

Void Rider  
*Documento de Requerimientos*

Kenny Álvarez del Castillo Nava  
Karina Vellenaweth Moreno

4 de noviembre de 2023

## Índice

<b>1. Descripción</b>	<b>3</b>
<b>2. Requerimientos funcionales</b>	<b>3</b>
<b>3. Requerimientos no funcionales</b>	<b>3</b>
<b>4. Diagramas</b>	<b>4</b>
4.1. Diagrama de Casos . . . . .	4
4.2. Diagrama de clases . . . . .	5
4.3. Diagramas de Secuencia . . . . .	6
4.4. Diagramas de flujo . . . . .	15
4.5. Diagrama . . . . .	25
<b>5. Propuesta de Pantallas</b>	<b>26</b>
<b>6. Identidad</b>	<b>26</b>
6.1. Marca . . . . .	26
6.2. Logo aplicación . . . . .	28
6.3. Paleta de color . . . . .	28
6.4. Tipografía . . . . .	29
<b>7. Prototipo en Figma</b>	<b>29</b>

## 1. Descripción

Void Rider es un juego VR tipo arcade donde el jugador podra controlar el Void Rider, una nave espacial de combate, cuya misión es derrotar oleadas de enemigos que ponen en peligro la paz en la galaxia, la principal función que cubrira sera la de entrenar al usuario

## 2. Requerimientos funcionales

- Interacción con botones sin ayuda de los controles de el oculus
- Interacción con sliders sin ayuda de los controles de el oculus
- Interacción de la nave con obstaculos
- Interacción de la nave con enemigos
- Solo un escenario presente en el juego
- No hay interacción con powerups
- Pausa para el juego.

## 3. Requerimientos no funcionales

- Invertir el eje Y dentro del juego
- Opcion de juego multijugador
- Configuracion del audio
- Oculus Quest 2
- Blender
- Visual Code o Rider
- Unity version 2021.3.15f1
- Usuario estático al utilizar el juego
- Sin controles de Oculus Quest 2 (hand-tracking)

## 4. Diagramas

### 4.1. Diagrama de Casos

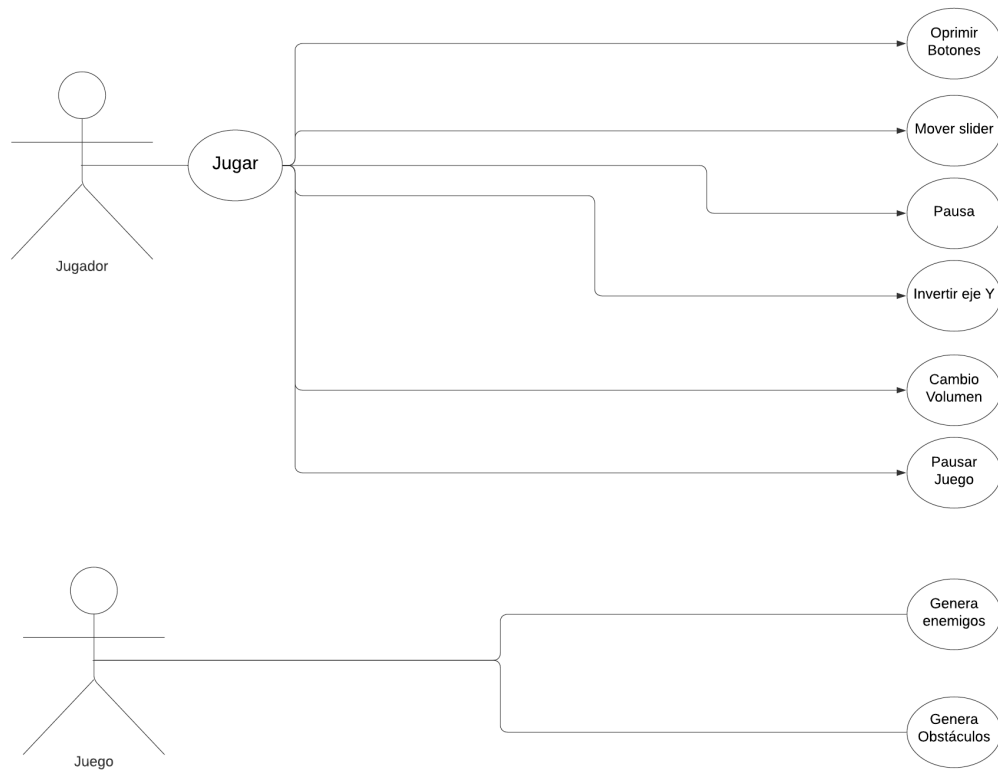


Figura 1: Diagrama de casos

## 4.2. Diagrama de clases

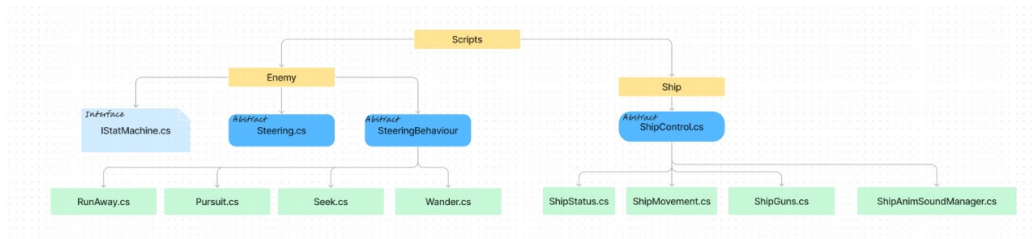


Figura 2: Diagrama de clases

### 4.3. Diagramas de Secuencia

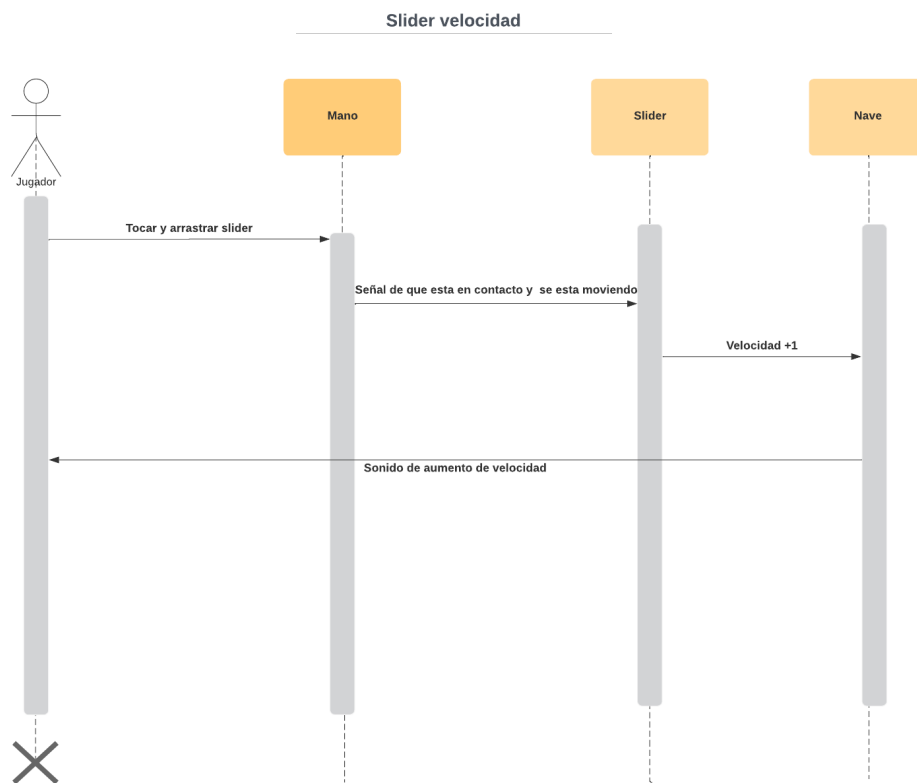


Figura 3: Diagrama secuencia slider velocidad

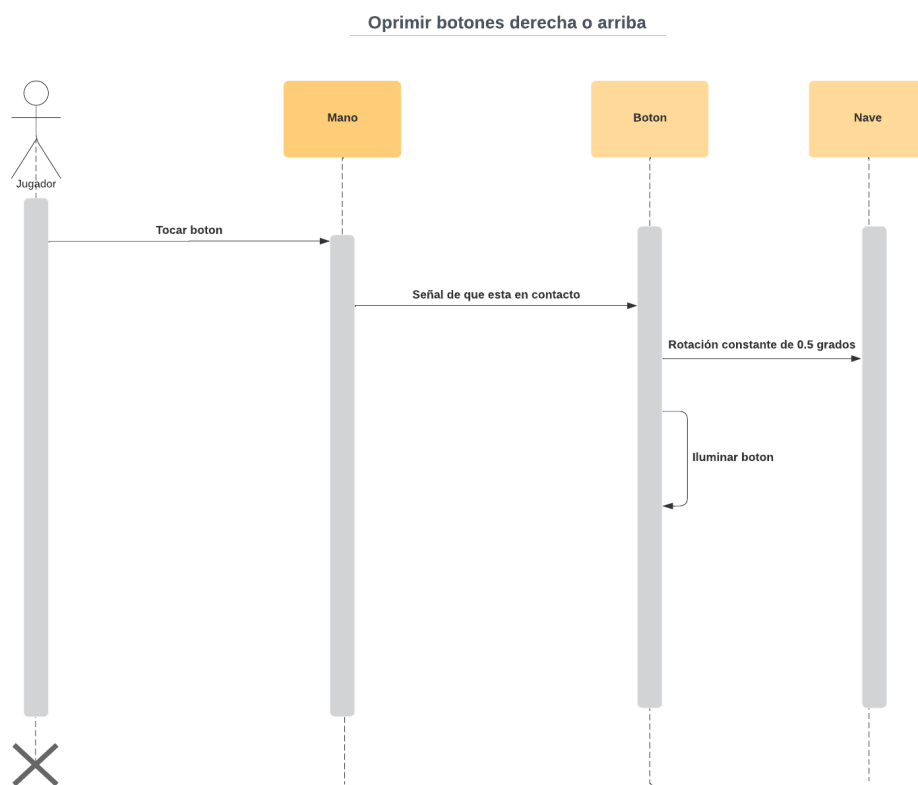


Figura 4: Diagrama secuencia botones direccion positiva

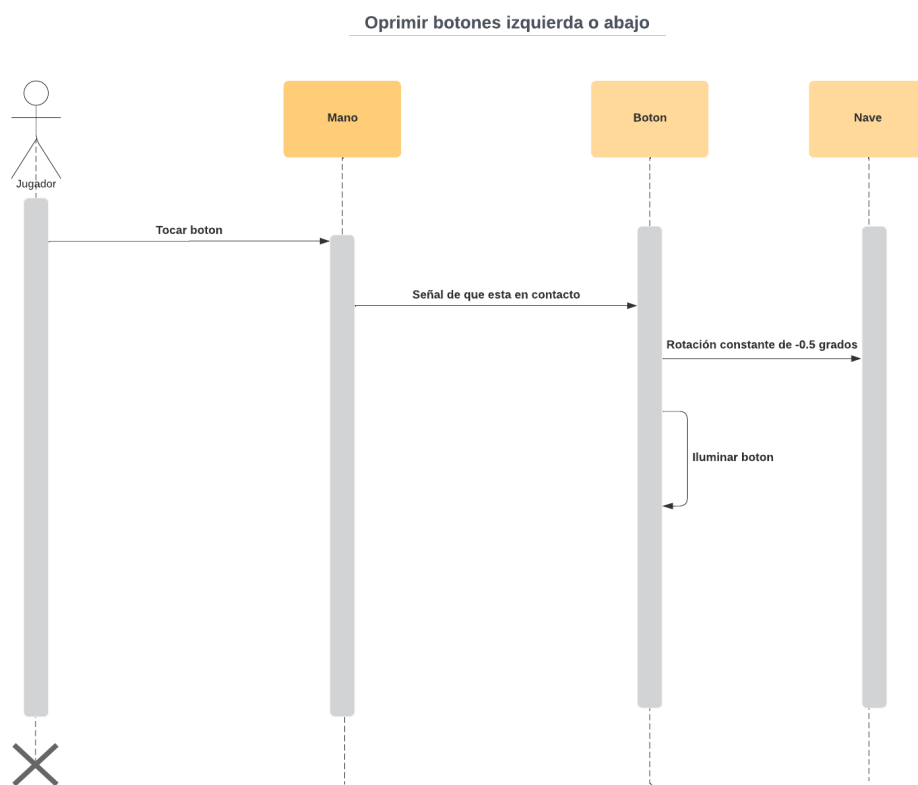


Figura 5: Diagrama secuencia botones direccion negativa



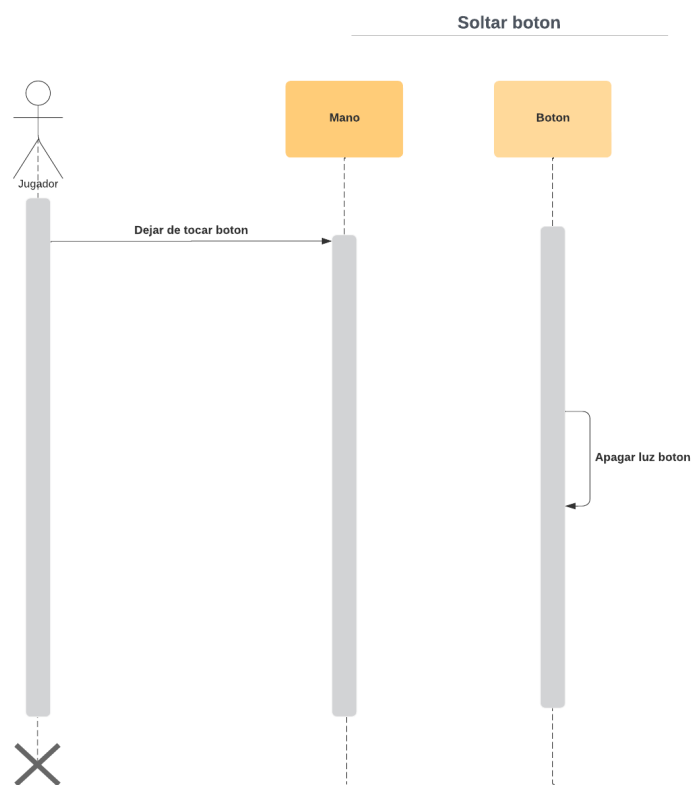


Figura 6: Diagrama secuencia soltar botones

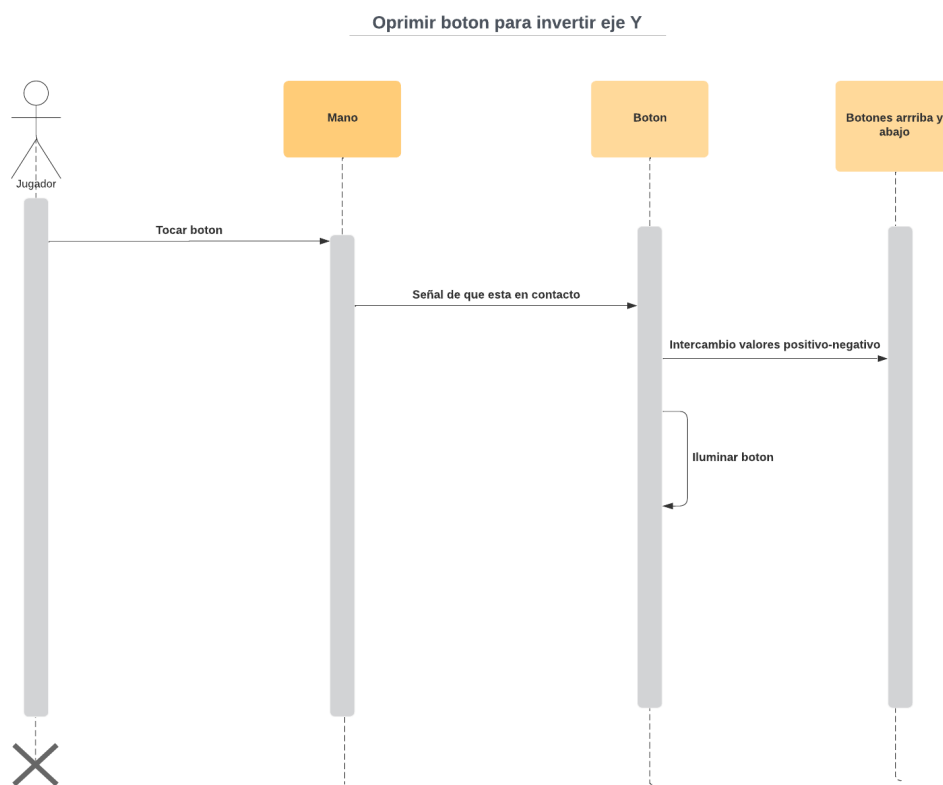


Figura 7: Diagrama secuencia botones cambio eje

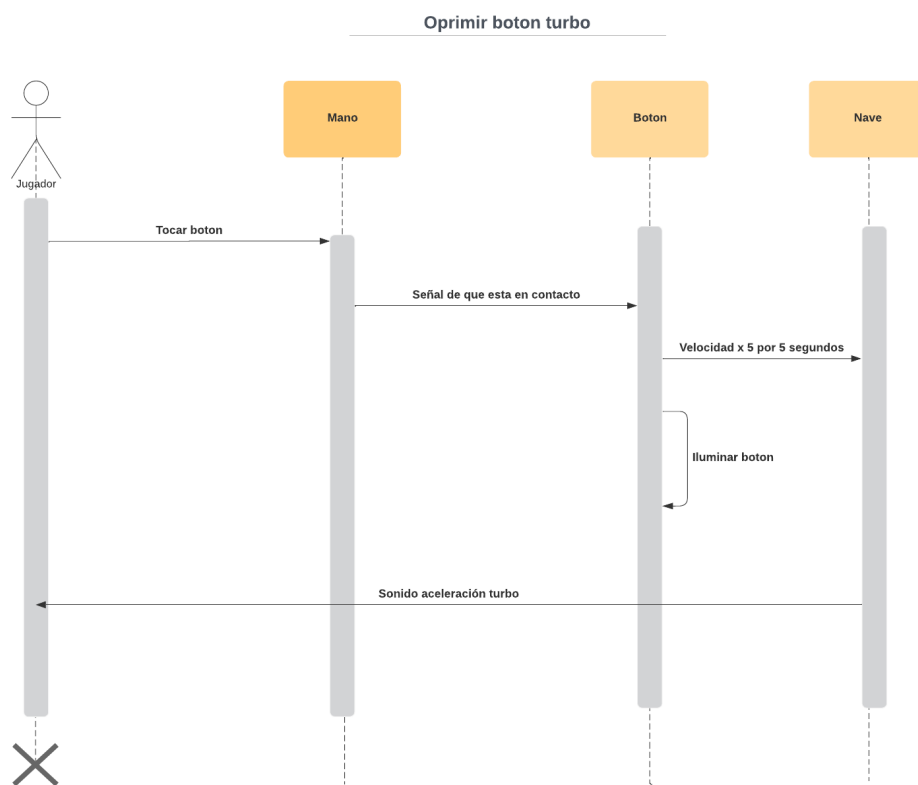


Figura 8: Diagrama secuencia botones turbo

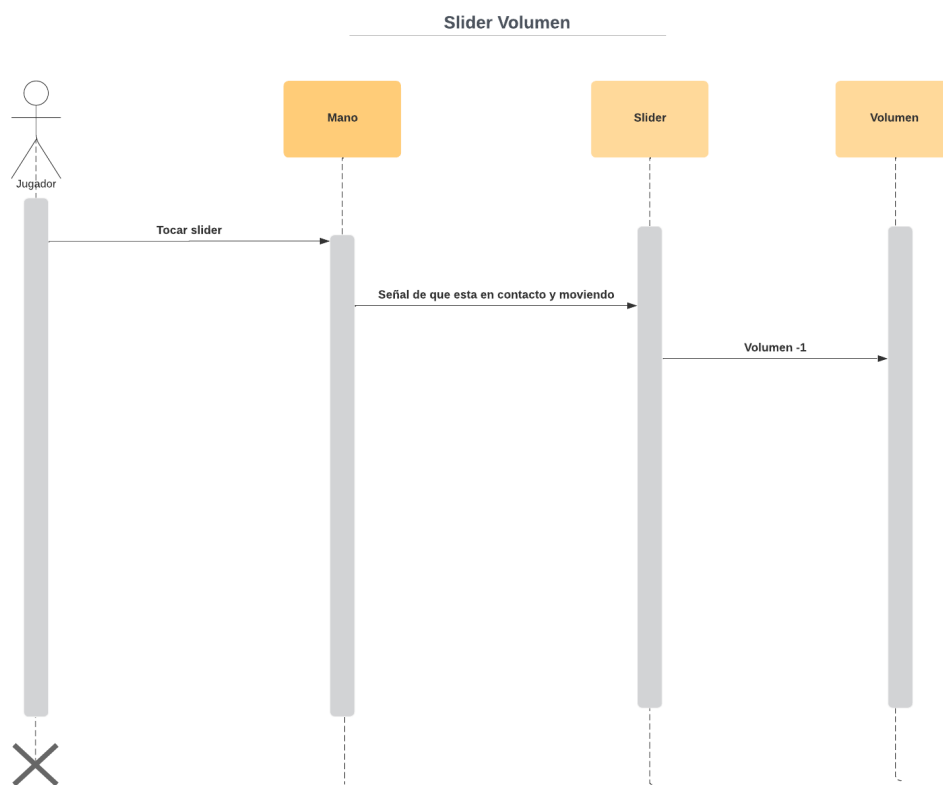


Figura 9: Diagrama secuencia volumen

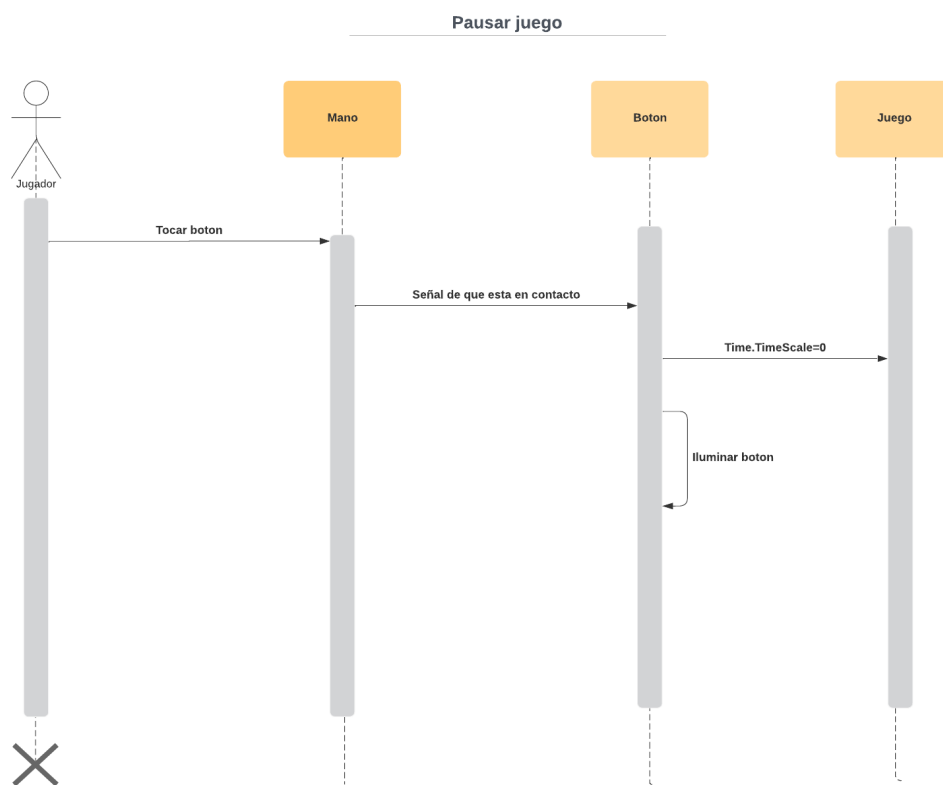


Figura 10: Diagrama secuencia pausa

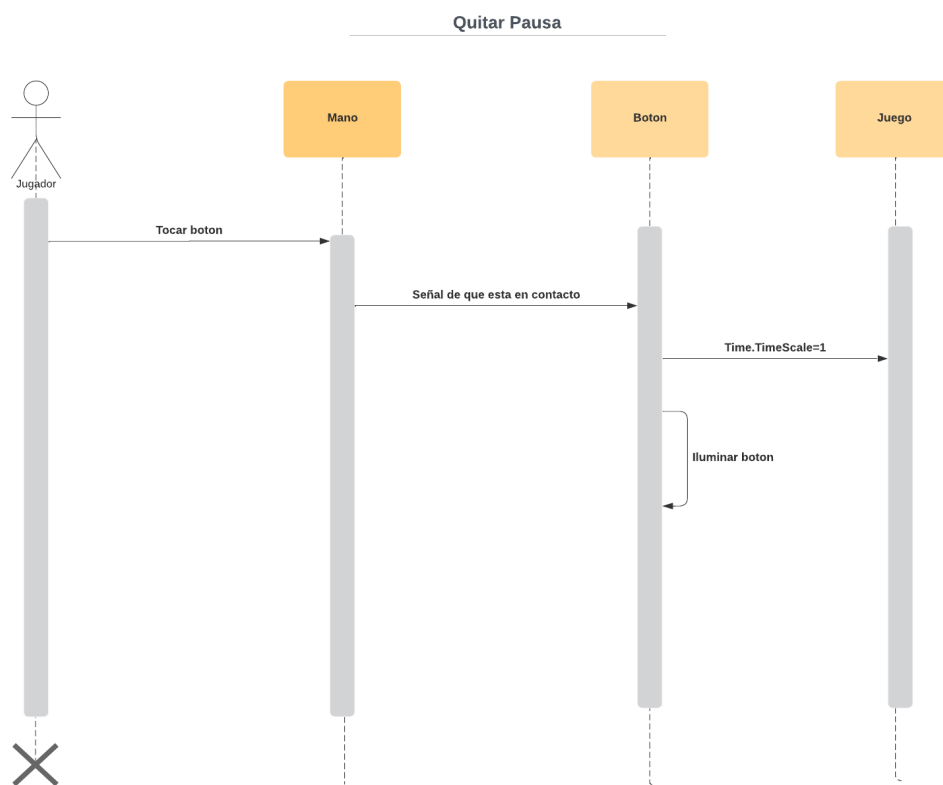


Figura 11: Diagrama secuencia quitar pausa

## 4.4. Diagramas de flujo

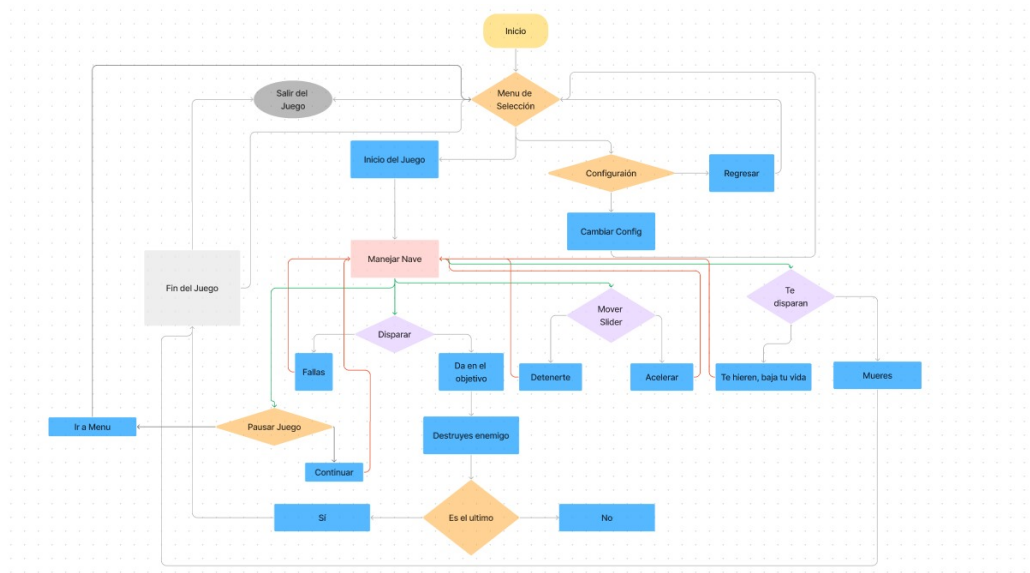


Figura 12: Diagrama de flujo general

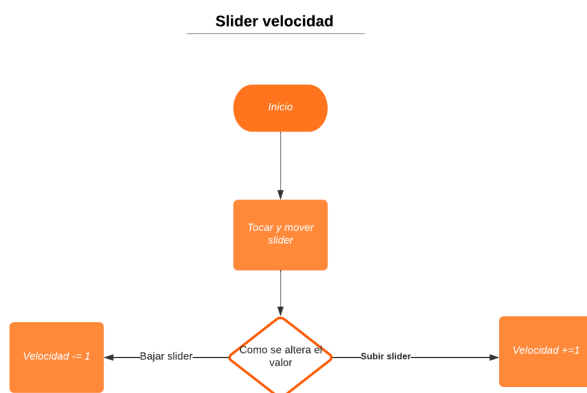


Figura 13: Diagrama de flujo slider velocidad



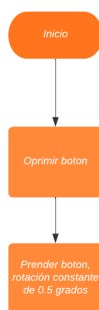
**Oprimir botones derecha arriba**

Figura 14: Diagrama de flujo botones dirección positiva

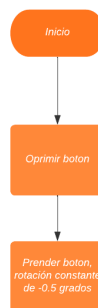
**Oprimir botones izquierda o abajo**

Figura 15: Diagrama de flujo botones dirección negativa

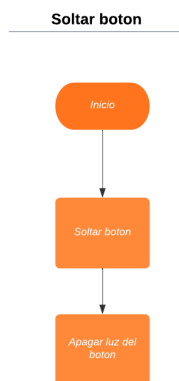


Figura 16: Diagrama de flujo soltar boton

**Oprimir boton invertir eje y**

Figura 17: Diagrama de flujo invertir eje y

**Oprimir boton turbo**

Figura 18: Diagrama de flujo turbo

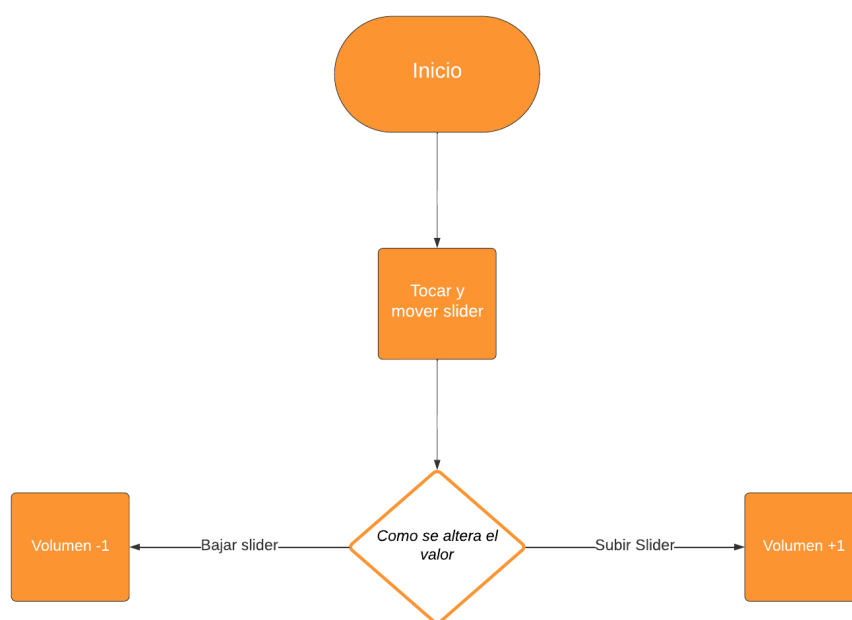


Figura 19: Diagrama de flujo volumen

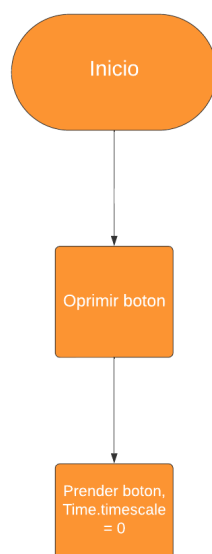


Figura 20: Diagrama de flujo pausa

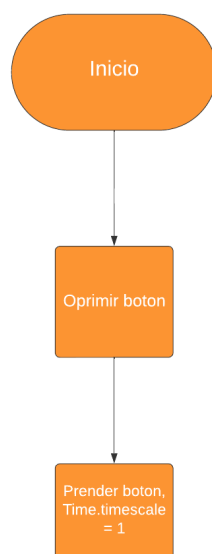


Figura 21: Diagrama de flujo quitar pausa



## 4.5. Diagrama

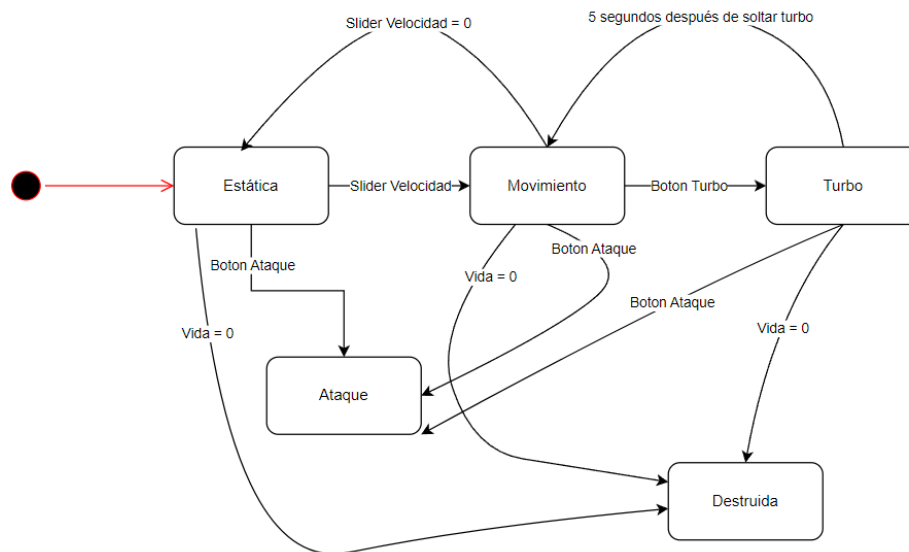


Figura 22: Diagrama de Estados

## 5. Propuesta de Pantallas

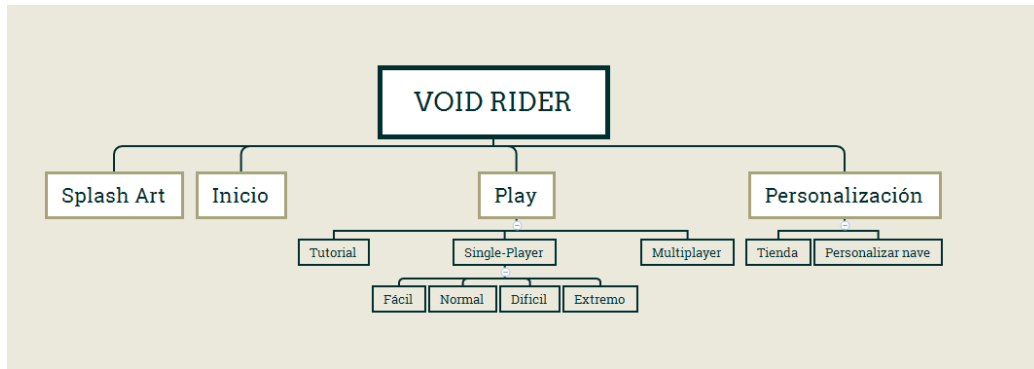


Figura 23: Propuesta de pantallas para la aplicación

## 6. Identidad

### 6.1. Marca

Nombre de la marca: ProgramensoStudios

Logo de la marca:



Figura 24: Propuesta para logo de marca

## 6.2. Logo aplicación

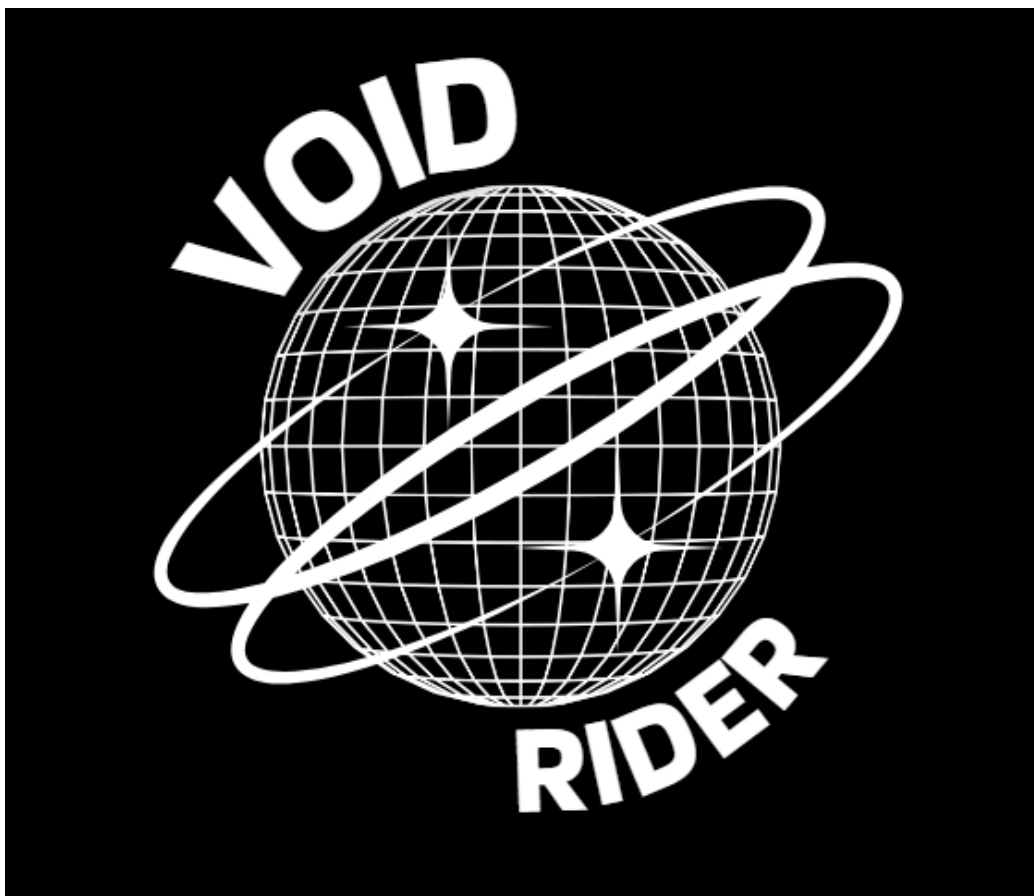


Figura 25: Propuesta para logo de aplicación

## 6.3. Paleta de color

Los colores usados son los siguientes:



Figura 26: Propuesta para paleta de color

## 6.4. Tipografía

La tipografía a usar sera **Roboto**

## 7. Prototipo en Figma

Para ver el prototipo de pantallas en Figma haga [Haga click aqui](#)