Requerimientos funcionales

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | R1 – Agregar un jugador nuevo |
| **Resumen** | Se registra un jugador con la información proporcionada por el usuario |
| **Entradas** | |
| Nick name | |
| Nombre | |
| Contraseña | |
| Edad | |
| **Resultados** | |
| Se registró el usuario en el sistema | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | R2 – Logueo de un usuario |
| **Resumen** | El usuario se debe loguear en el sistema para que este le permita jugar |
| **Entradas** | |
| Nick name | |
| Contraseña | |
| **Resultados** | |
| Se inició sesión correctamente | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | R3 – Ordenar los jugadores por nombre |
| **Resumen** | El sistema debe permitir ordenar a los 10 mejores jugadores según su nombre |
| **Entradas** | |
|  | |
| **Resultados** | |
| Listado de jugadores del top 10 ordenados según su nombre | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | R4 – Ordenar los jugadores según los puntajes |
| **Resumen** | El sistema debe permitir ordenar los 10 mejores puntajes |
| **Entradas** | |
|  | |
| **Resultados** | |
| Listado de los 10 mejores puntajes ordenados de menor a mayor | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | R6 – Consultar los puntajes de un jugador |
| **Resumen** | Se consultan los puntajes que se encuentren en el top 10 de un jugador dado su Nick name |
| **Entradas** | |
| Nick name | |
| **Resultados** | |
| Listado de los mejores puntajes del jugador | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | R7 – Consultar los datos de un jugador |
| **Resumen** | Se consultan los datos de un jugador |
| **Entradas** | |
|  | |
| **Resultados** | |
| La información de un jugador | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | R8 – Crear un archivo de texto que almacene los puntajes del top 10 |
| **Resumen** | Se genera un archivo que guarda los puntajes que se encuentren en el top 10 de puntajes |
| **Entradas** | |
|  | |
| **Resultados** | |
| Se genera un archivo con los puntajes | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | R9 – Guardar la partida actual |
| **Resumen** | Guarda la partida actual |
| **Entradas** | |
|  | |
| **Resultados** | |
| Genera un archivo que guarda al jugador y otro que guardar la partida | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | R10 – Cargar una partida |
| **Resumen** | Carga una partida posteriormente guardada |
| **Entradas** | |
|  | |
| **Resultados** | |
| Se cargan los datos de la partida seleccionada | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | R11 – Jugar de manera individual |
| **Resumen** | Se permite jugar de manera clásica, contra el sistema |
| **Entradas** | |
|  | |
| **Resultados** | |
| El juego funciona correctamente | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | R12 – Jugar en multijugador |
| **Resumen** | Se permite jugar contra un amigo, en modo uno versus uno |
| **Entradas** | |
|  | |
| **Resultados** | |
| El juego funciona correctamente | |
|  | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | R13 – Movibilidad |
| **Resumen** | La nave del usuario debe de poder moverse a la izquierda o derecha |
| **Entradas** | |
| **Flecha izquierda o derecha** | |
| **Resultados** | |
| La nave se desplaza si no se sale de las dimensiones del panel | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | R14 – Disparar |
| **Resumen** | Las naves de usuario deben de poder disparar balas en línea recta que se destruyen al salir del panel o impactar a un enemigo. |
| **Entradas** | |
| **Barra espaciadora.** | |
| **Resultados** | |
| El disparo se ejecuta solo si no había ningún otro disparo activo de parte del jugador. | |

Requerimientos No funcionales

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | RNF1 – Funcionalidad del sistema |
| **Resumen** | Toda funcionalidad del sistema debe ser capaz de responder al usuario en menos de 5 segundos |
| **Resultados** | |
|  | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | RNF2 – Jugadores y sus Nick names |
| **Resumen** | Cada Nick name es único y pertenece a un único usuario, por tal no existen jugadores registrados con un mismo Nick name |
| **Resultados** | |
|  | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | RNF3 – Partida clásica |
| **Resumen** | Para acceder a este tipo de partida es necesario el logeo del usuario |
| **Resultados** | |
|  | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | RNF4 – Mensajes |
| **Resumen** | El sistema debe proporcionar mensajes de error que sean informativos y orientados al usuario final. |
| **Resultados** | |
|  | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | RNF5 – Datos del usuario |
| **Resumen** | El sistema debe asegurar que los datos estén protegidos del acceso no autorizado |
| **Resultados** | |
|  | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | RNF6 – Persistencia |
| **Resumen** | Los jugadores registrados deben guardarse en un archivo serialisable, al igual que la información de los mejores puntajes |
| **Resultados** | |
|  | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | RNF7 – Persistenciaindividual |
| **Resumen** | Cada jugador puede tener hasta 1 partida guardada. Si selecciona la opción de guardar una partida y ya tiene otra guardada, se sobreescribe |
| **Resultados** | |
|  | |