**Plantilla**

**Especificación de requerimientos**

**Arquitectura de computadores**

## A. Requerimientos no funcionales

Interpreta los requerimientos no funcionales del problema determinando las restricciones, los medios y las características de la solución. Con este fin, emplea la guía de formulación presente en la tabla adjunta. Presenta al menos el 70% de los requerimientos no funcionales del problema.

|  |  |
| --- | --- |
| N° | Requerimientos |
| RNF1 | El videojuego y sus recursos deben ser distribuidos bajo las cuatro libertades del software libre. |
| RNF2 | Los materiales no electrónicos utilizados para construir el control no convencional deben ser sostenibles y amigables con el medio ambiente. |
| RNF3 | El costo del control no convencional no debe superar los 60.000 COP. |
| RNF4 | El juego debe tener un buen rendimiento en diferentes dispositivos y navegadores sin necesidad de instalaciones adicionales. |
| RNF5 | El sistema debe desarrollarse exclusivamente con herramientas de software libre |

## B. Requerimientos funcionales

Interpreta los requerimientos funcionales del problema determinando las acciones que el usuario puede realizar con la solución. Con este fin, emplea la guía de formulación presente en la tabla adjunta. Presenta al menos el 80% de los requerimientos funcionales del problema.

|  |  |
| --- | --- |
| N° | Requerimientos |
| RF1 | El sistema debe permitir el uso de controles no convencionales (movimiento del cuerpo) durante los eventos presenciales. |
| RF2 | El videojuego debe poder controlarse también mediante pantalla táctil, teclado o ratón para su uso en dispositivos personales. |
| RF3 | El nivel del videojuego debe ejecutarse desde navegadores web como Firefox o Chromium. |
| RF4 | El videojuego debe adaptarse a diferentes resoluciones y dispositivos (PC, tabletas, celulares). |
| RF5 | Todos los recursos multimedia (audio, imágenes, gráficos, animaciones, etc.) deben ser creados por el grupo o ser libres y gratuitos. |
| RF6 | Todo el software usado (SO, librerías, frameworks, motores de juego) debe ser software libre. |