**Fighting Game**

**JoinCode**

**Versión 1.0**

**Historial de Revisión**

| **Fecha** | **Versión** | **Descripción** | **Autor** |
| --- | --- | --- | --- |
| 28/07/2025 | 1.0 | Inicio de desarrollo de juego |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Tabla de Contenido**

1.Introducción 4

1.1 Planteamiento del problema 4

1.2 Justificación 4

1.3 Objetivos 4

1.4 Propósito

1.5 Alcance 4

1.6 Definiciones, Acrónimos, y Abreviaturas 4

1.7 Referencias 4

1.8 Apreciación Global 4

2. Descripción General 4

2.1 Perspectivas del Producto 5

2.2 Funciones del Producto 5

2.3 Características de Usuario 5

2.4 Restricciones 5

2.5 Atención y Dependencias 5

3. Requerimientos Específicos 5

3.1 Requerimientos Funcionales

3.2 Requerimientos No Funcionales 5

4. Apéndices 5

**Especificación de Requerimientos**

1. **Introducción**

Este documento constituye la Especificación de Requisitos de Software (**SRS**) para el desarrollo del software, denominado "**Fighting Game**". El propósito principal de esta **SRS** es proporcionar una descripción clara y completa de los requisitos funcionales y no funcionales del sistema, así como establecer una base para el diseño, desarrollo e implementación de “**Fighting Game**”. Este documento está dirigido a todo tipo de personas que estén interesados en el tema, con el objetivo de garantizar una comprensión clara en la implementación del sistema.

Esté **aplicativo web** de **entretenimiento** **“Fighting Game**”.**" Se** ha diseñado con el propósito de proporcionar una herramienta interactiva para **divertirse** de forma eficaz junto a familia o amigos, compartiendo al jugar un software de cartas de forma competitiva, apoyándose en una temática de personajes del juego **“Clash Royale”,** ayudando a las personas a socializar, a reducir el estrés y mejorar el bienestar emocional.

Además de su enfoque en el contenido de entretenimiento, **“Fighting Game**” también se compromete a proporcionar una experiencia de usuario intuitiva, con una interfaz limpia y fácil de navegar. Se busca mantener a los usuarios comprometidos y motivados a medida que avanzan en su juego**.**

* 1. **Planteamiento del problema**

El tiempo en familia y los juegos sociales son fundamentales para fomentar vínculos afectivos y mejorar el bienestar emocional. Actividades como jugar cartas permiten a las personas desconectarse de las responsabilidades cotidianas, compartir experiencias y fortalecer la comunicación entre amigos y familiares.

Sin embargo, muchas personas enfrentan barreras para encontrar actividades de entretenimiento que realmente les permitan desconectar del estrés diario y fomentar la socialización en un entorno accesible, competitivo y motivador. Las herramientas de entretenimiento actuales, aunque diversas, no siempre se enfocan en ofrecer experiencias que combinan diversión, facilidad de uso y competitividad.

En este contexto, surge la necesidad de desarrollar un software que ofrezca una experiencia de juego entretenida, competitiva y que, a la vez, promueva el bienestar social. La pregunta clave es: ¿Cómo diseñar una aplicación web que enfatice la jugabilidad entre cartas y promueva la diversión, la competitividad y la liberación de estrés de los usuarios con una interfaz amigable e intuitiva?

* 1. **Justificación**

Se hace este proyecto con el propósito de que los jugadores tengan admiración por las cartas, que saquen su lado competitivo y divertido compartiendo con sus amigos y familiares, por ende desarrollamos este software para que los usuarios interactúen de una forma diferente usando cartas para competir.

* 1. **Objetivo**

**General:**Diseñar una aplicación web que enfatice la jugabilidad entre cartas y promueva la diversión, la competitividad y la liberación de estrés de los usuarios mediante el juego **“Fighting Game”**, con una interfaz amigable e intuitiva.

**Específicos:**

* Identificar las necesidades y preferencias de los usuarios en términos de entretenimiento, socialización y reducción de estrés a través de juegos interactivos y competitivos.
* Desarrollar el diseño inicial de la aplicación web.
* Implementar el desarrollo del software basado en las necesidades identificadas.
* Probar y evaluar la efectividad del software.

* 1. **Propósito**

Esté **software** de **entretenimiento** denominado **“Fighting Game”** está basado en un popular juego llamado **“Clash Royale”**, se ha diseñado con el propósito de diseñar una herramienta intuitiva e interactiva para **divertirse** de forma eficaz junto a familia o amigos, al jugar un juego de cartas que ayuda a las personas a socializar, a reducir el estrés y mejorar el bienestar emocional.

* 1. **Alcance**

Este software llamado **“Fighting Game”** permitirá el entretenimiento de cierto número de personas y se podrá jugar en computadoras con una navegador como chrome de manera online, además de contar con una muy buena facilidad de uso. El aplicativo **“Fighting Game”** se basará en una temática de los personajes originarios del juego **“Clash Royale”.**

El **software** tendrá:

* Un login
* Un registro
* Va haber un apartado de perfil con lo cual los jugadores podrán editar tanto su nombre de usuario cómo editar la imagen de perfil con imágenes ya definidas.
* Va tener un apartado de unirse y crear sala.
* En crear sala se podrá especificar que cuantas rondas se podrán jugar (Minimo 3, Máximo 10) y que tantos jugadores podrán entrar a la sala (Mínimo 2, Máximo 7).
* Para iniciar la partida tiene que haber mínimo 2 jugadores.
* Al momento de unirse la sala y que comience la primera ronda, tendrán un número de cartas específicas (8 cartas por jugador)
* En cada turno cada jugador podrá escoger dos atributos para hacer la apuesta, con esos dos atributos se hará la comparación y la carta con mayor características ganará la ronda, y el jugador se llevará todas las cartas, al momento de escoger la carta solo se podrá seleccionar una.
* Al final de cada partida se muestra al ganador, una tabla de clasificación de los jugadores que estuvieron compitiendo y un temporizador de cuanto tiempo se mantuvieron jugando a esa partida.
  1. **Definiciones, Acrónimos, y Abreviaturas**

| **Nombre** | **Descripción** |
| --- | --- |
| **SRS-** | Documento que describe detalladamente los requisitos de un sistema o aplicación de software, agregando su propósito, características y cómo funciona. |
| **Clash Royale** | Videojuego de estrategia en línea para dispositivos móviles, desarrollado por la compañía “Supercell” |
| **Visual studio code** | Editor de código fuente ligero y multiplataforma desarrollado por Microsoft. |
| **Editor de texto** | Software utilizado para crear y modificar archivos de texto plano. |
| **Servidor** | Sistema o dispositivo que proporciona servicios y recursos a otros dispositivos o usuarios, conocidos como clientes. |
| **Extensión** | Complemento que se añade a un software o navegador para ampliar su funcionalidad |

* 1. **Referencias**

todos los derechos reservados a:

[**https://supercell.com/en/**](https://supercell.com/en/)

* 1. **Apreciación Global**

Este documento consta de tres secciones. En la primera sección se realiza una introducción al mismo y se proporciona una visión general de la especificación de recursos del sistema.

La segunda sección del documento contiene una descripción general del sistema, identificando los requerimientos del software, las principales funciones, los datos asociados, factores, restricciones, supuestos y dependencias que afectan al desarrollo.

Por último, la tercera sección del documento define detalladamente los requisitos o condiciones para la puesta en marcha del software.

1. **Descripción General**
   1. **Perspectivas del Producto**

**“Fighting Game”** se espera que el sitio de entretenimiento cuente con una aplicación web. La aplicación web será accesible a través de navegadores modernos y permitirá futuras actualizaciones y mejoras.

* 1. **Funciones del Producto**

**Usuario**

* Iniciar sesión : iniciar sesión con correo y contraseña
* Registrar cuenta : se registra una cuenta con nombre de usuario
* Página principal
  + Crear sala : el usuario creará una sala y elegirá un máximo de 7 jugadores y un mínimo de 2 , también podrá elegir un un mínimo de 3 rondas y un máximo de 10 rondas por sala.
  + Perfil: el usuario puede cambiar su nombre de usuario y su imagen de perfil a unas ya establecidas.
  + Unirse a sala : un usuario puede ingresar a una sala creada por otro jugador por medio del nombre de sala.
* Cerrar sesión : cerrar su cuenta.

**Administrador**

* Iniciar sesión : ingresa con datos admin
* Registrar cartas nuevas : puede agregar más cartas de las que ya están en el juego para que las usen los jugadores.
* Modificar estadísticas de cartas existentes: puede modificar las estadísticas de las cartas que están en el juego aumentando el valor,nivel,poder etc.
  1. **Características de Usuario**

**Jugador:**

Al iniciar sesión, el usuario podrá ver la ventana principal, este también contará con la posibilidad de poder acceder al apartado del perfil, podrá ver dos opciones CREAR SALA y UNIRSE A SALA.

**El usuario que cree la sala podrá:**

Elegir cuántos jugadores podrán competir (Mínimo 2, Máximo 7) y podrá elegir cuantas rondas iniciar (Mínimo 3, Máximo 10), y no la puede iniciar al menos de que hayan mínimo 2 jugadores.

**El usuario que se una a la sala (partida) podrá:**

Cuando se una a la sala podrá ver su perfil, y una viñeta de los que estan en la sala.

Ya en partida podrá ver a los demás jugadores, y vera su mazo en la parte inferior de la pantalla, el jugador podrá elegir una carta, saldra una ventana con las opciones (atributos) de los que pueda escoger, y el jugador podra sacar cualquier cartar según los atributos dados

* 1. **Restricciones**
* El software será desarrollado para entornos web.
* El software no puede ser modificado por terceros.
* El software debe ser utilizado con acceso a internet.
* El software debe abrirse en un navegador actualizado como chrome o firefox.
* La contraseña creada por el usuario deberá contener al menos 6 caracteres, incluyendo letras y números.
* El código fuente y la funcionalidad del software están protegidos contra modificaciones no autorizadas por terceros. Esto garantiza la seguridad y la integridad del sistema, así como la confiabilidad de los datos y la experiencia del usuario.
  1. **Atención y Dependencias**
* Los usuarios primordialmente deben saber leer y escribir.
* Los usuarios deberán contar con alguna conexión que les permita navegar en el programa.
* Se espera que la información registrada en el software sea precisa y auténtica, lo que contribuye a la confiabilidad de los datos y la experiencia del usuario.
* Se espera que los participantes tengan una sana convivencia entre ellos a la hora de interactuar en el programa.
* Se espera que los usuarios tengan un equipo de cómputo para llevar a cabo el software.
* Se espera que los usuarios estén emocionados y motivados a jugar durante el proceso.

1. **Requerimientos Específicos**
   1. **Requerimientos Funcionales**

| **Identificador:** RF1 | | | **Nombre:**  Inicio de Sesión | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tipo:**  (necesario/deseable)  Necesario | **Requerimiento que lo utiliza o especializa:**  Ninguna. | | | **¿Crítico?**  Si |
| **Prioridad de desarrollo:**  Alta | **Documentos de visualización asociados:**  imagen del figma. | | | |
| **Entrada:**   * Correo electrónico * Contraseña | | **Salida:**   * Autorización para inicio de sesión al sistema según rol | | |
| **Descripción:**  Los usuarios deben autenticarse con sus credenciales registradas para acceder al sistema. Tendrá la opción a partir de esta sección de registrarse. | | | | |
| **Manejo de situaciones anormales**  **Error en las credenciales:**   * Si el correo ingresado no existe o si la contraseña es incorrecta en el sistema, mostrar: *"Credenciales incorrectas.Intente nuevamente"*   **Seguridad adicional:**   * Si el usuario intenta acceder sin los permisos adecuados, mostrar: *"No tiene permisos para acceder a esta sección."* | | | | |
| **Criterios de aceptación**   1. El usuario debe poder iniciar sesión con un correo y contraseña válidos. 2. Si las credenciales son incorrectas, el sistema debe mostrar un mensaje de error. 3. Un usuario con cuenta inactiva o bloqueada no debe poder acceder al sistema. 4. Los mensajes de error deben ser claros y específicos para cada caso. | | | | |

| **Identificador:** RF2 | | | **Nombre:**  Registro de usuario | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tipo:**  (necesario/deseable)  Necesario | **Requerimiento que lo utiliza o especializa:**  RF1 -Inicio de sesión | | | **¿Crítico?**  Si |
| **Prioridad de desarrollo:**  Alta | **Documentos de visualización asociados:** | | | |
| **Entrada:**   * Nombre del usuario * Correo electrónico * Contraseña | | **Salida:**   * Registro del usuario en la base de datos | | |
| **Descripción:**  Este requerimiento permite que un usuario realice el registro en el sistema. El formulario solicita sus datos personales. | | | | |
| **Manejo de situaciones anormales**   1. Datos incompletos o inválidos: el sistema mostrará un mensaje indicando los campos obligatorios o con formato incorrecto. 2. Correo ya registrado: mensaje de advertencia y bloqueo del registro duplicado. 3. Fallo en el servidor o base de datos: mensaje de error y opción de reintentar. | | | | |
| **Criterios de aceptación**   1. El usuario completa exitosamente el formulario y los datos se almacenan correctamente. | | | | |

| **Identificador:** RF3 | | | **Nombre:**  Cierre de Sesión. | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tipo:**  (necesario/deseable)  Necesario | **Requerimiento que lo utiliza o especializa:**  Inicio de sesión | | | **¿Crítico?**  No |
| **Prioridad de desarrollo:**  Media | **Documentos de visualización asociados:** | | | |
| **Entrada:**   * Solicitud de cierre de sesión. | | **Salida:**  Usuario desautenticado. | | |
| **Descripción:**  Permite cerrar sesión de manera segura en el sistema. | | | | |
| **Manejo de situaciones anormales**   1. Error en la sesión 2. Tiempo de inactividad. 3. Fallo en la limpieza de la sesión del usuario. 4. Intento de cierre de sesión con sesión ya expirada. 5. Error en la redirección tras el cierre de sesión. | | | | |
| **Criterios de aceptación**   1. La sesión se cierra correctamente y se eliminan los datos temporales del usuario. 2. El usuario es redirigido a la pantalla de inicio de sesión tras cerrar sesión. 3. No es posible acceder a áreas protegidas después de cerrar sesión sin volver a autenticarse. | | | | |

| **Identificador:** RF4 | | | **Nombre:**  Visualización y edición básica de perfil de usuario | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tipo:**  (necesario/deseable)  Necesario | **Requerimiento que lo utiliza o especializa:** | | | **¿Crítico?**  Si |
| **Prioridad de desarrollo:**  Alta | **Documentos de visualización asociados:** | | | |
| **Entrada:**   * ID del usuario autenticado. * Nueva foto (cuando el usuario decide cambiarla). * Nuevo nombre de usuario cuando el usuario decida cambiarlo. | | **Salida:**   * Perfil del usuario mostrado en pantalla. * Foto de perfil actualizada (si el usuario la modifica). | | |
| **Descripción:**  El sistema debe permitir que cada usuario autenticado visualice su perfil con la siguiente información:   * Nombre del usuario (editable). * Correo electrónico (solo lectura). * Foto de perfil (editable).   El usuario solo puede cambiar su foto de perfil y el nombre de usuario, pero no editar el correo electrónico. | | | | |
| **Manejo de situaciones anormales**   1. Error al cargar los datos del perfil: se muestra el mensaje "No se pudo cargar el perfil, intente nuevamente." 2. Error al cambiar la foto: se muestra un mensaje como “Formato de imagen no permitido” o “Error al actualizar la foto, intente más tarde.” 3. Usuario no autenticado: acceso denegado al perfil y redirección a la pantalla de login. | | | | |
| **Criterios de aceptación**   1. El perfil del usuario muestra todos los datos en modo sólo lectura excepto la foto y el nombre de usuario. 2. El usuario puede cambiar una nueva foto con fotos ya predeterminadas. 3. Si la foto se actualiza, el cambio es visible de inmediato. 4. Los mensajes de error son claros en caso de fallos. | | | | |

| **Identificador:** RF5 | | | **Nombre:**  Crear una sala. | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tipo:**  (necesario/deseable)  Necesario | **Requerimiento que lo utiliza o especializa:** | | | **¿Crítico?**  Si |
| **Prioridad de desarrollo:**  Alta | **Documentos de visualización asociados:** | | | |
| **Entrada:**   * Nombre de la sala. * Cantidad máxima de jugadores * Número de rondas | | **Salida:**   * Usuario dentro de la sala creada. | | |
| **Descripción:**  Los usuarios pueden crear nuevas salas determinando el nombre de la sala, para que los otros usuarios ingresen a la sala mediante este, cantidad máxima de jugadores (mínimo 2 y máximo 7) y número de rondas del juego (mínimo 2 y máximo 10). El sistema debe gestionar las salas activas y el acceso. | | | | |
| **Manejo de situaciones anormales**   * Campos obligatorios solicitados quedaron sin diligenciar (mensaje que indique los campos que eran obligatorios quedaron sin diligenciar) * Los datos ingresado no cumples con los requisitos minimos o maximos (mostrará mensaje de error de datos inválidos) | | | | |
| **Criterios de aceptación**   * El usuario puede crear exitosamente una sala de juego. | | | | |

Requisitos que faltan por detallar:  
Ingresar sala

Escoger carta para apostar en cada ronda  
En cada ronda un jugador podra escoger 2 atributos para competir

Validacion de cartas   
Mostrar ganador y caracteristicas de ganador   
Repartir cartas al incio

* 1. **Requerimientos No Funcionales**

| **NOMBRE DEL PROYECTO** | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **SRS – Especificación de Requerimientos** | | | |
| **Código** | **Nombre** | **Fecha** | **Grado Necesidad** |
|  |  |  |  |
|
| **Descripción** |  | | |

* 1. **Requerimientos de interfaz de usuario**

| **NOMBRE DEL PROYECTO** | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **SRS – Especificación de Requerimientos** | | | |
| **Código** | **Nombre** | **Fecha** | **Grado Necesidad** |
|  |  |  |  |
|
| **Descripción** |  | | |