**Fighting Game**

**JoinCode**

**Versión 1.0**

**Historial de Revisión**

| **Fecha** | **Versión** | **Descripción** | **Autor** |
| --- | --- | --- | --- |
| 28/07/2025 | 1.0 | Inicio de desarrollo de juego, se realizaron las primeras y segunda del documento | July Ramos, Juan Jurado y Diego Áreas |
| 29/07/2025 | 1.1 | Desarrollo de requerimientos funcionales y no funcionales |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**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 la pregunta clave es: ¿Cómo diseñar una solución que enfatice la jugabilidad entre cartas, 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.
* Generar el diseño inicial de la aplicación web.
* Desarrollar el aplicativo del software basado en las necesidades identificadas.
* Implementar, 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 aplicativo se desarrollará en las siguientes tecnologías: para el front-end en react y js, para el back-end se utilizara C# más .net y para base de datos con MySql.

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 están en la sala.

Ya en partida podrá ver a los demás jugadores, y verá su mazo en la parte inferior de la pantalla, el jugador podrá elegir una carta, saldrá una ventana con las opciones (atributos) de los que pueda escoger, y el jugador podrá 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 con la sesión cerrada con éxito. | | |
| **Descripción:**  Permite cerrar sesión de manera segura en el sistema. | | | | |
| **Manejo de situaciones anormales**   1. Error en la sesión 2. Fallo en la limpieza de la sesión del usuario. 3. Intento de cierre de sesión con sesión ya expirada. 4. 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). * Nombre de usuario actualizado (si el usuario lo 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“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 la foto de perfil con fotos ya predeterminadas. 3. Si la foto o el nombre de usuario 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. | | | | |

| **Identificador:** RF6 | | | **Nombre:**  Visualizar sala de espera. | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tipo:**  (necesario/deseable)  Necesario | **Requerimiento que lo utiliza o especializa:**  RF5 (Crear una sala) | | | **¿Crítico?**  Si |
| **Prioridad de desarrollo:**  Alta | **Documentos de visualización asociados:** | | | |
| **Entrada:**   * Id de jugadores | | **Salida:**   * Jugadores que ingresan a la partida. | | |
| **Descripción:**  Los jugadores al entrar a la partida mediante el nombre de la sala , visualizan una sala de espera donde salen todos los jugadores ingresados esperando a que el anfitrión inicie la partida. | | | | |
| **Manejo de situaciones anormales**   * No pueden visualizar los otros jugadores * El anfitrión se sale de la sala de espera la partida se cierra mostrando un mensaje *“El anfitrión finalizó la partida”* * No cargue la sala de espera, se mostrar un mensaje de error de carga, se podrá recargar | | | | |
| **Criterios de aceptación**   * El usuario puede visualizar la sala de espera * El usuario puede visualizar los demás jugadores en la sala de espera * Cuando el anfitrión decida iniciar la partida redirigirá a todos los jugadores a otra pantalla | | | | |

| **Identificador:** RF7 | | | **Nombre:**  Repartir cartas para la partida. | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tipo:**  (necesario/deseable)  Necesario | **Requerimiento que lo utiliza o especializa:** | | | **¿Crítico?**  Si |
| **Prioridad de desarrollo:**  Alta | **Documentos de visualización asociados:** | | | |
| **Entrada:**   * Id de la sala * Cantidad de jugadores | | **Salida:**   * Jugadores con sus 8 cartas. | | |
| **Descripción:**  Cuando el anfitrión inicia partida y pasa de la sala de espera a la pantalla de partida el sistema empezará a repartir las cartas de forma aleatoria a cada jugador asignándoles a cada uno un total de 8 cartas únicas. El sistema dará a cada jugador su paquete de 8 cartas aleatorias. | | | | |
| **Manejo de situaciones anormales**   * El sistema no le asigne las cartas a jugador, el jugador podrá recargar la página | | | | |
| **Criterios de aceptación**   * El sistema asigna a cada jugador sus 8 cartas. * El sistema le dará a cada jugadores desde el incio su paquete de 8 cartas. * Cuando el sistema termine de repartir las cartas se mostrará un mensaje de “cartas repartidas, se iniciarán las rondas” | | | | |

| **Identificador:** RF8 | | | **Nombre:** Visualizar cartas asignadas. | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tipo:**  (necesario/deseable)  Necesario | **Requerimiento que lo utiliza o especializa:** | | | **¿Crítico?**  Si |
| **Prioridad de desarrollo:**  Alta | **Documentos de visualización asociados:** | | | |
| **Entrada:**   * Id de cartas asignadas | | **Salida:**   * Cartas asignadas | | |
| **Descripción:**  El jugador puede visualizar las 8 cartas asignadas por el sistema, en las cartas puede ver de cada una su: Nombre de la carta, su imagen, nivel de carta, daño, salud y resistencia. El usuario solo puede visualizar las cartas propias. | | | | |
| **Manejo de situaciones anormales**   * No visualiza los datos de las cartas, puede recargar * Error de conexión con base de datos | | | | |
| **Criterios de aceptación**   * El usuario puede visualizar sus 8 cartas asignadas * El usuario puede visualizar los atributos de cad carta | | | | |

| **Identificador:** RF9 | | | **Nombre:**  Escoger carta para ronda. | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tipo:**  (necesario/deseable)  Necesario | **Requerimiento que lo utiliza o especializa:**  RF10 Escoger atributos para ronda. | | | **¿Crítico?**  Si |
| **Prioridad de desarrollo:**  Alta | **Documentos de visualización asociados:** | | | |
| **Entrada:**   * Id de carta seleccionada | | **Salida:**   * Carta seleccionada con éxito para jugar en la ronda | | |
| **Descripción:**  El jugador cuando inicie la ronda, puede escoger su carta a jugar en la ronda, para escoger la carta será por turnos. El jugador tendrá 15 segundos para seleccionar su carta cuando sea su turno, si el jugador es el primer jugador en escoger carta en la ronda el tiene permitido escoger los dos atributos con los que se jugará en la partida, para hacer eso selecciona su carta; si es un turno fuera del primero simplemente escoge la carta a jugar teniendo en cuenta los atributos que escogió el primero jugador para jugar en la ronda. Los jugadores no podrán ver las cartas que otros jugadores seleccionaron hasta que se acabe el turno de todos los jugadores. | | | | |
| **Manejo de situaciones anormales**   * No selecciona carta en los 15 segundos correspondiente, se mostrará un mensaje “No escogiste carta, el sistema la seleccionará” y el sistema seleccionará una carta aleatoria de ese jugador para participar en la ronda. | | | | |
| **Criterios de aceptación**   * El usuario puede seleccionar su carta con éxito. * El jugador cuando seleccione su carta le saldrá un mensaje de “carta seleccionada con éxito” | | | | |

| **Identificador:** RF10 | | | **Nombre:**  Escoger atributos para ronda. | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tipo:**  (necesario/deseable)  Necesario | **Requerimiento que lo utiliza o especializa:** | | | **¿Crítico?**  Si |
| **Prioridad de desarrollo:**  Alta | **Documentos de visualización asociados:** | | | |
| **Entrada:**   * Dos atributos seleccionados para la ronda. | | **Salida:**   * Inicio de ronda con atributos escogidos | | |
| **Descripción:**  El primer usuario en empezar cada ronda debe escoger dos atributos de la carta con las cuales se jugará en esa ronda, puede combinar los atributos como prefiera entre: nivel de carta, daño, salud y resistencia. En cada ronda inicia un usuario diferente en orden de entrada a la sala. El jugador tendrá un espacio de 20 segundos para escoger los dos atributos a jugar. El jugador puede escoger los atributos cuando seleccione una carta, ahí visualiza los atributos y escoge dos para competir en la ronda. | | | | |
| **Manejo de situaciones anormales**   * Atributos obligatorios solicitados quedaron sin diligenciar (mensaje que indique debe escoger obligatoriamente dos atributos). * Si el jugador no selecciona en el tiempo establecido le aparecerá un mensaje “Tiempo finalizado el turno se le pasará al siguiente jugador” | | | | |
| **Criterios de aceptación**   * El usuario puede escoger los dos atributos para jugar en la ronda con éxito. * Cuando el usuario escoja los atributos se le pasará el turno al siguiente jugador. * Se puede visualizar los atributos escogidos para la ronda en un un encabezado en la pantalla. | | | | |

| **Identificador:** RF11 | | | **Nombre:**  Validación de cartas y visualización del ganador. | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tipo:**  (necesario/deseable)  Necesario | **Requerimiento que lo utiliza o especializa:** | | | **¿Crítico?**  Si |
| **Prioridad de desarrollo:**  Alta | **Documentos de visualización asociados:** | | | |
| **Entrada:**   * Id de cartas seleccionadas por cada jugador * Los dos atributos escogidos para jugar en la ronda | | **Salida:**   * Carta ganadora de la ronda * Usuario ganador de la ronda | | |
| **Descripción:**  El sistema cuando todos los jugadores seleccionen su carta para la ronda, toma sus id y compara los atributos que el primer jugador seleccionado para competir en esa ronda. Luego de la comparación la mejor carta gana y los jugadores pueden visualizar la carta ganadora y el jugador que ganó la ronda. | | | | |
| **Manejo de situaciones anormales**   * Error de conexión de base de datos * Error en la comparación de cartas | | | | |
| **Criterios de aceptación**   * El jugador puede visualizar la carta ganadora con éxito. * El jugador puede visualizar el jugador ganador de la ronda con éxito. * Si el jugador es el ganador puede ver un mensaje “Eres el ganador de la partida, felicidades” * Si perdió la ronda puede ver un mensaje “Perdiste la ronda, tendrás más suerte la proxima” | | | | |

| **Identificador:** RF12 | | | **Nombre:**  Obtener cartas ganadas en ronda. | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tipo:**  (necesario/deseable)  Necesario | **Requerimiento que lo utiliza o especializa:** | | | **¿Crítico?**  Si |
| **Prioridad de desarrollo:**  Alta | **Documentos de visualización asociados:** | | | |
| **Entrada:**   * ID de cartas seleccionadas en la ronda | | **Salida:**   * Cartas sumadas al usuario ganador. * Carta disminuida a los jugadores perdedores. | | |
| **Descripción:**  El jugador ganador puede reclamar todas las cartas apostadas en la partida cuando se visualice el ganador de ronda. Al jugador ganador se le sumarán todas estas cartas y en próximas rondas puede escoger para su carta de entre las suyas y las ganadas. A los jugadores perdedores se les quitara esa carta apostada en la ronda. | | | | |
| **Manejo de situaciones anormales**   * El jugador ganador no puede reclamar sus cartas , puede reintentarlo. * Error con la conexión a la base de datos. | | | | |
| **Criterios de aceptación**   * El usuario ganador de la ronda puede reclamar con éxito todas las cartas obtenidas. * El usuario ganador puede visualizar un mensaje de cuantas cartas ganó * El usuario ganador en próximas rondas podrá escoger cartas de entre las suyas y las ganadas. * A los jugadores que perdieron se les mostrará un mensaje “Has perdido una carta”. | | | | |

| **Identificador:** RF13 | | | **Nombre:**  Validar y visualizar ganador de partida | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tipo:**  (necesario/deseable)  Necesario | **Requerimiento que lo utiliza o especializa:** | | | **¿Crítico?**  Si |
| **Prioridad de desarrollo:**  Alta | **Documentos de visualización asociados:** | | | |
| **Entrada:**   * Cantidad de cartas de cada jugador | | **Salida:**   * Ganador de la partida | | |
| **Descripción:**  Al terminar todas las rondas, el sistema valida quién es el ganador de la partida, gana el usuario que tenga más cartas al final de todas las rondas. Todos los usuarios pueden visualizar al ganador de partida luego de que el sistema lo validará. | | | | |
| **Manejo de situaciones anormales**   * Dos jugadores con la misma cantidad de cartas, si esto sucede se añadirá una última ronda para desempate | | | | |
| **Criterios de aceptación**   * El sistema valida con éxito el ganador de la partida. * El jugador puede visualizar un mensaje de felicitación por ganar la partida * Los jugadores pueden visualizar el usuario ganador. | | | | |

| **Identificador:** RF14 | | | **Nombre:**  Abandonar o salir de partida. | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tipo:**  (necesario/deseable)  Necesario | **Requerimiento que lo utiliza o especializa:** | | | **¿Crítico?**  Si |
| **Prioridad de desarrollo:**  Alta | **Documentos de visualización asociados:** | | | |
| **Entrada:**   * Id del jugador | | **Salida:**   * Usuario abandona con éxito la partida | | |
| **Descripción:**  Los usuarios pueden abandonar la sala en cualquier momento del juego. | | | | |
| **Manejo de situaciones anormales**   * Equivocación al querer salir de sala: El usuario puede visualizar un mensaje de confirmación para salir de sala | | | | |
| **Criterios de aceptación**   * El usuario puede abandonar la sala con éxito. | | | | |

| **Identificador:** RF15 | | | **Nombre:**  Visualizar tabla de clasificación. | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tipo:**  (necesario/deseable)  Necesario | **Requerimiento que lo utiliza o especializa:** | | | **¿Crítico?**  Si |
| **Prioridad de desarrollo:**  Alta | **Documentos de visualización asociados:** | | | |
| **Entrada:**   * Id de cada usuario * Cantidad de cartas de cada usuario | | **Salida:**   * Tabla de clasificación de la partida. | | |
| **Descripción:**  El sistema toma los datos de los jugadores y la cantidad de cartas de cada jugador y muestra en un tabla al finalizar la partida todos los jugadores en orden de mayor cantidad de cartas a menor siendo el primero el ganador. Todos los jugadores pueden visualizar la tabla de clasificación. | | | | |
| **Manejo de situaciones anormales**   * No puede visualizar la tabla * Error de conexión | | | | |
| **Criterios de aceptación**   * El usuario puede visualizar la tabla de clasificación con éxito * El sistema valida y arma la tabla de clasificación | | | | |

| **Identificador:** RF16 | | | **Nombre:**  Visualizar lista de cartas. | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tipo:**  (necesario/deseable)  Necesario | **Requerimiento que lo utiliza o especializa:** | | | **¿Crítico?**  Si |
| **Prioridad de desarrollo:**  Alta | **Documentos de visualización asociados:** | | | |
| **Entrada:**   * Rol de usuario validado | | **Salida:**   * Lista de cartas existentes | | |
| **Descripción:**  El administrador puede ingresar a una sección para visualizar todas las cartas existentes. Visualiza datos como nombre, imagen, nivel de carta, poder, daño y salud. | | | | |
| **Manejo de situaciones anormales**   * Error de carga de cartas * Error con conexión de base de datos. | | | | |
| **Criterios de aceptación**   * El administrador puede visualizar todas las cartas existentes con éxito | | | | |

| **Identificador:** RF17 | | | **Nombre:**  Crear cartas nuevas. | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tipo:**  (necesario/deseable)  Necesario | **Requerimiento que lo utiliza o especializa:** | | | **¿Crítico?**  Si |
| **Prioridad de desarrollo:**  Alta | **Documentos de visualización asociados:** | | | |
| **Entrada:**   * Nombre de la carta * Imagen * Nivel de carta * Daño * Salud * Resistencia | | **Salida:**   * Carta creada con éxito y guardada en la base de datos | | |
| **Descripción:**  El administrador puede crear nuevas cartas, con los siguientes datos: nombre de a carta, imagen, nivel de la carta, daño, salud y resistencia.  Todos los datos son obligatorios y únicos. | | | | |
| **Manejo de situaciones anormales**   * Campos obligatorios solicitados quedaron sin diligenciar (mensaje que indique los campos que eran obligatorios quedaron sin diligenciar) * Datos repetidos con datos existentes indicará un mensaje de datos ya existente. | | | | |
| **Criterios de aceptación**   * El administrador puede crear la carta con éxito. * Carta guardada en la base de datos con éxito. * Cuando se cree la carta aparecerá un mensaje de creado con éxito y mensaje de confirmación de creación. | | | | |

| **Identificador:** RF18 | | | **Nombre:**  Modificar cartas existentes | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tipo:**  (necesario/deseable)  Necesario | **Requerimiento que lo utiliza o especializa:** | | | **¿Crítico?**  Si |
| **Prioridad de desarrollo:**  Alta | **Documentos de visualización asociados:** | | | |
| **Entrada:**   * Nombre de la carta (modificado) * Imagen(modificado) * Nivel de carta(modificado) * Daño(modificado) * Salud(modificado) * Resistencia (modificado) | | **Salida:**   * Carta modificada con éxito. | | |
| **Descripción:**  El administrador puede modificar cartas existentes, con los siguientes datos: nombre de la carta, imagen, nivel de la carta, daño, salud y resistencia.  Todos los datos son obligatorios y únicos. | | | | |
| **Manejo de situaciones anormales**   * Campos obligatorios solicitados quedaron sin diligenciar (mensaje que indique los campos que eran obligatorios quedaron sin diligenciar) * Datos repetidos con datos existentes indicará un mensaje de datos ya existente. | | | | |
| **Criterios de aceptación**   * El administrador puede modificar la carta con éxito. * Carta guardada en la base de datos con éxito. * Cuando se modifique la carta aparecerá un mensaje de modificado con éxito y mensaje de confirmación de modificación. | | | | |

* 1. **Requerimientos No Funcionales**

| **Fighting Game** | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Código** | **Nombre** | | | **Grado de necesidad** |
| RNF-01 | Usabilidad | | | Deseable |
| **Descripción** | | Facilidad de uso para los usuarios. | | |
| **Detalle** | | La interfaz debe ser intuitiva y accesible sin necesidad de capacitación. Debe proporcionar mensajes de error claros. | | |
| **Efecto Colateral** | | Puede requerir más pruebas de experiencia de usuario (UX). | | |

| **Fighting Game** | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Código** | **Nombre** | | | **Grado de necesidad** |
| RNF-02 | Escalabilidad | | | Deseable |
| **Descripción** | | Capacidad del sistema para manejar múltiples usuarios simultáneamente. | | |
| **Detalle** | | El sistema debe soportar al menos **30** usuarios concurrentes sin afectar el rendimiento. | | |
| **Efecto Colateral** | | Puede requerir optimización de infraestructura y recursos en la nube. | | |

| **Fighting Game** | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Código** | **Nombre** | | | **Grado de necesidad** |
| RNF-03 | Seguridad | | | Obligatorio |
| **Descripción** | | Protección de los datos de los usuarios. | | |
| **Detalle** | | El sistema debe almacenar las contraseñas en formato cifrado y cumplir con normativas de protección de datos. | | |
| **Efecto Colateral** | | Puede requerir mayor procesamiento y almacenamiento seguro. | | |

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

| **Fighting Game** | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **SRS – Especificación de Requerimientos** | | | |
| **Código** | **Nombre** | **Fecha** | **Grado Necesidad** |
| RIU1 | Paleta de colores | 29/07/2025 | Media |
|
| Descripción | La interfaz utilizará colores cálidos y amigables, con alto contraste para accesibilidad. | | |

| **Fighting Game** | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **SRS – Especificación de Requerimientos** | | | |
| **Código** | **Nombre** | **Fecha** | **Grado Necesidad** |
| RIU2 | Botones interactivos | 29/07/2025 | Alta |
|
| Descripción | Los botones deben ser grandes, con feedback visual al hacer clic y accesibles en pantallas táctiles. | | |

| **Fighting Game** | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **SRS – Especificación de Requerimientos** | | | |
| **Código** | **Nombre** | **Fecha** | **Grado Necesidad** |
| RIU3 | Consistencia visual | 19/07/2025 | Media |
|
| Descripción | Los colores, tipografías y botones deben mantener una apariencia homogénea en todas las pantallas. | | |

| **Fighting Game** | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **SRS – Especificación de Requerimientos** | | | |
| **Código** | **Nombre** | **Fecha** | **Grado Necesidad** |
| RIU4 | Animaciones sutiles | 29/07/2025 | Baja |
|
| Descripción | Se utilizarán animaciones suaves para mejorar la experiencia del usuario, sin afectar la carga del sistema. | | |