



Trabajo sobre el "Análisis del juego Star Battle"

Trabajo realizado por : Mateo Emilio / Alejandro Meneses / Leo Vartanian



Tabla de contenidos

Desarrollo del proyecto .- 3 p

SRS.- 5 / 6 / 7 p

El diagrama de casos de uso del comportamiento general del proyecto. - 7 / 8 / 9p

Las páginas están marcadas para las hojas del pdf



Desarrollo del proyecto

Este juego que hemos estado desarrollando (@Trio Calavera Industries) trata sobre una emocionante aventura intergaláctica de combate de flotas espaciales entre dos jugadores para decidir quién será el próximo Lord imperial espacial intergaláctico del universo entero . Puedes adentrarte en esta fantástica aventura en modo 1 jugador contra la IA o puedes competir con tus amigos . Para ser el Lord universal deberás encabezar el Top 1 del ranking mundial que hemos incluido .

SRS



Requisitos funcionales.

En primer lugar, los usuarios elegirán un nivel (1, 2 o 3), lo que indica la dificultad del juego.

Cada nave espacial se colocará en una coordenada (x, y) de la cuadrícula del juego y el juego comenzará.

Cada jugador disparará alternativamente a una coordenada eligiendo qué nave y arma usar. Cada arma tiene la opción de doble potencia y el daño al enemigo será el doble, sin embargo, supone usar el doble de munición del arma elegida.

Cada nave tendrá un escudo que le permitirá absorber una serie de impactos antes de ser destruida.

Cada arma tiene una cantidad fija de munición que se actualiza con cada disparo. Cuando se acabe la munición, el arma no podrá volver a utilizarse, a menos que el jugador sea un usuario registrado que haya almacenado puntos de partidas ganadas anteriores.

En un juego habrá dos contendientes, uno será la Flota Estelar y el otro será el Imperio Klingon. Estos jugadores pueden ser usuarios registrados (deben iniciar sesión en la aplicación) o usuarios invitados. Los usuarios registrados elegirán si son Starfleet o Imperio Klingon, pero los usuarios invitados solo podrán elegir Imperio Klingon. Cada contendiente tendrá una flota de naves espaciales con 6 naves espaciales y cada nave tendrá 2 cañones diferentes (cañón láser, cañón de plasma, etc.)

En cada turno un jugador dispara, el otro comprueba los daños de la flota e informa al contendiente si ha sido dañada o no.



SRS

Requisitos no funcionales.

Será posible jugar con un solo dispositivo, contra una IA o contra otros contendientes remotos a través de Internet.

Si una nave no sufre daños durante 10 turnos, será reparada por completo.

El juego continúa hasta que uno de los miembros de la flota es completamente destruido o la Flota Estelar se rinde (el Imperio Klingon nunca se rinde).

Cuando finalice el juego, se actualizará un ranking con los mejores jugadores y el ganador tendrá puntos añadidos a su perfil que podrá canjear por munición en otros juegos.



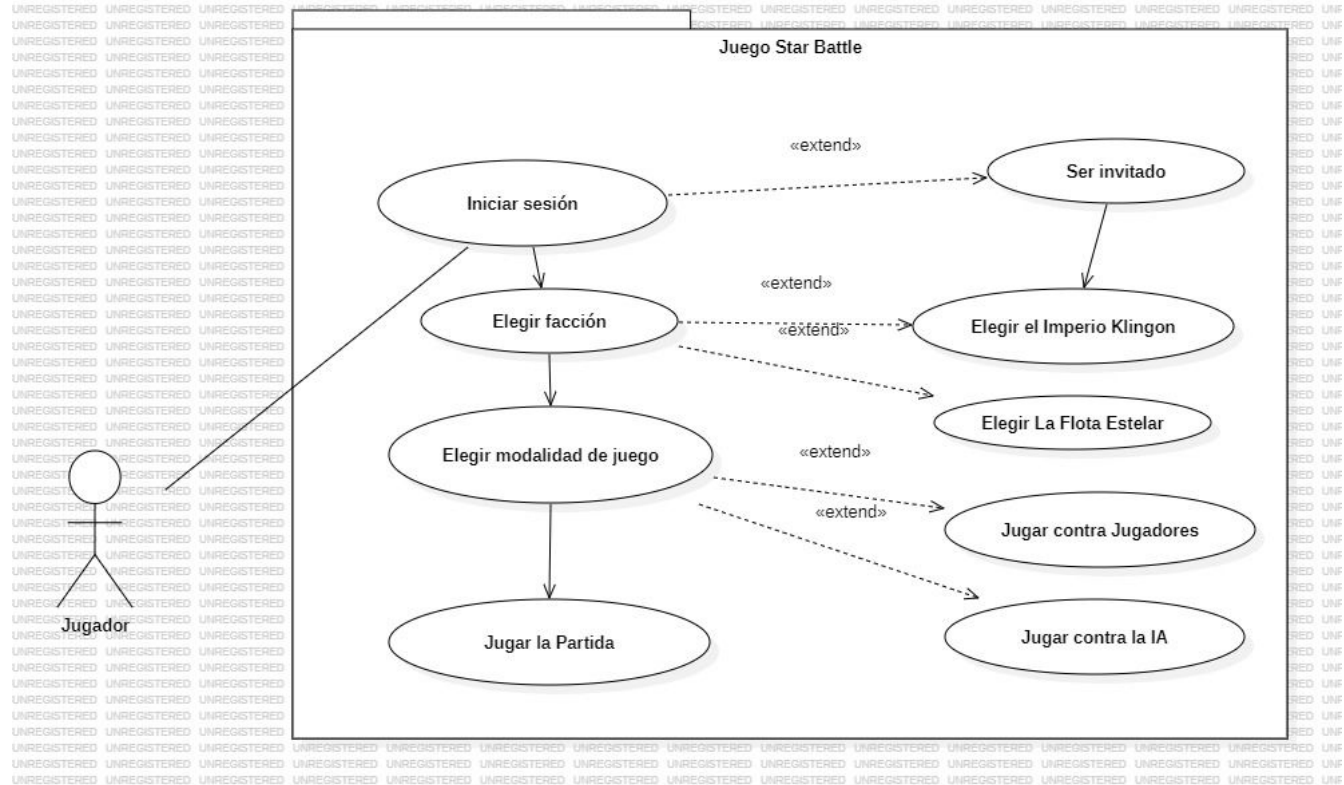
SRS

Requisitos del sistema.

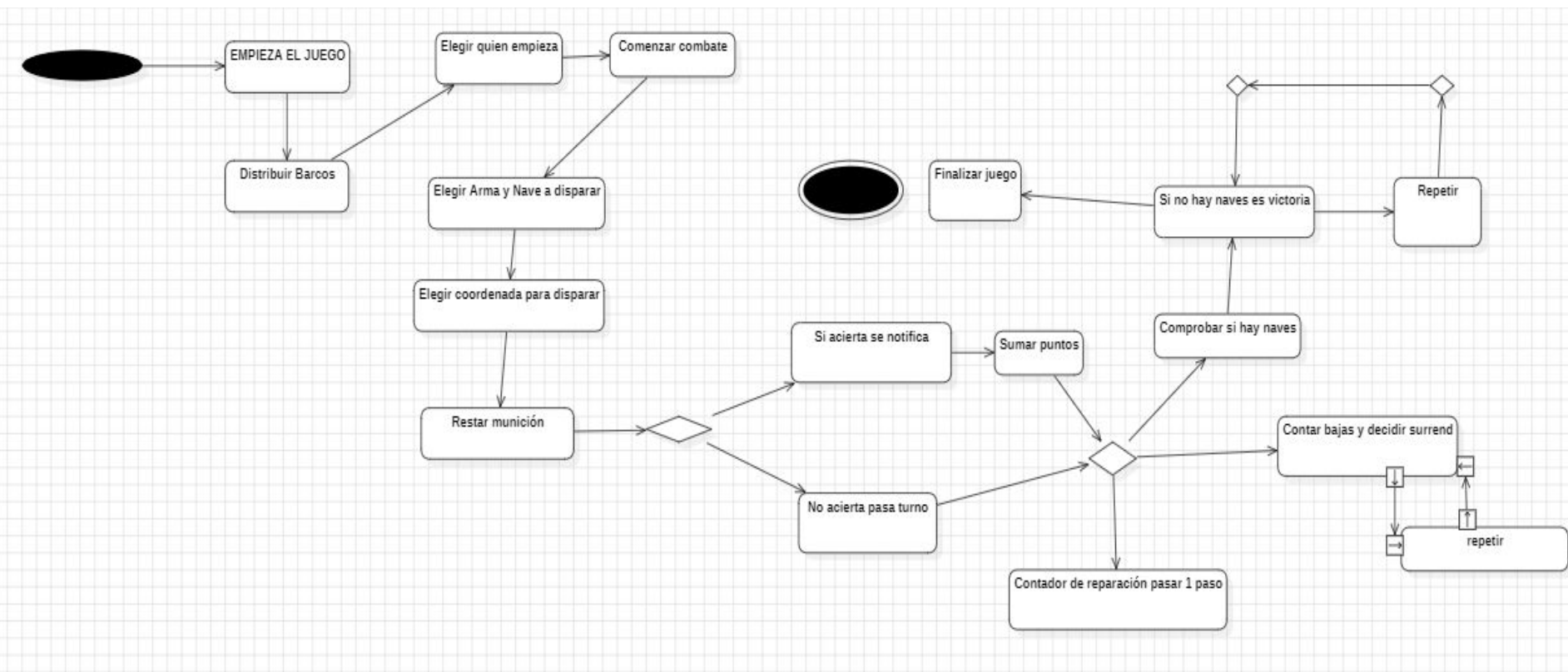
Necesitaremos un alojamiento web con un gran ancho de banda ya que queremos que los juegos a través de Internet se desarrollen sin problemas. Además, utilizaremos una base de datos Oracle para almacenar usuarios y juegos, siguiendo siempre la normativa de protección de datos.

Vamos a desarrollar un juego llamado Star Battle. Tendrá una versión web y también una versión móvil, por lo que necesitaremos el tipo de tecnología que nos permita esta versatilidad.

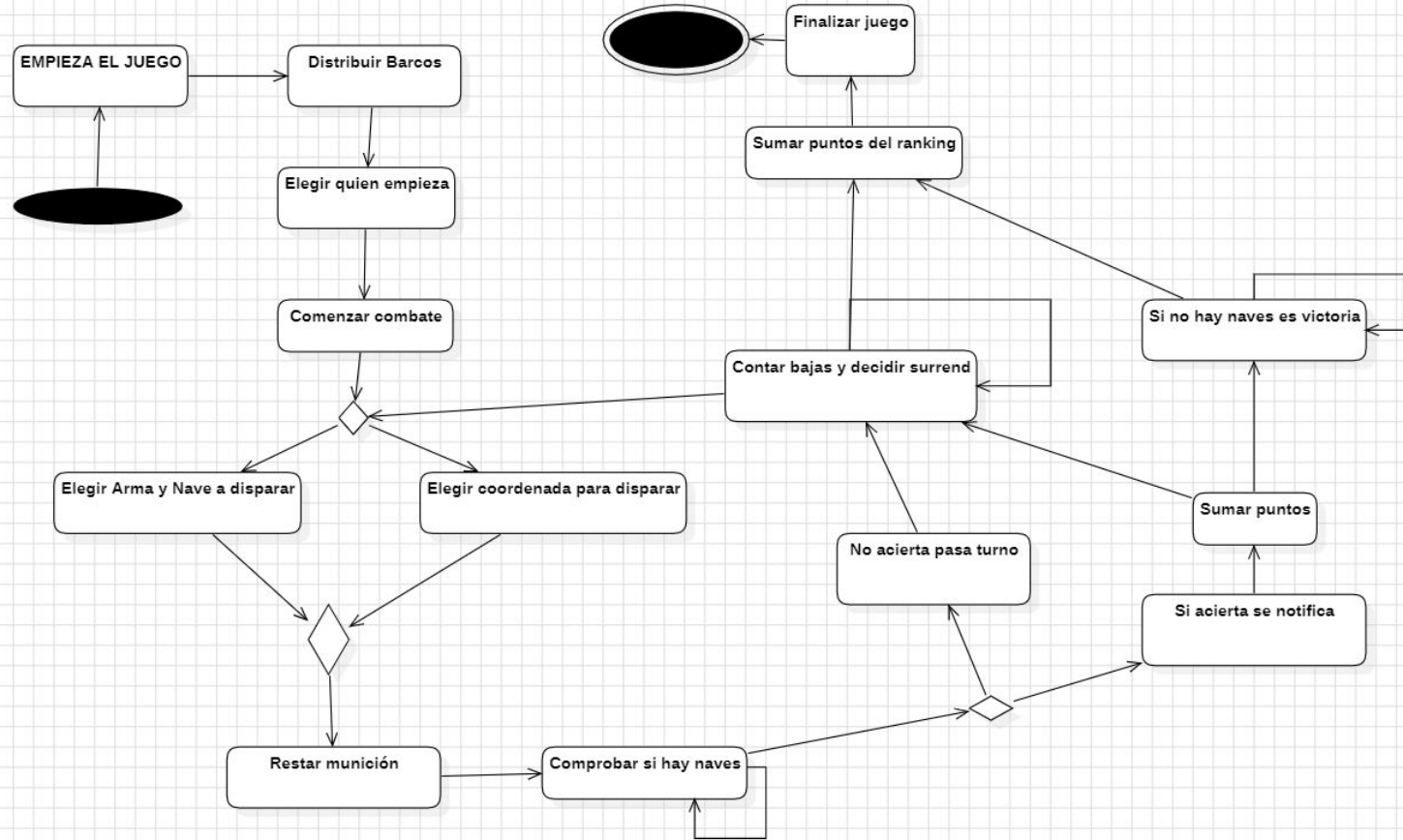
El diagrama de casos de uso del comportamiento general del proyecto.



Diagramas de actividad de dos casos de uso del proyecto.



Diagramas de actividad de dos casos de uso del proyecto.





FIN