



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSE MARIA ARGUEDAS
INGENIERIA DE SOFTWARE II

Nombres: Josías Huari Magino;
 Kevin Quispe Lima

Ciclo: Octavo

Semestre: 2017 - I

Docente: Ing. Iván Soria Solís

REQUERIMIENTOS DEL SOFTWARE – KILLFACES

Requerimientos no funcionales:

- La página web del juego estará disponible para móviles que puedan desplegar un navegador web.
- El diseño visual debe ser atractivo, cumpliendo la normativa corporativa existente, así como lo establecido en la teoría del color.
- El diseño del juego debe ser intuitivo y por lo tanto fácil de manejar.
- La dinámica del juego debe ser simple, de modo que el usuario no deba esforzarse tanto para desarrollar el juego.
- La información general que se proporcione por parte del usuario será almacenada en SGBD de código libre, como podrían ser: MySQL, Mysqli, o archivos .txt.
- El desarrollo de la aplicación será desarrollado con tecnologías: HTML5 (js, css, html) y php para el lado del servidor.
- El máximo de tamaño de pantalla del juego establecido que se desplegará será de 800 x 450 px
- Se ejecutara en todo navegador que tenga actualizado el plugin FLASH PLAYER.
- En pleno juego, las respuestas deben consumarse en tiempos relativamente pequeños haciendo que la interacción sea ameno.

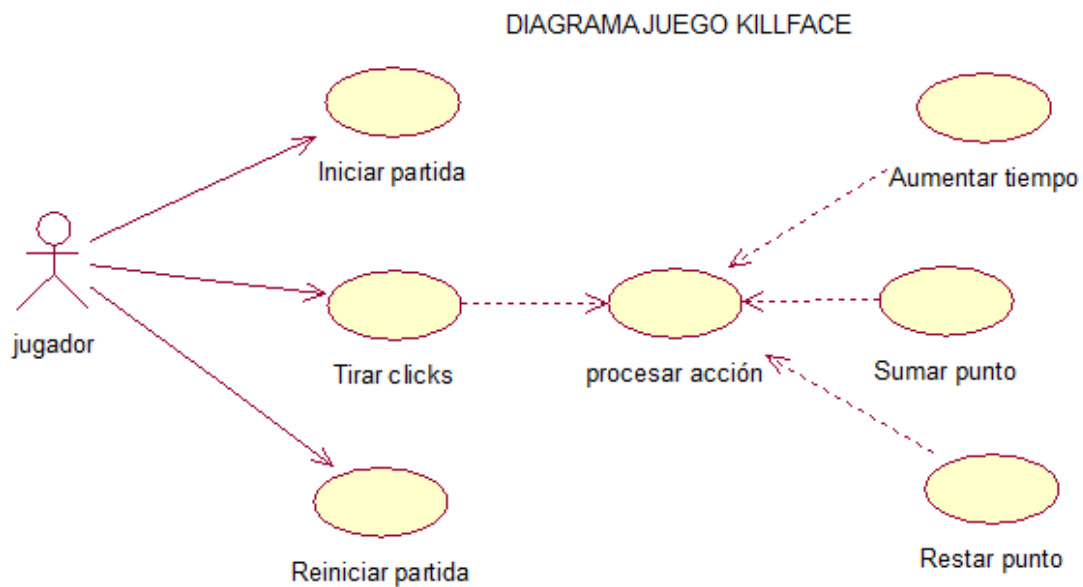
Requerimientos funcionales:

- el sistema permitirá una nueva partida.
- el sistema permitirá terminar la partida y de igual forma el juego.
- El usuario acumulará y perderá puntos cada que atine un evento.
- El usuario podrá ejecutar eventos con el mouse (puntero del ratón) o el dedo, si se trata de un móvil.
- Se establecerá un formulario de logueo para que los usuarios se puedan registrar, de modo que puedan tener mejores prestaciones que los que no lo están.
- No será necesario que el jugador este registrado para poder jugar.
- La aplicación desplegará información cuantitativa relativa al puntaje acumulados en el momento del juego.
- El tiempo establecido inicial para cada juego será de 30 segundos, de modo que este se desplegará en pantalla.
- El conteo del tiempo desplegado en pantalla será regresivo. De tal forma que cuando tiempo sea igual a cero, culminará el juego.
- Al finalizar el juego. El usuario jugador podrá visibilizar en pantalla información de:
 - Puntaje acumulado.
 - Tiempo de juego.
- Se desplegarán audios en el proceso del juego para cada evento oportuno.

- El juego presentará tres personajes. Cada personaje establecerá un evento, para acumular puntos, quitar puntos y aumentar tiempo.
- La aplicación no se podrá jugar de a dos o más, análogamente, el juego sólo será para un solo usuario jugador.
- Los usuarios tendrán alternativamente la posibilidad de ver sus puntajes o los de los otros usuarios sólo si están registrado.
- Los de talles de información de usuario se desplegarán cada que el usuario lo solicite.
-

DIAGRAMA CASO DE USOS:

A continuación se muestra un diagrama simple que ilustra las funcionalidades más relevantes cuando se ejecuta el juego KILLFACE.



El sistema presenta los siguientes actores.

Actor:

Usuario

Descripción: Persona que interactuará con el sistema.

Jugador

Descripción: Persona que jugará los juegos.

Casos de usos:

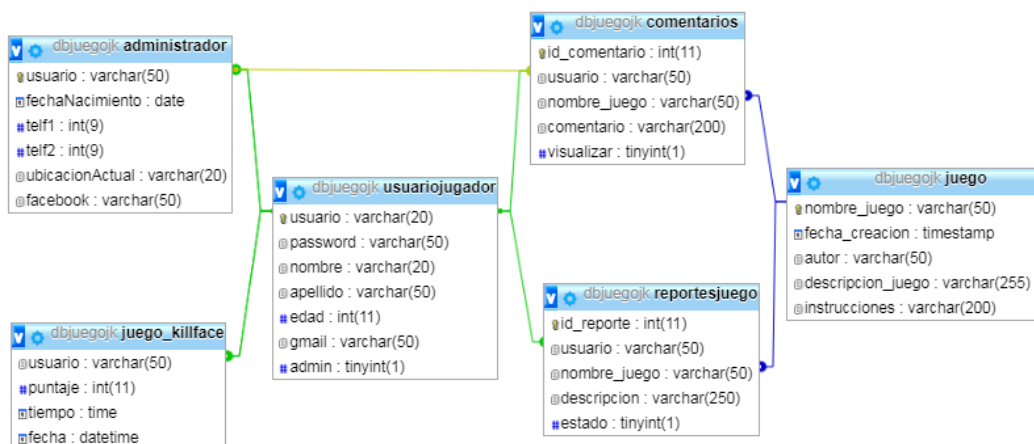
Se describen casos de usos “**principales**”.

Nombre	Caso de uso: Iniciar partida
Descripción	Se inicia una nueva partida de KILLFACE
Precondición	Ninguno
Secuencia principal	<ul style="list-style-type: none">• Se solicita jugar una partida• Se carga el juego en el navegador• En pantalla se espera que el jugador inicie la acción de “iniciar juego”
Errores / alternativas	Ninguno
Post-condición	Juego iniciado / partida iniciada
Notas	

Nombre	Caso de uso: tirar clicks
Descripción	El usuario debe de atinar los personajes emergentes en pantalla.
Precondición	Casos de uso: Iniciar partida
Secuencia principal	<ul style="list-style-type: none">• El usuario atina personajes emergentes en pantalla.• el sistema comprueba la acción.• se despliega información en pantalla relativa a la vida y puntaje acumulado según la acción anterior.• El sistema comprueba que el tiempo no sea igual a cero, si es el caso, el juego termina.
Errores / alternativas	<ul style="list-style-type: none">• si no se clic kea en el marco limite, el juego se detendrá.• cuando se termine el juego, el sistema desplegará información de puntaje, tiempo y vidas máximas acumuladas.
Post-condición	Ninguno
Notas	El sistema no hará acción alguna si no se atina a ningún personaje.

Nombre	Caso de uso: reiniciar juego
Descripción	El usuario desea reinicia la partida de KILLFACE
Precondición	<ul style="list-style-type: none"> El juego está operativo. (<i>caso de uso: iniciar partida</i>). el usuario tiene al menos una vida.
Secuencia principal	<ul style="list-style-type: none"> Se solicita reiniciar partida. El sistema carga nuevamente la partida. el sistema espera acción de usuario para iniciar la partida. el sistema espera acción alguna por parte del usuario.
Errores / alternativas	
Post-condición	<ul style="list-style-type: none"> iniciar partida.
Notas	Se desplegará en pantalla la partida, como si nada hubiera pasado.

MODELO ENTIDA-RELACIÓN:



La base de datos es una extensión del sistema, pero dentro de ello, se especifican las tablas que almacenarán la información del juego. La tabla JUEGO, USUARIOJUGADOR Y JUEGO_KILLFACE cubren todo lo que necesitamos para que el sistema sea funcional.