**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.

**RF4: Monedas**

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

**RF3: Minijuego**

Consistirá en un laberinto en el que el barco tendrá que salir. La puntuación será mayor acorde con el tiempo realizado y se conseguirán monedas dependiendo de esta

**RF5: Tienda**

Habrá 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: Remeros**

El barco dispondrá de un número de remeros proporcional a la resistencia de éste. Cada vez que el barco choque con un obstáculo, algunos remeros se caerán del barco.

**RF13: Mejoras del Barco**

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

**RF13: Power-Ups**

En la tienda se podrán comprar diferentes Power-Ups que otorgarán mejoras temporales como resistencia o velocidad.

**RF12: Vida**

La vida de los barcos dependerá de la resistencia de estos. Cuantos más obstáculos choque, menos resistencia tendrá

**REQUISITOS NO FUNCIONALES**

**RNF2: Diseño gráfico de forma pixelado**

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

**RNF1: Rendimiento en la movilidad de los barcos**

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

**RNF8 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

**RNF7: 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

**RNF6: Idioma**

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

**RNF5: Dificultad**

La dificultad del juego irá aumentando progresivamente respecto a la fase en la que se encuentre el jugador.

**RNF4: Efectos de Sonido con Obstáculos**

El juego dispondrá de distintos **sonidos** a la hora de chocar con distintos **obstáculos**

**RNF3: Compatibilidad con PC**

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

**RNF10: 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.

**RNF9: 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

**RNF12: Botón de Resetear**

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

**RNF11: Ajustar el volumen de los efectos de sonido**

Desde el menú del juego se podrá ajustar el volumen del juego