|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Proyecto: | BitTec: “Vence al Tec en 16 bits” | | | |
| Historia: | “Yo como jugador quiero poder tener en el juego una pantalla de puntuación para poder visualizar a los mejores jugadores.” | | Fecha: | 24 de Ago. de 17 |
| Numero de Requerimiento: | 1 |  | | |
| Descripción de la Tarea: | Crear repositorio de jugadores y sus puntuaciones.  Permitir el almacenamiento del nombre del jugador antes de comenzar y de su puntuación final. | | | |
| Atributos de Calidad: | La tabla de puntuaciones deber a cargar al final de la partida en menos de 15 seg.  La tabla de puntuaciones será como la correspondiente en juegos árcade tipo Space Invaders | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Eventos Iniciales / Entradas: | El usuario introduce su nombre | | |
| Contexto de Memoria: | Lista de usuarios y puntuaciones | | |
| Salidas / Resultados Observables: | Pantalla de Puntuaciones  Pantalla de “Login” | | |
| Importancia / Factor de Riesgo: | Riesgo bajo | | |
| Pruebas: | Por realizarse | | |
| Historias Asociadas: |  | Fecha De Entrega: |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Proyecto: | BitTec: “Vence al Tec en 16 bits” | | | |
| Historia: | “Yo como estudiante quiero poder luchar con los maestros para poder pasar de nivel” | | Fecha: | 24 de Ago. de 17 |
| Numero de Requerimiento: | 2 |  | | |
| Descripción de la Tarea: | Crear enemigos basados en profesores y sus características.  Crear niveles cuyo fin y objetivo es derrotar a los profesores. | | | |
| Atributos de Calidad: | Los enemigos deberán de responder a los ataques de los jugadores.  Deberán tener movimientos/animaciones fluidos donde no se alcance a visualizar por los usuarios los cambios en posiciones o ataques. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Eventos Iniciales / Entradas: | Teclas de interacción entre usuario y personaje (movimiento y ataque).  Encontrarse frente al enemigo | | |
| Contexto de Memoria: | Lista de comandos posibles por el jugador  Enemigos almacenados  AI de Enemigos | | |
| Salidas / Resultados Observables: | Interacción de tipo batalla entre el usuario y los enemigos.  Visualización de los ataques.  Pantalla de siguiente nivel. | | |
| Importancia / Factor de Riesgo: | Alto, sumamente importante para el gameplay del juego. | | |
| Pruebas: | Por realizarse | | |
| Historias Asociadas: |  | Fecha De Entrega: |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Proyecto: | BitTec: “Vence al Tec en 16 bits” | | | |
| Historia: | “Yo como jugador quiero tener un checkpoint para continuar donde me quede” | | Fecha: | 24 de Ago. de 17 |
| Numero de Requerimiento: | 3 |  | | |
| Descripción de la Tarea: | Permitir guardar estado actual del jugador en cierto punto.  Permitir cargar el juego en el punto ya guardado. | | | |
| Atributos de Calidad: | El punto guardado debe de cargar en menos de 10 segundos.  Todo el estado previo deberá de ser desechado con el fin de optimizar el desempeño. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Eventos Iniciales / Entradas: | Muerte del jugador | | |
| Contexto de Memoria: | Almacenamiento de estado de jugadores y del juego. | | |
| Salidas / Resultados Observables: | Pantalla de restart  Juego en el último estado guardado | | |
| Importancia / Factor de Riesgo: | Medio, parte de la jugabilidad y la atracción del juego | | |
| Pruebas: | Por realizarse | | |
| Historias Asociadas: |  | Fecha De Entrega: |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Proyecto: | BitTec: “Vence al Tec en 16 bits” | | | |
| Historia: | “Yo como jugador quiero poder adquirir distintos poderes para pelear y desempeñarme a través del juego” | | Fecha: | 24 de Ago. de 17 |
| Numero de Requerimiento: | 4 |  | | |
| Descripción de la Tarea: | Creación de distintas habilidades y sus animaciones  Alta de comandos para la utilización de los mismos | | | |
| Atributos de Calidad: | Las habilidades deberán de actuar y desempeñarse en similitud a Mario Bro’s (“First Edition”). | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Eventos Iniciales / Entradas: | Comienzo del juego.  Acción de los comandos especializados en ataques. | | |
| Contexto de Memoria: | Almacenamiento y funcionamiento de las habilidades y sus comandos | | |
| Salidas / Resultados Observables: | Jugador empleando las habilidades en pantalla | | |
| Importancia / Factor de Riesgo: | Medio, parte del gameplay | | |
| Pruebas: | Por realizarse | | |
| Historias Asociadas: |  | Fecha De Entrega: |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Proyecto: | BitTec: “Vence al Tec en 16 bits” | | | |
| Historia: | “Yo como jugador quiero poder seleccionar el rango de incremento para cambiar la dificultad. | | Fecha: | 24 de Ago. de 17 |
| Numero de Requerimiento: | 5 |  | | |
| Descripción de la Tarea: | Aumentar dificultad de los niveles a través de un menú de selección. | | | |
| Atributos de Calidad: | Los enemigos deberán de responder a los ataques de los jugadores.  Deberán tener movimientos/animaciones fluidos donde no se alcance a visualizar por los usuarios los cambios en posiciones o ataques. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Eventos Iniciales / Entradas: | Selección de opción en el menú de inicio. | | |
| Contexto de Memoria: | Almacenamiento de los valores que cambiarán con la dificultad. | | |
| Salidas / Resultados Observables: | Pantalla de inicio con la dificultad como subtexto | | |
| Importancia / Factor de Riesgo: | Baja, parte del gameplay pero toque final | | |
| Pruebas: | Por realizarse | | |
| Historias Asociadas: |  | Fecha De Entrega: |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Proyecto: | BitTec: “Vence al Tec en 16 bits” | | | |
| Historia: | “Yo como jugador quiero tener un tiempo límite para completar cada nivel.” | | Fecha: | 24 de Ago. de 17 |
| Número de Requerimiento: | 6 |  | | |
| Descripción de la Tarea: | Tener un contador que vaya decreciendo junto con el tiempo y cuando se llegue al 0, se regresará último checkpoint alcanzado. | | | |
| Atributos de Calidad: | Aparecer en algún lugar en el que no bloquee la visibilidad del juego. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Contexto de Memoria: | Almacenamiento del tiempo por nivel. | | |
| Salidas / Resultados Observables: | El contador conforme va decreciendo. | | |
| Importancia / Factor de Riesgo: | Baja, no es un detalle mayor. | | |
| Pruebas: | Por realizarse. | | |
| Historias Asociadas: |  | Fecha De Entrega: |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Proyecto: | BitTec: “Vence al Tec en 16 bits” | | | |
| Historia: | “Yo como jugador quiero tener más de 6 niveles para poder completar el juego” | | Fecha: | 24 de Ago. de 17 |
| Número de Requerimiento: | 7 |  | | |
| Descripción de la Tarea: | Crear 6 niveles posibles de juego | | | |
| Atributos de Calidad: | Los niveles serán dinámicos como Mario Bro’s  Y la calidad de imagen de estos deberá superar al del juego antes mencionado | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Eventos Iniciales / Entradas: | Comienzo del juego y transición de nivel | | |
| Contexto de Memoria: | Almacenamiento de gráficos y dinamicidad de estos. | | |
| Salidas / Resultados Observables: | Pantalla de juego | | |
| Importancia / Factor de Riesgo: | Alta, gameplay necesario para la atracción del juego | | |
| Pruebas: | Por realizarse | | |
| Historias Asociadas: |  | Fecha De Entrega: |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Proyecto: | BitTec: “Vence al Tec en 16 bits” | | | |
| Historia: | “Yo como estudiante quiero poder jugar en un escenario diferente en cada nivel” | | Fecha: | 24 de Ago. de 17 |
| Numero de Requerimiento: | 8 |  | | |
| Descripción de la Tarea: | Crear un escenario con una temática diferente para cada nivel. | | | |
| Atributos de Calidad: | Los escenario deberán tener elementos únicos entre ellos, así como algunos genéricos. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Contexto de Memoria: | Las imágenes de los escenarios y los elementos extras se guardan en memoria. | | |
| Salidas / Resultados Observables: | Interacción de tipo batalla entre el usuario y los enemigos.  Visualización de los ataques.  Pantalla de siguiente nivel. | | |
| Importancia / Factor de Riesgo: | Alto, el diseño del juego es parte importante, pues de esto depende mucho si el juego será atractivo o no | | |
| Pruebas: | Por realizarse | | |
| Historias Asociadas: |  | Fecha De Entrega: |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Proyecto: | BitTec: “Vence al Tec en 16 bits” | | | |
| Historia: | “Yo como jugador quiero poder enfrentarme a diferentes enemigos genéricos” | | Fecha: | 24 de Ago. de 17 |
| Número de Requerimiento: | 9 |  | | |
| Descripción de la Tarea: | Diseñar diferentes enemigos genéricos. | | | |
| Atributos de Calidad: | Cada clase de enemigos tendrá características y ataques específicos.  Éstos saldrán en todos los niveles. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Contexto de Memoria: | Subclase de cada tipo de enemigo que hereda atributos de la clase enemigo. | | |
| Salidas / Resultados Observables: | Enemigo (imagen cargada o sprite) que tiene interacción con el jugador principal. | | |
| Importancia / Factor de Riesgo: | Riesgo alto es la interacción directa con el usuario, sin estos no hay juego. | | |
| Pruebas: | Por realizarse | | |
| Historias Asociadas: |  | Fecha De Entrega: |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Proyecto: | BitTec: “Vence al Tec en 16 bits” | | | |
| Historia: | “Yo como jugador quiero que el videojuego reproduzca música mientras juego” | | Fecha: | 24 de Ago. de 17 |
| Número de Requerimiento: | 10 |  | | |
| Descripción de la Tarea: | Cargar música al juego en una clase llamada “Music” | | | |
| Atributos de Calidad: | La música será de tipo arcade. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Eventos Iniciales / Entradas: | La música inicia en cuanto el nivel empieza. | | |
| Contexto de Memoria: | Almacenamiento de música (formato por confirmar) | | |
| Salidas / Resultados Observables: | Bocinas del dispositivo. | | |
| Importancia / Factor de Riesgo: | Media, el funcionamiento del juego sin música no se ve afectado. | | |
| Pruebas: | Por realizarse | | |
| Historias Asociadas: |  | Fecha De Entrega: |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Proyecto: | BitTec: “Vence al Tec en 16 bits” | | | |
| Historia: | “Yo como jugador quiero que el videojuego que tenga un menú de pausa” | | Fecha: | 24 de Ago. de 17 |
| Número de Requerimiento: | 11 |  | | |
| Descripción de la Tarea: | Generar una clase Pausa, con un menú de opciones. | | | |
| Atributos de Calidad: | En el menú de opciones deberá permitir al usuario regresar al menú principal, salir del juego o regresar a éste. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Eventos Iniciales / Entradas: | Ej juego se pausa cuando el jugador presiona la tecla “p” en su teclado. | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Contexto de Memoria: | Almacenamiento de la clase menú con sus elementos. | | |
| Salidas / Resultados Observables: | Recuadro que se despliega sobre el juego. | | |
| Importancia / Factor de Riesgo: | Media, el funcionamiento del juego sin música no se ve directamente afectado. | | |
| Pruebas: | Por realizarse | | |
| Historias Asociadas: |  | Fecha De Entrega: |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Proyecto: | BitTec: “Vence al Tec en 16 bits” | | | |
| Historia: | “Yo como estudiante quiero poder ver el estado actual así como las condiciones de mi personaje” | | Fecha: | 25 de Agosto |
| Número de Requerimiento: | 12 |  | | |
| Descripción de la Tarea: | Crear un pequeño menú con las barras de estado y el contador de puntos obtenidos al momento. | | | |
| Atributos de Calidad: | Las barras de estado deberán irse actualizando de manera instantánea cada vez que haya algún cambio ya sea en puntaje o en vida. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Eventos Iniciales / Entradas: | Cada que inicia un nivel esta se muestra, se oculta cuando el nivel se completa. | | |
| Contexto de Memoria: | Almacenamiento del menú y variables como contadores de cada barrita. | | |
| Salidas / Resultados Observables: | Pantalla del juego, en la parte inferior, actualizándose constantemente. | | |
| Importancia / Factor de Riesgo: | Media, no afecta directamente el desempeño del juego, pero no despliega información que puede ser útil. | | |
| Pruebas: | Por realizarse | | |
| Historias Asociadas: |  | Fecha De Entrega: |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Proyecto: | BitTec: “Vence al Tec en 16 bits” | | | |
| Historia: | “Yo como estudiante quiero poder personalizar algunas características de mi personaje. | |  |  |
| Número de Requerimiento: | 13 |  | | |
| Descripción de la Tarea: | Crear una serie de combinaciones de jugador en donde varíe el color de la ropa, cabello y piel. | | | |
| Atributos de Calidad: | Deberá haber todas las combinaciones posibles de acuerdo a los parámetros seleccionados (por definir) | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Eventos Iniciales / Entradas: | Cada que se inicia una nueva partida. | | |
| Contexto de Memoria: | Almacenamiento de los Sprites y la clase que guardará la ventana a desplegar. | | |
| Salidas / Resultados Observables: | Una ventana en donde por medio de flechas podrá ir cambiando el aspecto del personaje. | | |
| Importancia / Factor de Riesgo: | Media, no afecta directamente el desempeño del juego, pero es un plus. | | |
| Pruebas: | Por realizarse | | |
| Historias Asociadas: |  | Fecha De Entrega: |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tabla de Puntuación | Tiempo: 4 días | |
| “Yo como jugador quiero poder tener en el juego una pantalla de puntuación para poder visualizar a los mejores jugadores.” | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Enemigo-Nivel | Tiempo: 1.5 meses | |
| “Yo como estudiante quiero poder luchar con los maestros para poder pasar de nivel” | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Check-point | Tiempo: 15 días | |
| “Yo como jugador quiero tener un checkpoint para continuar donde me quede”. | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Habilidades | Tiempo: 1 mes | |
| “Yo como jugador quiero poder adquirir distintos poderes para pelear y desempeñarme a través del juego”” | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Dificultad | Tiempo: 3 días | |
| “Yo como jugador quiero poder seleccionar el rango de incremento para cambiar la dificultad. | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Timer | Tiempo: 5 días | |
| “Yo como jugador quiero tener un tiempo límite para completar cada nivel.” | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Niveles | Tiempo: 1.5 meses | |
| “Yo como jugador quiero tener más de 6 niveles para poder completar el juego” | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Reaparición Nivel | Tiempo: 1 mes | |
| “Yo como estudiante quiero poder jugar en un escenario diferente en cada nivel” | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Enemigos genéricos | Tiempo:1.5 meses | |
| “Yo como jugador quiero poder enfrentarme a diferentes enemigos genéricos” | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Música de fondo | Tiempo: 1 dias | |
| “Yo como jugador quiero que el videojuego reproduzca música mientras juego” | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Pause Screen | Tiempo: 7 días | |
| “Yo como jugador quiero que el videojuego que tenga un menú de pausa” | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Login Screen | Tiempo: 2 dias | |
| “Yo como jugador quiero poder tener en el juego una pantalla de puntuación para poder visualizar a los mejores jugadores.” | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Personalizar Personaje | Tiempo: 3 semanas | |
| “Yo como estudiante quiero poder personalizar algunas características de mi personaje.” | | |