

REQUISITOS FUNCIONALES

RF1: Movimiento en Barco

Para el movimiento del barco, utilizaremos las teclas W, A, S, D. Siendo los movimientos hacia delante, izquierda, derecha y abajo respectivamente.

RF2: Selección de barco

Al inicio, el usuario deberá seleccionar un barco. Teniendo para elegir tres opciones. Estas variarán dentro de sus características. El barco se elige dentro de la tienda

RF3: Minijuego

Consistirá en un juego al estilo del famoso "Flappy Bird" en el que las tuberías y el "pájaro" están inspirados en la temática china del videojuego. Se consiguen monedas proporcionales a la puntuación obtenida.

RF4: Monedas

Se podrán obtener monedas denominadas "GRIFO COINS" con la puntuación del minijuego o la clasificación de las carreras.

RF5: Tienda

Habrà una tienda en la que se podrán comprar mejoras del barco.

RF6: Obstáculos

En el río encontraremos tres tipos de obstáculos: la piedra (estática), el tronco (movimiento vertical) y el cocodrilo (movimiento horizontal).

RF7: Fases

El juego constará de cuatro fases: tres eliminatorias y una fase final en la cual se definirá el campeón.

RF8: Barcos por Fases

El número de barcos por fase serán de 4, contando con el del propio jugador.

RF9: Clasificación

Pasará a la siguiente fase únicamente aquel barco que logre clasificarse primero en la carrera. El jugador será campeón si acaba primero en la carrera final.

RF10: Premio

Si se obtiene el primer puesto en la fase final, el usuario recibirá un premio el cual será monedas.

RF11: Vida

La vida de los barcos dependerá del tipo de barco seleccionado.

Depende que obstáculo choque perderá más o menos vida.

RF12: Power-Ups

Mediante el juego avance aparecerán power-ups que te dan mejoras temporales como invulnerabilidad y aumento de velocidad.

RF13: Mejoras del Barco

Se obtendrán en la tienda a cambio de monedas. Son permanentes y aumentan tanto la velocidad como la vida.

REQUISITOS NO FUNCIONALES

RNF1: Rendimiento en la movilidad de los barcos

La barca dispondrá de un control **fluido**, sin retrasos ni **lag**, para no influir negativamente

RNF2: Diseño gráfico de forma pixelado

La interfaz **gráfica** del juego será de un modo **pixelado**. Para darle una ambientación **retro**.

RNF3: Compatibilidad con PC

El juego será compatible únicamente con **PC** y estará optimizado para este.

RNF4: Dificultad

La dificultad del juego irá aumentando progresivamente respecto a la fase en la que se encuentre el jugador. Mediante el aumento de la inteligencia de la IA

RNF5: Idioma

El juego únicamente estará disponible en **español**.

RNF6: Rendimiento del tiempo de carga

El tiempo de espera del juego será el menor posible para evitar que el **usuario** pierda el **interés** en el juego

RNF7 Diseño de niveles

El **diseño** de los niveles será desafiante pero justo para que los usuarios sientan una **sensación de logro** al terminar la carrera

RNF8: Sistema de Recompensas

El juego contará con un **sistema de recompensas** que se **obtendrán** en la carrera y después de cada **minijuego** para **motivar** a los usuarios a seguir jugando

RNF9: Guardado

El juego dispondrá de un sistema de guardado en el que se almacene la información relativa a las mejoras actuales de las que el barco dispone y las monedas acumuladas.

RNF10: Botón de Resetear

El juego dispondrá de un botón en el menú para reiniciar las mejoras obtenidas en el barco y las monedas acumuladas.

DIAGRAMA DE REQUISITOS



