Requerimientos Funcionales Detallados

| ID Req. | RF01 |
| --- | --- |
| Nombre Req. | Autenticación Jugador |
| Fuente / Subproyecto | Videojuego |
| Descripción | El jugador debe poder autenticarse en el celular antes de empezar a jugar.  Se debe realizar ingresando un correo y una contraseña. |
| Resultado Esperado | La aplicación identifica al jugador y le permite jugar en el dispositivo. |
| Excepción | La aplicación no permite jugar al usuario y entrega un mensaje de error. |

| ID Req. | RF02 |
| --- | --- |
| Nombre Req. | Registro Jugador |
| Fuente / Subproyecto | Videojuego |
| Descripción | El jugador debe poder registrarse en la aplicación.  El registro debe incluir los parámetros:   * Rut * Nombre completo * Correo * Género * Departamento Empresa * Sede Empresa |
| Resultado Esperado | Se registra jugador en base de datos. |

| ID Req. | RF03 |
| --- | --- |
| Nombre Req. | Juego |
| Fuente / Subproyecto | Videojuego |
| Descripción | El jugador debe poder jugar el juego en su celular. Los escenarios dentro del juego deben ser de situaciones de incendio dentro de la oficina, y debe jugar en el rol de monitor de piso encargado de apagar los fuegos.  Los escenarios del juego deben tener un cierto grado de aleatoriedad. |

| ID Req. | RF03-01 |
| --- | --- |
| Nombre Req. | Equipar distintos Extintores |
| Fuente / Subproyecto | Videojuego |
| Descripción | Al jugar, el jugador debe poder identificar y equipar distintos extintores acorde a los fuegos en el escenario.  El tipo de extintor adecuado depende de si está quemando sólidos, líquidos, equipos eléctricos (A, B, C). |

| ID Req. | RF03-02 |
| --- | --- |
| Nombre Req. | Disparar extintor |
| Fuente / Subproyecto | Videojuego |
| Descripción | El jugador debe poder disparar el contenido del extintor, una vez equipado, en cualquier momento.  El extintor tiene un contenido limitado pequeño, y debe tener una gráfica que indique cuánto le queda. |

| ID Req. | RF03-03 |
| --- | --- |
| Nombre Req. | Daño |
| Fuente / Subproyecto | Videojuego |
| Descripción | El jugador debe recibir daño de distintas acciones durante la partida, generalmente debido a acercarse a objetos peligrosos y/o accionar de manera indebida. |

| ID Req. | RF03-04 |
| --- | --- |
| Nombre Req. | Movimiento Jugador |
| Fuente / Subproyecto | Videojuego |
| Descripción | El jugador debe poder moverse por la oficina. |

| ID Req. | RF03-05 |
| --- | --- |
| Nombre Req. | Percepción de calor |
| Fuente / Subproyecto | Videojuego |
| Descripción | Debe haber una gráfica que le indique al jugador cuánto calor hace en sus alrededores. |

| ID Req. | RF03-06 |
| --- | --- |
| Nombre Req. | Activar alarma |
| Fuente / Subproyecto | Videojuego |
| Descripción | El jugador debe poder activar la alarma de incendios. |

| ID Req. | RF03-07 |
| --- | --- |
| Nombre Req. | Fin de Juego |
| Fuente / Subproyecto | Videojuego |
| Descripción | Los escenarios del juego deben ser finitos y deben contar con condiciones de éxito y muerte. |

| ID Req. | RF03-07-01 |
| --- | --- |
| Nombre Req. | Condiciones de éxito |
| Fuente / Subproyecto | Videojuego |
| Descripción | El jugador tiene que tener objetivos que cumplir en cada escenario. Al cumplirlos, el escenario se da por terminado exitosamente. |

| ID Req. | RF03-07-02 |
| --- | --- |
| Nombre Req. | Condiciones de muerte |
| Fuente / Subproyecto | Videojuego |
| Descripción | El jugador puede morir durante el escenario si recibe demasiado daño o realiza acciones peligrosas. Si el jugador muere, el escenario termina de manera no exitosa. |

| ID Req. | RF03-07-03 |
| --- | --- |
| Nombre Req. | Pantalla de fin de juego |
| Fuente / Subproyecto | Videojuego |
| Descripción | El término del escenario debe ser claro y entregar el resultado. Además se deben entregar las opciones:   * Volver a jugar escenario * Elegir otro escenario * Salir de aplicación |

| ID Req. | RF04 |
| --- | --- |
| Nombre Req. | Medición de uso |
| Fuente / Subproyecto | Videojuego |
| Descripción | El juego debe guardar datos sobre la manera de jugar del usuario. Entre estas métricas deben estar:   * Uso apropiado de extintor * Tiempo de juego * Fecha * Resultado de partida * Otras métricas que se definan más adelante |
| Resultado Esperado | Datos de partida guardados en base de datos operacional. |

| ID Req. | RF05 |
| --- | --- |
| Nombre Req. | Transferencia de datos entre base de datos operacional a silo de datos |
| Fuente / Subproyecto | Servicio Web |
| Descripción | El servicio web debe tener un módulo para transferir la información de la base de datos y transformarlos y transferirlos al silo de datos. |

| ID Req. | RF06 |
| --- | --- |
| Nombre Req. | Dashboards |
| Fuente / Subproyecto | Dashboards BI |
| Descripción | Debe existir una interfaz de dashboards BI (PowerBI, Looker, AWS QuickSight) que se conecte al silo de datos y diagrame la información contenida con el objetivo de responder preguntas de los jugadores para los empleadores. |