**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 Arias |
| 29/07/2025 | 1.1 | Desarrollo de requerimientos funcionales y no funcionales | Todo el equipo |
| 31/07/2025 | 1.2 | Ajustes en todo el SRS | Todo el equipo |
|  |  |  |  |

**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 un computador 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 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 SqlServer.

El **software** tendrá:

* Un ingreso
* Va tener un apartado de crear sala.
* En crear sala se podrá especificar que cuantos jugadores podrán entrar a la sala (Mínimo 2, Máximo 7).
* Se jugara en un solo equipo, el usuario ingresa la cantidad de jugadores y se crean los jugadores.
* Al momento de crear 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 un atributo para hacer la apuesta, con ese atributo se hará la comparación y la carta con mayor características ganará la ronda, y el jugador se llevará todas las cartas pero no las podra utilizar, al momento de escoger la carta solo se podrá seleccionar una.
* El ganador se define con el jugador con mayor numero de puntos al final de las 8 rondas establecidas, se gana un punto por ronda ganada.
* 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(Administrador)**

* Ingresar al juego
* Página principal
  + Crear sala : el usuario creará una sala y elegirá un máximo de 7 jugadores y un mínimo de 2 por sala.
  + Pantalla de partida: el sistema crea la cantidad de usuarios ingresados y empezaran las rondas.
* Registrar cartas nuevas : puede agregar más cartas de las que ya están en el juego para que las usen los jugadores.
  1. **Características de Usuario**

**Usuario(Administrador):**

Al ingresar, el usuario podrá ver la ventana principal, este también contará con la posibilidad de crear sala y ver cartas.

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

Elegir cuántos jugadores podrán competir (Mínimo 2, Máximo 7).

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, tambien podra ver las cartas que lo jugadores apuestan en la ronda.

Todo se juega en un solo equipo, el sistema toma la cantidad de jugadores y les asigna un nombre y mazo, todos los jugadores puede ver las cartas de todos los jugadores .

* 1. **Restricciones**
* El software no puede ser modificado por terceros.
* El software es de una sola instancia
* 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**
* 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:**  Ingresar en el sistema | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **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:**   * Click en ingresar | | **Salida:**   * Ingresa al sistema con éxito. | | |
| **Descripción:**  Los usuarios pueden ingresar al sistema mediante un botón. No deben autenticarse. | | | | |
| **Manejo de situaciones anormales**   1. Error en la conexión con la base de datos | | | | |
| **Criterios de aceptación**   1. El usuario debe poder ingresar al sitema con éxito. | | | | |

| **Identificador:** RF2 | | | **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 de jugadores | | **Salida:**   * Sala creada con exito | | |
| **Descripción:**  El usuario crea la sala ingresado su nombre y el numero de jugadores, puede elegir entre 2 a 7 jugadores, cuando se crea la sala el sistema crea los jugadores y le da nombre unicos aleatorios. | | | | |
| **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:** RF3 | | | **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 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 reparte las cartas en orden una por una tomando de base el movimiento de las manecillas del reloj. Se jugaran en la partida exactamente 8 rondas. | | | | |
| **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:** RF4 | | | **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, resistencia, poder y alcance . El usuario puede ver sus cartas cuando le corresponda su turno de lanzar. | | | | |
| **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:** RF5 | | | **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:**  Al iniciar una ronda, los jugadores deberán seleccionar la carta que desean jugar, siguiendo un orden de turnos. Cada jugador tendrá 15 segundos para elegir su carta cuando sea su turno.En la primera ronda, el jugador que inicia tiene el privilegio de escoger el atributo con el que se jugará durante esa partida. Para hacerlo, debe seleccionar primero su carta; el atributo elegido se aplicará para comparar todas las cartas jugadas en esa ronda.  En los turnos siguientes, cada jugador seleccionará su carta teniendo en cuenta el atributo previamente elegido por el primer jugador.A partir de la segunda ronda en adelante, el atributo a jugar será elegido por el siguiente jugador siguiente el orden de las manecillas del reloj, y así sucesivamente.Mientras los jugadores van seleccionando sus cartas, los demás pueden ver qué cartas han elegido los jugadores anteriores. | | | | |
| **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:** RF6 | | | **Nombre:**  Escoger atributo para ronda. | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tipo:**  (necesario/deseable)  Necesario | **Requerimiento que lo utiliza o especializa:** | | | **¿Crítico?**  Si |
| **Prioridad de desarrollo:**  Alta | **Documentos de visualización asociados:** | | | |
| **Entrada:**   * Un atributo seleccionados para la ronda. | | **Salida:**   * Inicio de ronda con atributos escogidos | | |
| **Descripción:**  En cada ronda, el jugador que inicia debe escoger un atributo de su carta con el cual se jugará esa ronda. En la primera ronda, este jugador será el primero en el orden de turnos. A partir de la segunda ronda, el turno sera del siguiente jugador por orden de las manecillas del reloj. El jugador que inicia tendrá un tiempo de 20 segundos para seleccionar el atributo con el que se competirá. Para hacerlo, debe primero seleccionar una carta; al hacerlo, podrá visualizar sus atributos y elegir uno de ellos para jugar la ronda. | | | | |
| **Manejo de situaciones anormales**   * Atributo obligatorio solicitado quedo sin diligenciar en los 20 segundos establecidos, mostrara un mensaje “Tiempo finalizado el turno se le pasará al siguiente jugador” | | | | |
| **Criterios de aceptación**   * El usuario puede escoger el atributo para jugar en la ronda con éxito. * Cuando el usuario escoja el atributo se le pasará el turno al siguiente jugador. * Se puede visualizar el atributo escogido para la ronda en un un encabezado en la pantalla. | | | | |

| **Identificador:** RF7 | | | **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 * El 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, compara el atributo de cada carta que el primer jugador selecciono 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. | | | | |

| **Identificador:** RF8 | | | **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 puntos al final de todas las rondas. Se gana un punto por ronda. 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 se declara un empate. | | | | |
| **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:** RF9 | | | **Nombre:**  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:**  El usuario puede salir de la partida al finalizar las rondas o antes si asi lo requiere. Si lo hace antes de que termine la partida el juego se perdera y no podra ingresar a la misma sala. | | | | |
| **Manejo de situaciones anormales**   * Equivocación al querer salir de sala: El usuario puede visualizar un mensaje de confirmación para salir de sala * Si el usuario sale de la partida no podra ingresar de nuevo. | | | | |
| **Criterios de aceptación**   * El usuario puede salir la sala con éxito. | | | | |

| **Identificador:** RF10 | | | **Nombre:**  Visualizar tabla de ranking. | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tipo:**  (necesario/deseable)  Necesario | **Requerimiento que lo utiliza o especializa:** | | | **¿Crítico?**  Si |
| **Prioridad de desarrollo:**  Alta | **Documentos de visualización asociados:** | | | |
| **Entrada:**   * Nombre cada jugador * Cantidad de cartas de cada usuario | | **Salida:**   * Tabla de ranking de la partida. | | |
| **Descripción:**  El sistema toma los datos de los jugadores y la cantidad de rondas ganadas y muestra en un tabla al finalizar la partida todos los tres primeros jugadores con puntaje mas alto en orden de mayor cantidad de puntos 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:** RF11 | | | **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:**   * Ingreso a la seccion de cartas. | | **Salida:**   * Lista de cartas existentes | | |
| **Descripción:**  El usuario puede ingresar a una sección para visualizar todas las cartas existentes. Visualiza datos como nombre, imagen, nivel de carta, poder, daño, alcance, resistencia y salud. | | | | |
| **Manejo de situaciones anormales**   * Error de carga de cartas * Error con conexión de base de datos. | | | | |
| **Criterios de aceptación**   * El usuario puede visualizar todas las cartas existentes con éxito | | | | |

| **Identificador:** RF12 | | | **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 * Poder * Alcance | | **Salida:**   * Carta creada con éxito y guardada en la base de datos | | |
| **Descripción:**  El usuario 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 usuario 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. | | | | |

* 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). | | |

* 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. | | |