

Requerimientos Funcionales

Identificación del requerimiento:	RF01
Nombre del Requerimiento:	Login
Características:	Los usuarios podrán registrar únicamente 1 cuenta, aunque se encuentre habilitado para el registro de 2 cuentas. En cuanto al login el usuario ingresará mediante el uso de la cuenta y la contraseña.
Descripción del requerimiento:	El login tiene que cumplir con los siguientes campos: Nombre, Contraseña, Edad, Sexo, E-mail. También deberá aceptar los términos y condiciones que se muestren en el panel.
Requerimiento NO funcional:	
Prioridad del requerimiento: Alto	

Identificación del requerimiento:	RF02
Nombre del Requerimiento:	Servicios de ammunition
Características:	Se necesitará licencia para el uso de armas
Descripción del requerimiento:	El usuario deberá poseer una licencia para permitir la compra de armas, las cuales se encuentran en ammunition.
Requerimiento NO funcional:	
Prioridad del requerimiento: Alto	

Identificación del requerimiento:	RF03
Nombre del Requerimiento:	Servicios de compra autos
Características:	Muestra una lista de autos modificados que se pueden adquirir mediante dinero del juego
Descripción del requerimiento:	El usuario que compre el auto podrá acceder a los autos comprados mediante la tecla X donde podrá warpear el auto, spawnearlo y guardarlo.
Requerimiento NO funcional:	
Prioridad del requerimiento: Baja	

Identificación del requerimiento:	RF04
Nombre del Requerimiento:	Sistema de niveles
Características:	Da nivel a los usuarios según la experiencia adquirida
Descripción del requerimiento:	El usuario podrá subir de nivel si cumple con la experiencia requerida para el nivel. El usuario podrá adquirir experiencia mediante las siguientes actividades: -Kill to player (10 EXP) -Kill to ped (5 EXP) -Kill to Boss (100 EXP) -Trabajo realizado (EXP Variable) -Evento ganado (500 EXP) Los niveles se rigen según la tabla de niveles

Requerimiento NO funcional:	Notificar cada vez que se gane EXP Notificar cada vez que se gane Nivel Debe exportar las funciones ExpGain y LvlGain
Prioridad del requerimiento: Alto	

Identificación del requerimiento:	RF05
Nombre del Requerimiento:	Sistema de casas
Características:	Sistemas de venta de casas por dinero del juego
Descripción del requerimiento:	El usuario puede adquirir una casa privada mediante la compra con dinero del juego, las casas estarán distribuidas en diferentes zonas por lo cual también el precio de cada casa dependerá de la zona. Se requerirá también el mapa de condominios para una zona privada.
Requerimiento NO funcional:	
Prioridad del requerimiento: Medio	

Identificación del requerimiento:	RF06
Nombre del Requerimiento:	Trabajos
Características:	Múltiples trabajos para los jugadores
Descripción del requerimiento:	<p>El jugador podrá trabajos de la siguiente lista.</p> <p>Transportador de gasolina: El jugador debe tomar la carga y llevar a las diferentes estaciones gasolineras en el mapa, la paga dependerá del destino.</p> <p>Limpiador de basura: El jugador debe tomar el auto de limpieza y acudir al punto señalado en el mapa para realizar la limpieza, por cada punto limpiado se le pagará una cantidad random entre (500-1000)</p> <p>Recolector de basura: El jugador debe tomar la basura de cada contenedor que se mostrará en el mapa, luego de esto colocará en el auto, la paga se realizará cuando el camión entregue la basura, el valor de paga dependerá de la cantidad de contenedores que se junten.</p> <p>Busero: El jugador debe tomar el autobús y dirigirse a las paradas solicitadas, si el jugador no consigue terminar la ruta en el tiempo determinado, este perderá el trabajo, caso contrario se le pagará por cada NPC que consiga llevar.</p> <p>Pescador: El jugador debe tomar la caña de pescar y pescar los diferentes tipos de peces, luego podrá vender los peces al precio según la cantidad de cada pez y el precio de cada uno.</p> <p>Minero: El jugador deberá tomar el pico y romper la roca durante un tiempo determinado, luego obtendrá un mineral que podrá vender en las joyerías de las ciudades.</p> <p>Buzo: El jugador deberá buscar objetos perdidos en las ruinas de barcos en los diferentes puntos asignados, se le dará la recompensa dependiendo del objeto y la cantidad que recolecte.</p> <p>Pizzero: El jugador deberá preparar las pizzas y luego entregarlas en la moto asignado, luego deberá repartir las pizzas en las casas que necesiten</p> <p>Leñador: El jugador corta los árboles y luego entregará la leña en el refugio, así cobrará la recompensa según los árboles cortados</p>
Requerimiento NO funcional:	<p>El jugador sólo puede estar en un trabajo</p> <p>El jugador podrá adquirir experiencia por el trabajo que realice</p> <p>El jugador perderá el trabajo si muere, destruye el auto, el tiempo se agota.</p>
Prioridad del requerimiento: Alto	

Identificación del requerimiento:	RF07
Nombre del Requerimiento:	Eventos
Características:	
Descripción del requerimiento:	<p>Transportador de dinero: Se permitirá el ingreso al evento mediante el comando /ir a 5 personas, de las cuales 2 se encargarán de llevar el dinero hacia una de los bancos, casinos etc. El resto resguardará al auto.</p> <p>Si el auto de carga sufre demasiado daño el grupo perderá el evento, y el que tome el dinero se llevará el botín.</p> <p>Si el carro entrega el dinero todo el grupo ganará el evento recibiendo la paga de 20K cada uno.</p> <p>Suivivor: Constará de 2 tipos de jugadores, el primero es aquel que deberá mantenerse vivo durante un determinado tiempo, mientras que los demás deberán intentar matarlo.</p> <p>Si consiguen matar al jugador objetivo, el jugador que lo haga se llevará una paga de 10k.</p> <p>Si el jugador objetivo consigue sobrevivir este ganará 20k.</p> <p>Evento secuestro: Un NPC será secuestrado en una zona resguardada, el evento permitirá un grupo de 5 jugadores para realizar el rescate, si el objetivo muere antes de ser rescatado se termina el evento, caso contrario si el objetivo es rescatado el dinero (100k) del rescate será repartido entre los participantes.</p> <p>Carrera Callejera: El evento se realizará con un máximo de 10 jugadores, el premio se llevarán los 3 primeros lugares con una cantidad de dinero de 30k,20k,10k respectivamente.</p> <p>Rescata las muestras: Un grupo de jugadores tendrán que infiltrarse al Area 51 donde deberán tomar muestras de OVNIS, las cuales se venderán en el mercado negro por un precio alto!, a cada jugador se le asignará 6 estrellas de búsqueda, la recompensa que gana es dinero y EXP dependiendo de la cantidad de muestras que consigan, las muestras serán entregadas en el monte Chillad, el tiempo máximo de estar en el área 51 es de 5 minutos, caso contrario explotarán las instalaciones.</p> <p>Carrera de la muerte: Un hunterbot les seguirá en la carrera de muerte, los competidores podrán matarse entre sí, cada uno será asignado aleatoriamente, la pareja ganadora se llevará el premio de 25K cada uno</p> <p>Parkour: Un grupo de jugadores son teletransportados al mapa parkour, las plataformas irán cayendo simultáneamente, así que el jugador que llegue hacia la meta, entonces ganará la recompensa</p>
Requerimiento NO funcional:	
Prioridad del requerimiento: Alto	

Identificación del requerimiento:	RF08
Nombre del Requerimiento:	Sistema Cine
Características:	
Descripción del requerimiento:	
Requerimiento NO funcional:	
Prioridad del requerimiento: Medio	

Identificación del requerimiento:	RF09
Nombre del Requerimiento:	Panel para Clanwar y PVP
Características:	
Descripción del requerimiento:	
Requerimiento NO funcional:	
Prioridad del requerimiento: Alto	

Identificación del requerimiento:	RF10
Nombre del Requerimiento:	Clanes
Características:	
Descripción del requerimiento:	
Requerimiento NO funcional:	
Prioridad del requerimiento: Medio	

Identificación del requerimiento:	RF11
Nombre del Requerimiento:	Panel de ayuda
Características:	
Descripción del requerimiento:	
Requerimiento NO funcional:	
Prioridad del requerimiento: Alto	

Identificación del requerimiento:	RF12
Nombre del Requerimiento:	Hud
Características:	
Descripción del requerimiento:	
Requerimiento NO funcional:	
Prioridad del requerimiento: Alto	

Identificación del requerimiento:	RF13
Nombre del Requerimiento:	Venta de skins
Características:	
Descripción del requerimiento:	
Requerimiento NO funcional:	
Prioridad del requerimiento: Medio	

Identificación del requerimiento:	RF14
Nombre del Requerimiento:	Sistema Turf

Características:	
Descripción del requerimiento:	
Requerimiento NO funcional:	
Prioridad del requerimiento: Medio	

Identificación del requerimiento:	RF15
Nombre del Requerimiento:	Sistema Top
Características:	
Descripción del requerimiento:	
Requerimiento NO funcional:	
Prioridad del requerimiento: Alto	

Identificación del requerimiento:	RF16
Nombre del Requerimiento:	Sistema de medallas
Características:	
Descripción del requerimiento:	
Requerimiento NO funcional:	
Prioridad del requerimiento: Alto	

Identificación del requerimiento:	RF17
Nombre del Requerimiento:	Sistema Anti AFK
Características:	
Descripción del requerimiento:	
Requerimiento NO funcional:	
Prioridad del requerimiento: Medio	

Identificación del requerimiento:	RF18
Nombre del Requerimiento:	Zonas para el uso de armas especiales
Características:	
Descripción del requerimiento:	
Requerimiento NO funcional:	
Prioridad del requerimiento: Alto	

Identificación del requerimiento:	RF19
Nombre del Requerimiento:	Sistema misterios
Características:	
Descripción del requerimiento:	

Requerimiento NO funcional:	
Prioridad del requerimiento: Medio	

Identificación del requerimiento:	RF20
Nombre del Requerimiento:	Panel de miras
Características:	
Descripción del requerimiento:	
Requerimiento NO funcional:	
Prioridad del requerimiento: Alto	

Identificación del requerimiento:	RF21
Nombre del Requerimiento:	Scoreboard con dependencias
Características:	
Descripción del requerimiento:	
Requerimiento NO funcional:	
Prioridad del requerimiento: Alto	

Identificación del requerimiento:	RF22
Nombre del Requerimiento:	Laser para armas
Características:	
Descripción del requerimiento:	
Requerimiento NO funcional:	
Prioridad del requerimiento: Alto	

Identificación del requerimiento:	RF23
Nombre del Requerimiento:	Velocidad automática
Características:	
Descripción del requerimiento:	
Requerimiento NO funcional:	
Prioridad del requerimiento: Medio	

Identificación del requerimiento:	RF24
Nombre del Requerimiento:	Sistema spawn
Características:	
Descripción del requerimiento:	
Requerimiento NO funcional:	
Prioridad del requerimiento: Alto	

Identificación del requerimiento:	RF25
Nombre del Requerimiento:	Chats
Características:	
Descripción del requerimiento:	
Requerimiento NO funcional:	
Prioridad del requerimiento: Alto	

Identificación del requerimiento:	RF26
Nombre del Requerimiento:	Drop money y weapon
Características:	
Descripción del requerimiento:	
Requerimiento NO funcional:	
Prioridad del requerimiento: Alto	

Identificación del requerimiento:	RF27
Nombre del Requerimiento:	Trabajos
Características:	
Descripción del requerimiento:	
Requerimiento NO funcional:	
Prioridad del requerimiento: Alto	

Identificación del requerimiento:	RF28
Nombre del Requerimiento:	Registrador de logs
Características:	
Descripción del requerimiento:	
Requerimiento NO funcional:	
Prioridad del requerimiento: Alto	

Identificación del requerimiento:	RF29
Nombre del Requerimiento:	Shaders
Características:	
Descripción del requerimiento:	
Requerimiento NO funcional:	
Prioridad del requerimiento: Medio	

Identificación del requerimiento:	RF30
-----------------------------------	------

Nombre del Requerimiento:	Esferas del dragón
Características:	Se restaurarán cada semana
Descripción del requerimiento:	
Requerimiento NO funcional:	
Prioridad del requerimiento: Alto	

Identificación del requerimiento:	RF31
Nombre del Requerimiento:	Hitman
Características:	
Descripción del requerimiento:	El jugador puede poner precio a la cabeza de otro jugador, el jugador que lo mate ganará la recompensa siempre y cuando acepte la propuesta
Requerimiento NO funcional:	
Prioridad del requerimiento: Alto	

Identificación del requerimiento:	RF32
Nombre del Requerimiento:	Dron
Características:	Dron para poder espiar a otros jugadores
Descripción del requerimiento:	El jugador debe comprar el dron antes de poder utilizarlo, caso contrario no podrá sacar un dron
Requerimiento NO funcional:	
Prioridad del requerimiento: Baja	

Identificación del requerimiento:	RF33
Nombre del Requerimiento:	Sistema de empresas
Características:	
Descripción del requerimiento:	
Requerimiento NO funcional:	
Prioridad del requerimiento: Medio	

Identificación del requerimiento:	RF34
Nombre del Requerimiento:	Sistema de guardado
Características:	El sistema permitirá guardar todos los datos del jugador
Descripción del requerimiento:	
Requerimiento NO funcional:	
Prioridad del requerimiento: Alto	

Identificación del requerimiento:	RF35
Nombre del Requerimiento:	Sistema para fabricación de armas
Características:	

Descripción del requerimiento:	
Requerimiento NO funcional:	
Prioridad del requerimiento: Medio	

Identificación del requerimiento:	RF36
Nombre del Requerimiento:	Bailes para celebrar
Características:	
Descripción del requerimiento:	
Requerimiento NO funcional:	
Prioridad del requerimiento: Bajo	

Identificación del requerimiento:	RF37
Nombre del Requerimiento:	Información del jugador Render
Características:	El sistema muestra información todo el momento en la pantalla
Descripción del requerimiento:	Se muestra la información en pantalla (Render) de los siguientes datos: Nivel EXP PING FPS Zombie Kills Player Kills Rank Clan
Requerimiento NO funcional:	
Prioridad del requerimiento: Alto	

Identificación del requerimiento:	RF38
Nombre del Requerimiento:	
Características:	
Descripción del requerimiento:	
Requerimiento NO funcional:	
Prioridad del requerimiento:	

Identificación del requerimiento:	RF39
Nombre del Requerimiento:	
Características:	
Descripción del requerimiento:	
Requerimiento NO funcional:	
Prioridad del requerimiento:	

Identificación del requerimiento:	RF40
Nombre del Requerimiento:	
Características:	
Descripción del requerimiento:	
Requerimiento NO funcional:	
Prioridad del requerimiento:	