|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Identificador: RF1** | **Nombre: Login, ingreso de correo y contraseña** | | |
| **Tipo:** Necesario | **Requerimiento que lo utiliza:** No aplica | | **¿Crítico?** Sí |
| **Prioridad de desarrollo:** Alta | **Documentos de visualización asociados:** No aplica | | |
| **Entrada:**   * Correo y contraseña. Click en botón de inicio de sesión. | | **Salida:**   * El sistema ingresa al usuario y se muestra la pantalla de selección de espacio de guardado. | |
| **Precondición:** Conocer credenciales para ingresar.  **Descripción:** El usuario ingresa sus credenciales para acceder al sistema.  **Postcondición:** La función permite el ingreso de los usuarios. | | | |
| **Situaciones anormales:**   * El correo o contraseña no están con el formato correcto. * Credenciales incorrectas. | | | |
| **Criterios de aceptación:**   * El ingreso de usuarios funciona de manera adecuada. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Identificador: RF2** | **Nombre: Espacio de guardado** | | |
| **Tipo:** Necesario | **Requerimiento que lo utiliza:** No aplica | | **¿Crítico?** Si |
| **Prioridad de desarrollo:** Alta | **Documentos de visualización asociados:** Espacios guardados | | |
| **Entrada:**   * El progreso del usuario guardado con anterioridad. * Se hace click en uno de los espacios de guardado. Tres espacios para elegir. En cada uno se muestran algunas estadísticas como tiempo de juego, progreso en porcentaje y nivel del personaje. | | **Salida:**   * Se selecciona uno de los espacios de guardado y se continua con el programa. El progreso se guardará en el espacio elegido. * visualizar | |
| **Precondición:** Ingresaer o registro  **Descripción:** El usuario elige el juego a continuar en la sesión actual.  **Postcondición:** La función permite seleccionar el espacio donde se guardará el progreso. | | | |
| **Situaciones anormales:**   * Espacio de guardado o progreso dañado. | | | |
| **Criterios de aceptación:**   * Existe un progreso guardado o el usuario no ha jugado con anterioridad. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Identificador: RF3** | **Nombre: Minimapa** | | |
| **Tipo:** Necesario | **Requerimiento que lo utiliza:** No aplica | | **¿Crítico?** Si |
| **Prioridad de desarrollo:** Alta | **Documentos de visualización asociados:** No aplica | | |
| **Entrada:**   * Coordenadas del jugador, y de objetos u obstáculos alrededor del jugador. El tamaño del mapa es solo una porción del mapa real. * Se puede interactuar con el mismo para abrir una versión más grande del mapa. | | **Salida:**   * Se muestra un mapa pequeño en alguna de las esquinas de la pantalla. En el se ve al jugador en el centro y algunas partes del terreno alrededor del mismo. | |
| **Precondición:** El jugador se encuentra en una partida iniciada.  **Descripción:** Se muestra un mapa pequeño (una parte del mapa entero) para que el jugador sepa donde se encuentra. El usuario puede interactuar con él ver todo el mapa.  **Postcondición:** El mapa muestra al jugador. | | | |
| **Situaciones anormales:**   * El jugador no se encuentra en una partida válida. | | | |
| **Criterios de aceptación:**   * El mini mapa muestra lo esperado sin errores. * La ubicación del jugador se muestra en el mapa.bbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbb bbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbb bjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjbbbbbbbbbbbbbbbb b | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Identificador: RF4** | **Nombre: Mapa** | | |
| **Tipo:** Necesario | **Requerimiento que lo utiliza:** RF3**:**Minimapa | | **¿Crítico?** Si |
| **Prioridad de desarrollo:** Alta | **Documentos de visualización asociados:** No aplica. | | |
| **Entrada:**   * Coordenadas del jugador e imagen del mapa global. * Selección de alguna de las opciones para interactuar con el mapa: acercar, alejar, colocar marcadores. | | **Salida:**   * Se muestra un mapa en el que se incluye la posición del personaje, sus coordenadas, los marcadores agregados por el jugador. | |
| **Precondición:** Identificar la opción a utilizar en el mapa o la información requerida.  **Descripción:** El jugador visualiza en un mapa la posición actual de su personaje, así como información relevante para su progreso en el juego.  **Postcondición:** Se muestra al jugador y el mapa del juego. | | | |
| **Situaciones anormales:**   * El mapa no carga o no existe. * El usuario no se encuentra en una partida. | | | |
| **Criterios de aceptación:**   * La ubicación del jugador puede ser localizada en el mapa. * El mapa puede mostrarse correctamente. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Identificador: RF5** | **Nombre: Inventario** | | |
| **Tipo:** Necesario | **Requerimiento que lo utiliza:**  RF6: Estatus | | **¿Crítico?** Si |
| **Prioridad de desarrollo:** Alta | **Documentos de visualización asociados:** No aplica. | | |
| **Entrada:**   * Datos de objetos en posesión del jugador. Incluyen sus estadísticas. * Selección de objetos a utilizar, equipar, mover, desechar. | | **Salida:**   * Se realiza alguna de las funciones requeridas. Los cambios se reflejan en el inventario del jugador. | |
| **Precondición:** Identificar el objeto y la opción a realizar.  **Descripción:** El jugador visualiza en una pantalla su inventario, y en el puede interactuar con los objetos que posee.  **Postcondición:** Se modifica el contenido del inventario. | | | |
| **Situaciones anormales:**   * No existen objetos a modificar. * El usuario no se encuentra en una partida. | | | |
| **Criterios de aceptación:**   * Los objetos del inventario existen y permiten ser modificados. * Los cambios en el inventario se ejecutan adecuadamente. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Identificador: RF6** | **Nombre: Estatus** | | |
| **Tipo:** Necesario | **Requerimiento que lo utiliza:** No aplica | | **¿Crítico?** Si |
| **Prioridad de desarrollo:** Alta | **Documentos de visualización asociados:** No aplica. | | |
| **Entrada:**   * Selección de alguna de las opciones para interactuar con el mapa: acercar, alejar, colocar marcadores. | | **Salida:**   * Se muestra un mapa en el que se incluye la posición del personaje, sus coordenadas, los marcadores agregados por el jugador. * Se muestra una ventana con las estadísticas del jugador: salud, peso, velocidad, daño. | |
| **Precondición:** Identificar la opción a utilizar en el mapa o la información requerida.  **Descripción:** El jugador visualiza en un mapa la posición actual de su personaje, así como información relevante para su progreso en el juego.  **Postcondición:** Se muestra al jugador y el mapa del juego. | | | |
| **Situaciones anormales:**   * El mapa no carga o no existe. * El usuario no se encuentra en una partida. | | | |
| **Criterios de aceptación:**   * La ubicación del jugador puede ser localizada en el mapa. * El mapa puede mostrarse correctamente. | | | |