**UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS**  
**(Universidad del Perú, Decana de América)**

FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS E INFORMÁTICA  
E.A.P. Ingeniería de Sistemas



**CURSO:**

Algorítmica II – Programación Orientada a Objetos

**TEMA:**

Especificación y requisitos del Proyecto del curso

**PROFESOR:**

Herminio Paucar

**ALUMNOS:**

* Palomino Loa, Junior
* Segura Sánchez, José
* Torres Martínez, Iván
* Yaranga Jorge, Yerson

Lima – Perú

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **IN SCOPE REQUIREMENTS** | | | |
| **Type** | **Business Function / Category** | **Requirement** | **Priority** |
| Operativo |  | El inicio del juego tendrá al inicio 3 vidas. | 1 |
| Operativo |  | El inicio del juego mostrará el nivel inicializado en 1, el marcador en 0 y la opción de bonus vacío. | 2 |
| Funcional | Movimiento | El cuerpo del gusano se debe mover con las flechas del teclado. | 3 |
| Funcional | Movimiento | El movimiento del gusano no se detiene. (Al inicio el gusano se moverá a la derecha) | 4 |
| Operativo |  | El juego iniciará con una velocidad normal, mientras avance los niveles la velocidad aumentará. | 5 |
| Técnico |  | Si el gusano choca con las paredes del juego, pierde una vida. | 6 |
| Transitorio |  | Aparecerá de manera aleatoria la comida del gusano. | 7 |
| Transitorio |  | Aparecerá de manera aleatoria veneno. | 8 |
| Transitorio |  | Aparecerá de manera aleatoria una comida bonus. | 9 |
| Funcional | Cuerpo-Gusano | El cuerpo del gusano crecerá al comer una comida. | 10 |
| Técnico |  | Si el gusano chocar con su cuerpo, pierde una vida. | 11 |
| Operativo |  | Si el gusano come el veneno, pierde una vida. | 12 |
| Operativo |  | Si el gusano come comida bonus aparecerá una figura en el marcador bonus | 13 |
| Operativo |  | Al completar 5 bonus, se borrará los bonus obtenidos y se ganará una vida. Se podrá tener como máximo 6 vidas en total. | 14 |
| Técnico |  | Cada comida brindará 20 puntos | 15 |
| Funcional | Fin-juego | Si se muere, se quitará una vida. En caso de no tener más vidas se perderá el juego. El marcador solo se borrará si se finaliza el juego. | 16 |
| Operativo |  | Cuando se alcance los 200 puntos se subirá de nivel | 17 |
| Técnico |  | El juego tendrá 10 niveles | 18 |
| Técnico |  | Cada vez que se suba de nivel se iniciará desde cero el marcador y cuerpo del gusano iniciará en su estado inicial | 19 |
| Operativo |  | El inicio del juego pedirá que se ingrese un nombre (no está permitido que se ingrese solo números) | 20 |