puntuación justa y un ponderado		





### 3.2. Requerimientos No Funcionales

<b>Identificador:</b> RFN-001		<b>Nombre:</b> Eficiencia	
<b>Tipo:</b> NO FUNCIONAL	<b>Requerimiento que lo utiliza o especializa:</b>		<b>¿Crítico?</b> SI
<b>Prioridad de desarrollo</b> Alto	<b>Documento de visualización asociado:</b>		
<b>Entrada:</b> N/A	<b>Salida:</b> N/A		
<b>Descripción:</b> El sistema debe soportar la concurrencia de los usuarios jugando en paralelo .			
<b>Manejo de situaciones anormales:</b>  Se le mostrará una alerta en caso de ser desconectado de la sala			
<b>Criterios de aceptación:</b> Una buena experiencia de juego.			



Referencia URL

[https://www.reddit.com/r/Pixar/comments/1hjpr52/today\\_i\\_found\\_out\\_there\\_was\\_a\\_pixar\\_tcg/?tl=es-419](https://www.reddit.com/r/Pixar/comments/1hjpr52/today_i_found_out_there_was_a_pixar_tcg/?tl=es-419)