

Segmentación de Requerimientos Funcionales y No Funcionales

RF-A & RnF-A:	Requerimientos funcionales y no funcionales pertenecientes a experiencia general en el juego
RF-B & RnF-B:	Requerimientos funcionales y no funcionales pertenecientes a "gameplay" segundo a segundo
RF-C & RnF-C:	Requerimientos funcionales y no funcionales pertenecientes a retroalimentación dada por el juego al jugador
RF-D & RnF-D:	Requerimientos funcionales y no funcionales pertenecientes a dashboard para socios y profesores Aulify <i>(no necesaria para Ciclo 1)</i>

Requerimiento		Requerimiento No Funcional	
RF-A.1:	Visualizar un menú principal al iniciar el juego	RnF-A.1:	El menú principal es responsivo y está implementado como primera pantalla del "build" del juego.
RF-A.2:	Iniciar sesión	RnF-A.2.0:	El sistema de inicio de sesión está implementado como una pantalla del juego.
		RnF-A.2.1:	La base de datos cuenta con los datos de cuenta del alumno de Aulify.
		RnF-A.2.2:	La API que conecta la base de datos con el módulo web del juego está implementada y conectada correctamente.
RF-A.3:	Volver al menú principal desde cualquier pantalla no-nivel	RnF-A.3:	Cada pantalla no-nivel cuenta con un botón denominado "volver", que al presionarse, enviará al jugador al menú principal.
RF-A.4:	Ingresar a una pantalla de créditos del juego	RnF-A.4.0:	La pantalla de créditos del juego está implementada correctamente.
		RnF-A.4.1:	La pantalla de créditos está conectada al botón necesario en el menú principal.
RF-A.5.0:	Ingresar a las opciones del juego desde el menú principal	RnF-A.5.0.1:	La pantalla de opciones del juego está implementada correctamente.
		RnF-A.5.0.1:	La pantalla de opciones está conectada al botón necesario en el menú principal.
RF-A.5.1:	Desactivar la música del juego si está activa	RnF-A.5.1:	El sistema de música puede ser activado o desactivado y la preferencia se guarda y carga durante el resto del juego.
RF-A.5.2:	Activar la música del juego si está desactivada		
RF-A.5.3:	Quitar los efectos de sonido del juego si están activos	RnF-A.5.2:	El sistema de efectos de sonido puede ser activado o desactivado y la preferencia se guarda y carga durante el resto del juego.
RF-A.5.4:	Iniciar los efectos de sonido del juego si están en silencio		
RF-A.6:	Seleccionar uno de los niveles disponibles	RnF-A.6.0:	La pantalla de selección de niveles del juego está implementada correctamente.
		RnF-A.6.1:	La pantalla de selección de niveles está conectada al botón necesario en el menú principal.
		RnF-A.6.2:	Los niveles a los que puede ir el usuario están conectados correctamente a la pantalla de selección de niveles.
RF-B.1.0:	Visualizar el mapa de juego en cada nivel	RnF-B.1.0:	La cámara virtual está posicionada correctamente para poder ver un mapa óptimo al diseño del juego.
RF-B.1.2:	Visualizar claramente los elementos de juego en pantalla	RnF-B.1.2:	Los objetos virtuales interactivables se distinguen de los no-interactivables por contraste, color y brillo.
RF-B.2.0:	Obtener instrucciones antes de cada nivel de juego	RnF-B.2.0:	Las cajas de texto con instrucciones están implementadas correctamente en todos los niveles.
RF-B.2.1:	Ocultar la pantalla de instrucciones	RnF-B.2.1:	Las cajas de texto se desactivan de la interfaz una vez el usuario hace click en el botón "aceptar".
RF-B.3:	Reiniciar el nivel actual	RnF-B.3:	Es posible reiniciar cualquier nivel en cualquier momento.
RF-B.4.0:	Visualizar el botón que da inicio al funcionamiento del nivel	RnF-B.4.0:	El botón de inicio está implementado en la interfaz de usuario en cada nivel.
RF-B.4.1:	Visualizar cuando botón inicio esté habilitado	RnF-B.4.1:	El sistema de habilitación del botón de inicio funciona correctamente dependiendo del nivel en el que se encuentre.
RF-B.4.2:	Iniciar la simulación una vez haga click en el botón inicio	RnF-B.4.2:	El sistema de simulación del juego permite movimiento de los objetos dentro de la escena.

RF-B.5.0:	Visualizar el botón que permite posicionar una camioneta	RnF-B.5.0:	El botón de la camioneta está implementado en la interfaz de usuario en cada nivel diseñado para este.
RF-B.5.1:	Hacer click en el botón de la camioneta	RnF-B.5.1:	El botón de la camioneta contiene un "collider" invisible con el que el jugador puede interactuar.
RF-B.5.2:	Inicializar una camioneta una vez presione el botón de la camioneta en pantalla	RnF-B.5.2:	El sistema de inicialización de la camioneta funciona correctamente en cada nivel.
RF-B.6.0:	Arrastrar la camioneta a través de la pantalla	RnF-B.6.0:	El sistema de movimiento de la camioneta funciona correctamente en cada nivel.
RF-B.6.1:	Visualizar la posición de inicio de la camioneta	RnF-B.6.1:	El modelo tridimensional de la posición de inicio de la camioneta es visualmente distinto a sus alrededores y fácilmente identificable.
RF-B.6.2:	Soltar la camioneta en cualquier parte del mapa para dejar de seleccionarla	RnF-B.6.2:	El sistema de posicionamiento de la camioneta funciona correctamente y detecta los lugares correctos e incorrectos de posicionamiento.
RF-B.6.3:	Posicionar la camioneta en su lugar predeterminado		
RF-B.7.0:	Visualizar el botón que permite posicionar una flecha de redirección	RnF-B.7.0:	El botón de la flecha de redirección está implementado en la interfaz de usuario en cada nivel diseñado para este.
RF-B.7.1:	Hacer click en el botón de la flecha de redirección	RnF-B.7.1:	El botón de la flecha de redirección contiene un "collider" invisible con el que el jugador puede interactuar.
RF-B.7.2:	Inicializar una flecha de redirección una vez presione el botón de la flecha en pantalla	RnF-B.7.2:	El sistema de inicialización de la flecha de redirección funciona correctamente en cada nivel en el que está integrado.
RF-B.8.0:	Arrastrar la flecha de redirección a través de la pantalla	RnF-B.8.0:	El sistema de movimiento de la flecha de redirección funciona correctamente en cada nivel en el que está integrado.
RF-B.8.1:	Visualizar la posición de inicio de la flecha de redirección	RnF-B.8.1:	El modelo tridimensional de la posición de inicio de la camioneta es visualmente distinto a sus alrededores y fácilmente identificable.
RF-B.8.2:	Soltar la flecha de redirección en cualquier parte del mapa para dejar de seleccionarla	RnF-B.8.2:	El sistema de posicionamiento de la flecha de redirección funciona correctamente y detecta los lugares correctos e incorrectos de posicionamiento.
RF-B.8.3:	Posicionar la flecha de redirección en su lugar predeterminado		
RF-B.9.0:	Visualizar el sistema que me permite condicionar las entregas por color	RnF-B.9.0:	El sistema de condicionales de entrega por color está implementado en los niveles selectos.
RF-B.9.1:	Interactuar con el sistema de condición de entregas por color	RnF-B.9.1:	El sistema de condicionales de entrega por color funciona correctamente dependiendo de los niveles en los que se utilizan.

RF-C.1.0:	Visualizar la simulación del nivel una vez comience	RnF-C.1.0:	El sistema de movimiento de simulación está implementado y da inicio cuando el jugador hace click en el botón "iniciar".
RF-C.1.1:	Visualizar un cambio significativo en la cámara de juego durante la simulación	RnF-C.1.1:	El sistema de cambio de cámaras está implementado y actúa en secuencia con la simulación.
RF-C.1.2:	Dejar de visualizar los elementos en la interfaz de usuario al iniciar la simulación	RnF-C.1.2:	El sistema de activación y desactivación de la interfaz funciona correctamente al iniciar la simulación.
RF-C.2.0:	Visualizar el avance de la camioneta en el mapa al dar click en el botón "iniciar"	RnF-C.2.0:	El sistema de movimiento de la camioneta está implementado y da inicio cuando el jugador hace click en el botón "iniciar".
RF-C.2.1:	Visualizar el conteo de paquetes requeridos por las tiendas en el mapa		El sistema de contabilización de paquetes por entregar está

RF-C.2.2:	Visualizar las señalizaciones de petición de paquetes que tienen las tiendas en el mapa	RnF-C.2.1:	El sistema de contabilización de paquetes por entregar está implementado en las tiendas en el mapa.
RF-C.2.3:	Visualizar la disminución del contador de petición de paquetes que tienen las tiendas en el mapa	RnF-C.2.2:	El sistema de contabilización de paquetes por entregar está implementado en la camioneta.
RF-C.3.0:	Visualizar un indicador al momento de completar exitosamente un nivel	RnF-C.3.0:	El juego despliega una caja de texto con los gráficos necesarios para felicitar al jugador y permitirle pasar al siguiente nivel.
RF-C.3.1:	Visualizar un indicador al momento de fallar un nivel	RnF-C.3.1:	El juego despliega una caja de texto con los gráficos necesarios para avisar al jugador de que deberá repetir el nivel.
RF-C.3.2:	Reiniciar el nivel en caso de haberlo fallado	RnF-C.3.2:	El sistema de reinicio de nivel se encontrará integrado en la pantalla de fallo de nivel.
RF-C.4:	Visualizar el cambio de dirección de la camioneta al momento de tocar una flecha de redirección	RnF-C.4:	El sistema de redirección de la camioneta generará un cambio visible en la simulación una vez haya una colisión entre los dos objetos.