Requisitos Iniciales y Especificaciones Generales

1. Introducción

Confrontation Royale es un juego de cartas tipo multijugador donde se enfrentan de 2 a 7 jugadores en una batalla de cartas de diferentes jugadores ídolos y referentes del futbol Antiguo y futbol moderno cuales como: Lionel Messi, Cristiano Ronaldo, Pele, Maradona entre otros.

1.1 Planteamiento del problema

En la actualidad, los juegos son uno de los mejores entretenimientos a los que recurre la población. Razón por la cual, la creación y/o actualización de los juegos se ha convertido en una necesidad para suplir el consumismo que hay sobre estos.

1.2 Objetivo general

Crear un juego de cartas, con una temática basada en uno de los mas grandes deportes que une la jugabilidad de los juegos tradicionales de cartas y superioridad de estadísticas junto con el gran atractivo del futbol.

1.3Objetivos específicos

Crear un juego de cartas de 2 a 7 jugadores

Crear una interfaz clara y interactiva

1.3 Justificación:  
Este juego esta creado en inspiración a leyendas del futbol moderno y antiguo y se basa básicamente en un juego multijugador donde 2 o 7 personas se enfrentas con sus respectivas cartas

1.1 Propósito del documento

El propósito de este documento es definir los requisitos funcionales y no funcionales del sistema "Confrontation Royal", un juego multijugador en línea basado en cartas con temática futbolística. Este documento servirá como base o referencia para el equipo de desarrollo, diseño y stakeholders del proyecto.

1.2 Alcance del sistema

"Confrontation Royal" es un juego web multijugador de cartas que enfrenta a jugadores entre 2 y 7 por partida. Cada jugador recibe aleatoriamente 8 cartas con personajes del fútbol, cada una con diferentes atributos. En cada ronda, los jugadores seleccionan una carta que los represente. Una característica es elegida aleatoriamente y se comparan las cartas seleccionadas. El jugador con el mayor valor en dicha característica gana la ronda y obtiene las cartas jugadas. El juego finaliza según las rondas elegidas antes de iniciar la partida, habiendo opciones de 3, 5 y hasta 8 rondas. Al finalizar la última ronda será cuando el juego de por terminado.

1.3 Definiciones, acrónimos y abreviaciones

SRS: Software Requirements Specification

HTML: HyperText Markup Language

CSS: Cascading Style Sheets

JS: JavaScript

Laravel: Framework PHP para desarrollo web backend

Jugador: Usuario que participa en una partida del juego

Carta: Objeto del juego que representa a un jugador de fútbol con varios atributos (Velocidad, Tiro, Pase, etc.)

1.4 Referencias

Documentación oficial de Laravel: https://laravel.com/docs

1.5 Descripción general del documento

Este documento detalla:

Requisitos funcionales y no funcionales

Restricciones y suposiciones

Descripciones del sistema y sus usuarios

Requisitos preliminares descritos en lenguaje natural

2. Descripción general del producto

2.1 Perspectiva del producto

El sistema será desarrollado como una aplicación web usando Laravel como backend y HTML/CSS y JS como frontend. El juego estará alojado en un servidor web accesible desde navegadores modernos, sin necesidad de instalación local.

2.2 Funciones del producto (resumen general)

Registro e inicio de sesión de usuarios

Crear o unirse a salas de juego (2-7 jugadores)

Reparto aleatorio de cartas

Selección de carta por jugador

Selección aleatoria de característica a comparar

Comparación de cartas y asignación de ganadores

Almacenamiento de estadísticas, historial de partidas y ranking

Interfaz intuitiva para visualización de cartas y rondas

Soporte para múltiples partidas en simultáneo

2.3 Características del usuario

Usuarios registrados: pueden jugar, ver ranking y registro de las partidas jugadas

2.4 Restricciones generales

El sistema debe estar optimizado para navegadores modernos (Chrome, Firefox, Edge)

El backend debe ser implementado exclusivamente en Laravel

CSS debe ser nativo, sin librerías externas como Bootstrap

El sistema debe soportar concurrencia y manejo de sesiones para partidas simultáneas

Base de datos: MySQL

2.5 Suposiciones y dependencias

Se asume que los usuarios tendrán conexión estable a internet

Se asume que todos los jugadores en una sala están activos durante la partida

El servidor tendrá los recursos suficientes para manejar múltiples partidas

Se dependerá de herramientas como Laravel Echo o WebSockets para comunicación en tiempo real

3. Análisis preliminar de los requisitos del usuario (lenguaje natural)

El usuario debe poder registrarse e iniciar sesión

El usuario debe poder crear una nueva sala o unirse a una existente

El sistema debe repartir aleatoriamente 8 cartas a cada jugador al comenzar la partida

Cada carta debe tener atributos como Velocidad, Tiro, Regate, Defensa, etc.

Cada jugador debe seleccionar una carta por ronda

Una característica será seleccionada aleatoriamente por el sistema

Las cartas seleccionadas serán comparadas por esa característica

El jugador con el valor más alto gana la ronda y se queda con las cartas jugadas

El juego continúa hasta que finaliza la cantidad de rondas escogidas

El sistema debe mostrar los resultados de cada ronda en tiempo real

El sistema debe mantener el ranking de jugadores basado en sus resultados

El jugador debe poder ver su historial de partidas y estadísticas personales

La aplicación debe ser visualmente atractiva y fácil de usar