|  |
| --- |
|  |

**Especificación de requisitos de software**

**Proyecto:**

**MEMORIZE MJC Héroes**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | Fecha de inicio |

.

**Ficha del documento**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Revisión** | **Autor** | **Verificado dep. Calidad.** |
|  |  |  |  |

*Tabla de contenido*

[Contenido 5](#_heading=h.1fob9te)

[1 Marco](#_heading=h.3znysh7) conceptual y organizativo 5

[1.1 Introduc](#_heading=h.2et92p0)ción 5

[1.2](#_heading=h.tyjcwt) Abstract 5

[1.3 Resumen](#_heading=h.3dy6vkm)

[1.](#_heading=h.3dy6vkm)4 [Planteamiento del problema 5](#_heading=h.3dy6vkm)

[1.5](#_heading=h.1t3h5sf) Propósito 6

[1.](#_heading=h.4d34og8)6 [Justificación 6](#_heading=h.4d34og8)

[1.](#_heading=h.3rdcrjn)7 [O](#_heading=h.3rdcrjn)bjetivo General 7

[1.](#_heading=h.lnxbz9)8 [Alcance 7](#_heading=h.lnxbz9)

[1.](#_heading=h.1ksv4uv)9 [Personal Involucrado 8](#_heading=h.1ksv4uv)

[1.](#_heading=h.44sinio)10 [Definiciones, acr](#_heading=h.44sinio)ónimos y abreviaturas

[1.](#_heading=h.44sinio)11 [Referencias](#_heading=h.44sinio)

[2](#_heading=h.z337ya) Descripción general 8

[2.1](#_heading=h.1y810tw) Perspectiva del producto 8

[2.2](#_heading=h.2xcytpi) Características de los usuarios 8

[2.3](#_heading=h.3whwml4) Restricciones 9

[2.4](#_heading=h.qsh70q) Suposiciones y dependencias 9

[3](#_heading=h.3as4poj) Requisitos específicos 10

[3.1](#_heading=h.1pxezwc) Requisitos comunes de las interfaces 10

[3.2](#_heading=h.49x2ik5) Requerimientos Funcionales 10

[3.3](#_heading=h.2p2csry) Requerimientos No Funcionales 34

[4](#_heading=h.147n2zr) Requisitos por casos de usos 41

[4.1](#_heading=h.3o7alnk) Diagrama UML de casos uso 41

[4.2](#_heading=h.23ckvvd) Caracterización de casos de uso 42

1. **Introducción**

***Abstract:***

***Palabras Claves:***

Recordar, concentración, agilidad mental, secuencias, patrones, cartas, imágenes, desafío cognitivo, entrenamiento cerebral, retención de información, habilidades memotécnicas.

***Resumen***

Los juegos de memoria son una forma divertida y desafiante de ejercitar el cerebro. Al participar en juegos de memoria, puedes mejorar tu capacidad para recordar información, concentrarte y agudizar tus habilidades cognitivas. Estos juegos pueden incluir recordar secuencias de colores, patrones numéricos, imágenes o cartas. Algunos juegos también incorporan elementos temáticos o historias para hacer el desafío más entretenido. Además, la práctica regular con juegos de memoria puede tener beneficios a largo plazo en la salud cerebral. Si estás interesado en explorar diferentes juegos de memoria, estaré encantada de recomendarte algunas opciones que puedes disfrutar en tu tiempo libre.

* 1. **Planteamiento del problema**

Luego de ver unas cuantas páginas y aplicaciones donde encontramos juegos parecidos al que tenemos planeado hacer que trata sobre mostrar cierto orden de objetos o movimiento que hace antes de que el jugador inicie a repartirlas, este juego ayuda a que la persona ayude a mejorar su memoria porque como los músculos la memoria es importante entrenarla un ejemplo de esto lo vimos en el siguiente juego:

https://www.memo-juegos.com/juegos-simon/juego-de-simon-version-piano.

En este juego al jugador le toca seguir la nota que le indica el juego si se equivoca pierde, guiándonos del sistema de vigilancia notamos que muchos (la mayoría) de este tipo de juegos son los mismos como:

<https://www.cokitos.com/tag/juegos-de-memoria/>

Buscar los pares en cartas, objetos y números, banderas etc.…

Suena muy simple verdad? Al no tener esa chispa o motivación la persona no le prestaría atención a este tipo de juegos que a decir verdad son importantes, pero si no se les presta atención pues los usuarios no la usarían, por eso en nuestro juego habrá diferentes maneras de desafiar tu memoria mediante unos juegos con base y semejantes a los siguientes:

<https://www.juegos-mentales.com/juego/pixel+factory>

<https://www.memo-juegos.com/juegos-simon/juego-de-simon-version-piano>

Este modo de juego, en nuestra opinión es mucho más entretenido jugar, pues no sería tan repetitivo y aburrido por eso con mi grupo hemos decidido en hacer juegos como los anteriores, simón dice con instrumentos, replicar las figuras, e incluso hacer que mostremos un grupo de números ordenados de cierta forma para que cuando le aparezca al jugador este logre acomodarlos y así lograr pasar el nivel. Agregaríamos locales para que los jugadores no jueguen siempre solos, sino que también se podría jugar con amigos y competir entre ellos mismos. De esa manera se lograría que les interesara a más personas y se animen a probar la aplicación.

* 1. **Propósito**

El Propósito de nosotros como equipo mediante esta app juego de memoria, es Mejorar la capacidad de retención y concentración a través de desafíos cognitivos entretenidos y variados, fomentando un cerebro ágil y saludable para afrontar las demandas diarias con mayor eficacia y disfrutar de una mente más aguda en todas las etapas de la vida". Este propósito enfatiza los beneficios del juego de memoria para el bienestar mental y la funcionalidad cotidiana. Si necesitas más ideas o detalles sobre cómo lograr este propósito, estaré encantada de ayudarte.

* 1. **Justificación**

La creación de una app de juegos de memoria se pensó principalmente como un proyecto que busca de una manera más divertida y competitiva de mejorar tu memoria y evitar que la salud cognitiva se deteriore más rápido. Dicha app proporcionará a los usuarios la oportunidad de ejercitar su mente de forma entretenida y accesible en cualquier momento y lugar. Con el aumento de la esperanza de vida, es crucial promover el cuidado del cerebro a lo largo de los años, y esta app busca ser una herramienta efectiva para lograrlo. Además, se pretende ofrecer una amplia variedad de desafíos que abarquen diferentes habilidades cognitivas, adaptándose a las necesidades individuales y promoviendo así un envejecimiento activo y saludable.

* 1. **Objetivo General**

Nuestro objetivo general es proporcionar a los usuarios una plataforma interactiva y entretenida que les permita ejercitar y mejorar sus habilidades de memoria, concentración y agilidad mental, contribuyendo así al bienestar cognitivo a lo largo de sus vidas." Este objetivo busca destacar la intención de la app de brindar beneficios tangibles para la salud cerebral y el desarrollo cognitivo de los usuarios a través de experiencias de juego atractivas y desafiantes. Si necesitas más detalles sobre cómo alcanzar este objetivo o sobre la app en sí, estaré encantada de ayudarte.

* 1. **Objetivos específicos**

1. Ofrecer una variedad de desafíos de memoria, como recordar secuencias, patrones entre otros, para abarcar diferentes aspectos de la retención de información.

2. Adaptar el nivel de dificultad de los juegos para que los usuarios puedan progresar gradualmente y enfrentar desafíos acordes a su habilidad cognitiva.

3. Brindar desafíos a los jugadores que mediante su propio record (tiempo) este logre superarse y darse cuenta de que su rendimiento a mejorado

4. En nuestro juegos no solo tratara de seguir una serie de patrones sino que también mediante su memoria logre replicar una imagen que se le mostrara al principio para que después logre hacerla.

5. Fomentar la competencia amistosa mediante rankings o desafíos entre usuarios, promoviendo así la participación activa y la motivación para superarse.

* 1. **Alcance**

1. Desarrollo de una plataforma digital que incluya una variedad de juegos de memoria diseñados para ejercitar diferentes aspectos cognitivos, como la retención, la concentración y la agilidad mental.

2. Implementación de un sistema de progresión y dificultad adaptable, que permita a los usuarios avanzar en los desafíos a medida que mejoren sus habilidades.

3. Integración de herramientas de seguimiento del rendimiento del usuario, incluyendo estadísticas y logros

4. Diseño de una interfaz intuitiva y atractiva, con elementos visuales lúdicos y agradables que mejoren la experiencia de juego.

5. Incorporación de funcionalidades sociales que fomenten la interacción entre usuarios, como tablas de clasificación, desafíos entre amigos y opciones para compartir logros en redes sociales.

* 1. **Personal involucrado**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre** | Jhoan Camilo Charry Pérez | |
| **Rol** | Analista Y Programador | |
| **Categoría Profesional** |  | |
| **Responsabilidad** |  | |
| **Información de contacto** | +57 3222329208 | |
|  | |
|  | |
|  | |
| **Nombre** | Marcos Rojas Álvarez | |
| **Rol** | Diseño y documentación | |
| **Categoría Profesional** |  | |
| **Responsabilidad** |  | |
| **Información de contacto** | +57 3155748899 | |
|  | |
| **Nombre** | Jesus David Fierro Rivera | |
| **Rol** | Diseño y Programador | |
| **Categoría Profesional** |  | |
| **Responsabilidad** |  | |
| **Información de contacto** | +57 3172857026 | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | Juan Carlos Fierro |
| **Rol** | Documentación |
| **Categoría Profesional** |  |
| **Responsabilidad** |  |
| **Información de contacto** | +57 3133071834 |

* 1. **Definiciones, acrónimos y abreviaturas**

|  |  |
| --- | --- |
| ***Nombre*** | ***Descripción*** |
| **RF** | Requerimiento Funcional. |
| **RNF** | Requerimiento No Funcional. |

* 1. **Referencias**

|  |  |
| --- | --- |
| **Título del Documento** | **Referencia** |
|  |  |
|  |  |

1. **Descripción general**

* 1. **Perspectiva del producto**

Con esta app nuestro equipo espera muchas cosas, sabemos que tendrá un gran impacto al tipo de personas que se ha pensado para la creación de esta aplicación. Desde un principio tendrá una gran popularidad, veremos a varios jóvenes usarla, no solo jóvenes también veremos jugar a los adultos, pues esto les vendría bien porque como mencionamos en el planteamiento los juegos no son malos, lo contrario, ayudara a perdurar y alargar la vida útil del cerebro, y lo mejor de todo con estos juegos será muy entretenido, ya que puedes jugar con tus amigos o si lo prefieres jugar solo, batir tu record y desafiarte a ti mismo.

* 1. **Características de los usuarios**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre de usuario** | String() “el usuario es libre de poner lo que quiera” |
| **Apellido de usuario** | String()“el usuario es libre de poner lo que quiera” |
| **usuario** | String()“el usuario es libre de poner lo que quiera pero con ciertos parámetros” |
| **Fecha Nacimiento** | date() “Obligatorio” |
| **contraseña** | String()máximo 8 parámetros con algún signo, número y mayúscula” |

* 1. **Restricciones**

**Restricciones Técnicas:**

* **Lenguaje de Programación:** PHP Y JS
* **Plataformas de Desarrollo:** WINDOWS
  1. **Suposiciones y dependencias**

1. **Requisitos específicos**
   1. **Requisitos comunes de las interfaces**

* Clara.
* Concisa.
* Coherente.
* Legible.
* Interactiva.
* Flexible.
* Familiar.
* Eficiente.
  1. **Requisitos funcionales**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Identificador: | | Nombre: |
| Tipo: | Requerimiento que lo utiliza o especializa | |
| Prioridad de desarrollo | Documento de visualización asociado: | |
| Entrada: | Salida: | |
| Descripción: | | |
| Manejo de situaciones anormales: | | |
| Criterios de aceptación: | | |

* 1. **Requisitos no funcionales**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Identificador:** | | **Nombre:** | |
| **Tipo:** | **Requerimiento que lo utiliza o especializa:** | | **¿Crítico?** |
| **Prioridad de desarrollo** | **Documento de visualización asociado:** | | |
| **Entrada:** | **Salida:** | | |
| **Descripción:** | | | |
| **Manejo de situaciones anormales:** | | | |
| **Criterios de aceptación:** | | | |

1. **REQUISITOS POR CASOS DE USOS**
   1. **DIAGRAMA UML DE CASOS DE USO**
   2. **CARACTERIZACION DE CASOS DE USOS**