|  |
| --- |
|  |

**Especificación de requisitos de software**

**Proyecto:**

**Alineación perfecta**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | 28 de Julio del 2025 |

Contenido

[Introducción 3](#_Toc204683865)

[Problema 3](#_Toc204683866)

[Justificación 3](#_Toc204683867)

[Objetivos 3](#_Toc204683868)

[Objetivo general 3](#_Toc204683869)

[Objetivos específicos 3](#_Toc204683870)

[Propósito del documento 4](#_Toc204683871)

[Alcance del sistema 4](#_Toc204683872)

[Dentro del alcance: 4](#_Toc204683873)

[Fuera del alcance: 4](#_Toc204683874)

[Descripción general del producto 5](#_Toc204683875)

[Definiciones, acrónimos y abreviatura 5](#_Toc204683876)

[**Referencias** Especificación de requisitos de software 5](#_Toc204683877)

[Perspectiva del producto 6](#_Toc204683878)

[Características de los usuarios 6](#_Toc204683879)

[Restricciones generales 8](#_Toc204683880)

[Requerimiento funcionales 9](#_Toc204683881)

[Requerimiento no funcionales 9](#_Toc204683882)

# Introducción

Este documento “Especificación de los requisitos de software”, define los requisitos para el proyecto “Alineación perfecta” incluyendo las funcionalidades, el comportamiento esperado y las restricciones del sistema. El objetivo principal del juego es permitir a los jugadores comparar los tributos de sus cartas de futbolistas, con los de sus oponentes, y así determinar la victoria en un duelo de cartas. Este documento servirá como guía para el desarrollo del juego, asegurando que cumpla con las expectativas de los usuarios y las metas del proyecto.

# Problema

Ante el aumento de la popularidad del deporte, en detalle el fútbol.

La integración de un juego gratuito que permite interactuar a través de cartas con los jugadores de fútbol, y que permita implementar estrategia compitiendo con otras personas.

Este tipo de juego podría captar la atención de jugadores casuales y fanáticos del fútbol por igual, ofreciendo una experiencia inmersiva y estratégica.

# Justificación

El juego podría captar atención de aficionados al deporte o a las estrategias, o aquellas personas que quieran pasar un rato compitiendo entre sí, teniendo en cuenta la popularidad que tiene el fútbol actualmente y por su capacidad para fomentar habilidades cognitivas, estrategias de juego, y proporcionar entretenimiento. Los juegos de cartas. al igual que el fútbol, requieren concentración, toma de decisiones, y a veces, gestión del tiempo. Además, pueden ser una forma de socialización , especialmente para niños, para promover cooperación y entretenimiento de reglas.

# Objetivos

## Objetivo general

El objetivo general de este software es proporcionar un juego orientado a la estrategia utilizando cartas con jugadores de fútbol permitiendo a los usuarios enfrentarse con sus amigos, contando con el modo multijugador, generando entretenimiento e interés.

## Objetivos específicos

Desarrollar un módulo que permita a los usuarios jugar en conjunto y así puedan enfrentarse.

Desarrollar interfaces intuitivas para mejor experiencia de usuario.

# Propósito del documento

Este documento tiene como propósito guiar al desarrollo, detallando funcionalidades, esperando que se cumplan los objetivos generales y específicos que se plantean en el documento.

# Alcance del sistema

El alcance del proyecto abarca funcionalidades básicas en el cual los jugadores podrán competir con otros usuarios con mazos diferentes asignados al azar, con un tiempo determinado, el jugador que consiga más cartas al terminar el tiempo límite será el ganador.

## Dentro del alcance:

1. Los jugadores podrán jugar contra oponentes localmente.
2. El juego se dividirá en rondas en las que los jugadores tendrán que evaluar qué carta seleccionar.
3. Los jugadores podrán seleccionar la carta con la que quieran competir por turnos en cada ronda.
4. El ganador de la ronda se determinará dependiendo del valor del atributo de la carta que haya seleccionado.
5. Interfaz intuitiva que permite al jugador ver sus cartas y recibir retroalimentación sobre lo que pase en la partida.

## Fuera del alcance:

* No se incluirán funcionalidades de personalización de jugadores más allá de la selección de cartas.
* No se contemplarán opciones multijugador complejas (por ejemplo, partidas online con múltiples jugadores).
* No se priorizará un diseño gráfico muy elaborado (se buscará una interfaz funcional y atractiva).

# Descripción general del producto

El producto se describe como un juego basado en batalla de cartas, en el cual los jugadores podrán competir con rivales en rondas con tiempo establecido, durante el transcurso podrán elegir con qué carta competir en la ronda y con qué atributo para obtener una victoria o de lo contrario una derrota.

# Definiciones, acrónimos y abreviatura

|  |  |
| --- | --- |
| ***Nombre*** | ***Descripción*** |
| RF | Requerimiento Funcional. |
| RNF | Requerimiento No Funcional. |

# **Referencias** Especificación de requisitos de software

|  |  |
| --- | --- |
| **Título del Documento** | **Referencia** |
| SRC | **Guia elaborada por el grupo de trabajo** |

# Perspectiva del producto

Nuestro producto contará con un inicio de sesión y con un formulario que nos ayudará a que las personas ingresen su nombre para tomar como referencia el nombre del usuario esto nos servirá para que aparezca en el login que es como una sala de espera y cuando comience el juego nos ayudará también al momento de la batalla con eso las personas saben el nombre de su contrincante al momento y una vez finalizado el juego va a parecer un podio con las personas de conseguir más cartas y la que tuvo la menor

# Características de los usuarios

**Colección de cartas**, los jugadores adquieren nuevas cartas que les permite expandir su colección. esto se puede lograr por medio de victorias de combates,

**Combate**, los jugadores utilizan sus cartas para enfrentarse a otros jugadores (en modo multijugador o a la inteligencia artificial, en modo para un jugador- La mecánica de combate puede variar ampliamente. desde combates por turnos hasta en combates en tiempo real.

**Mensaje de guia**, ofrecen un manual para todos los usuarios, de cómo el usuario puede interactuar con el videojuego.

Características del Usuario

|  |  |
| --- | --- |
| **Tipo de usuario** | Niños (6-10 años) |
| **Nombre de usuario** | sobrenombre de la persona |
| **Edad y Formación** | Generalmente tienen educación desde preescolar hasta primaria |
| **Actividades** | Utilizarlo como hobby, adquirir agilidad mental e ir conociendo las características de algunos de sus jugadores de fútbol favoritos. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Tipo de usuario** | Adolescentes (13-18 años) |
| **Nombre de usuario** | Nombre de la persona |
| **Edad y Formación** | Generalmente tienen educación secundaria |
| **Actividades** | Utilizarlos como hobby y poner en práctica sus conocimientos acerca de sus de algunos jugadores de fútbol. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Tipo de usuario** | Personas adultas (18+) |
| **Nombre de usuario** | Nombre de la persona |
| **Edad y Formación** | Generalmente tienen educación secundaria e carrera universitaria |
| **Actividades** | Utilizarlos como hobby y poner en práctica sus conocimientos acerca de algunos jugadores de fútbol. |

# Restricciones generales

Modificaciones de elementos del juego, Impedir que los jugadores alteren ciertos elementos del juego, como el avatar, el diseño de las cartas o salas de juego

1Acciones prohibidas, Restringir ciertas acciones que el jugador puede realizar, como usar ciertos objetos o acceder a ciertas áreas del juego.

Uso de trucos, Prohibir el uso de trucos o explotas que puede alterar el equilibrio del juego o darle al jugador una ventaja injusta.

**Suposiciones y dependencias**

**suposiciones:** tendremos disponibilidad de los recursos para poder desarrollar el proyecto. Teniendo en cuenta que el equipo de desarrollo tendrán acceso a las herramientas necesario para completar el proyecto dentro del plazo previsto.Se asume que la plataforma tecnológica en la que se basará el software será estable y no experimentará cambios importantes durante el desarrollo. Tendremos en cuenta el diseño amigable para el público elegido

**Dependencias funcionales:**Tiene que correr en un sistema operativo (como Windows, Android). teniendo en cuenta que siempre tiene que estar conectada a internet.

**Requerimientos de interfaces externas**

Interfaces de hardware:

Interfaces de entrada:

Teclado: Teclado funcional alambrica o inalambrica.

mouse: Mouse funcional alámbrico o inalámbrico

Interfaces con componentes internos:

Memoria RAM:

Memoria ram superior a 1gb:

* Disco Duro:  
   Disco sólido de cualquier tipo.
* Tarjeta Gráfica:  
   No se requiere gráfica dedicada
* Procesador:  
  Procesador recomendado superior a intel i3

# Requerimiento funcionales

* El sistema debe permitir a los usuarios registrarse con su nombre
* El sistema permitirá crear salas para jugar con amigos
* El sistema mostrará puntuación durante las partidas
* El sistema mostrará la información de las cartas que tiene asignadas a cada partida
* el sistema permitirá un máximo de jugadores por partida
* El sistema mostrará las posiciones de los jugadores en la partid
* el sistema permitirá un máximo de jugadores por partida

# Requerimiento no funcionales

* velocidad de respuesta
* sonido
* tiempo
* conexión estable
* compatibilidad con diferentes dispositivos
* Adaptabilidad a diferentes tamaños de pantalla

|  |  |
| --- | --- |
| * **Identificador:**  RF1 * REQ-001 | * **Nombre:**  Inicio de sesión y registro de usuarios |
| * **Tipo:** * Funcional | * **Requerimiento que lo utiliza o especializa:** * No aplica |
| * **Prioridad de desarrollo:** * Alta | * **Documento de visualización asociado:** * PDF del tratamiento de datos |
| * **Entrada:** * ·        Para el registro: Nombre de usuario * ·        Para el inicio de sesión: Nombre del usuario | * **Salida:** * ·        Acceso concedido o denegado al sistema * ·        Mensajes de éxito o error (registro exitoso, usuario ya registrado, inicio de sesión incorrecto) |
| * **Descripción:** * El sistema debe permitir a los usuarios registrarse proporcionando un nombre de usuario. Además, los usuarios podrán iniciar sesión utilizando su nombre de usuario. Si las credenciales de inicio de sesión son correctas, el usuario accede al sistema. Si ya existe una cuenta con el mismo correo electrónico o nombre de usuario durante el registro, se debe notificar al usuario. Se requiere un formulario de validación para los datos del registro. | |
| * **Manejo de situaciones anormales:** * ·        Si el usuario intenta iniciar sesión con credenciales incorrectas, el sistema debe mostrar un mensaje de error. * ·        Si los campos de registro o inicio de sesión están vacíos, el sistema debe mostrar un mensaje pidiendo completar los campos. * ·        Si el usuario ya está registrado con el mismo correo o nombre de usuario, se mostrará un mensaje de error en el registro. | |
| * **Criterios de aceptación:** * ·        Los usuarios pueden registrarse con éxito si proporcionan datos válidos. * ·        Los usuarios pueden iniciar sesión correctamente si las credenciales son válidas. * ·        Se muestran mensajes de error adecuados en caso de credenciales inválidas o intentos fallidos de registro. | |

|  |  |
| --- | --- |
| * **Identificador:**  RF2 * REQ-001 | * **Nombre:** El sistema permitirá crear salas para jugar con amigos |
| * **Tipo:** * Funcional | * **Requerimiento que lo utiliza o especializa:** * No aplica |
| * **Prioridad de desarrollo:** * Alta | * **Documento de visualización asociado:** * PDF de almacenamiento de salas |
| * **Entrada:** * Acceder al generador de código aleatorios y solicitarlo | * **Salida:** * ·        Mensaje de código creado con éxito |
| * **Descripción:** * El sistema debe permitir al usuario crear el código aleatorio, para después compartirlo y darle acceso a los respectivos usuarios y así poder empezar la partida. | |
| * **Manejo de situaciones anormales:** * ·        Si el usuario no está registrado no le debe permitir, crear el código aleatorio, para empezar la partida * ·        Si el usuario no está conectado a una red, no le debe permitir crear el código, por que tiene que estar conectado a la misma red. * · | |
| * **Criterios de aceptación:** * ·        Los usuarios pueden pedir la creación de código siempre y cuando esté conectada a una red. * ·        Los usuarios pueden crear el código siempre y cuando se encuentren registrados. * · | |

|  |  |
| --- | --- |
| * **Identificador:**  RF3 * REQ-001 | * **Nombre:** El sistema mostrará puntuación durante las partidas |
| * **Tipo:** * Funcional | * **Requerimiento que lo utiliza o especializa:** * No aplica |
| * **Prioridad de desarrollo:** * Alta | * **Documento de visualización asociado:** * PDF de almacenamiento de salas |
| * **Entrada:** * El usuario solicitara ver el sistema de puntuación después de cada partida | * **Salida:** * ·        Lista con sus respectiva puntuación |
| * **Descripción:** * El sistema debe permitir al usuario acceder a su respectiva lista de puntuación  , para así el poder ver su promedio y su rendimiento despues de cada partida jugada | |
| * **Manejo de situaciones anormales:** * ·        La puntuación no se cargará por motivos de conexión a la red. * ·        Si el usuario abandona una partida, la puntuación se le dara por nula y no se le cargaran a lista de su historial de partidas * · | |
| * **Criterios de aceptación:** * ·        Los usuarios pueden ver su historial de puntuación siempre y cuando se hayan cargado de manera correcta. * ·        Los usuarios pueden visualizar su promedio de partidas, después o antes de cada partida. * ·        Se mostrará un mensaje de advertencia sino no tiene puntuaciones registradas en su historial | |

|  |  |
| --- | --- |
| * **Identificador:**  RF4 * REQ-001 | * **Nombre:** El sistema mostrará la información de las cartas que tiene asignadas a cada partida |
| * **Tipo:** * Funcional | * **Requerimiento que lo utiliza o especializa:** * No aplica |
| * **Prioridad de desarrollo:** * Alta | * **Documento de visualización asociado:** * PDF de almacenamiento de datos |
| * **Entrada:** * El usuario esperará a que el sistema le brinde su paquetes de cartas, que va tener durante cada partida. | * **Salida:** * ·        El sistema le mostrará el paquete de sus cartas correspondiente a la ronda, donde visualizará las características de cada carta. |
| * **Descripción:** * El sistema debe permitir al usuario ingresar a la partida,después de introducir el código relacionado a la sala, seguidamente el sistema le repartirá las cartas correspondientes, donde va a poder visualizar las características que poseerá cada carta asociada a él. | |
| * **Manejo de situaciones anormales:** * ·        Si no accede a una partida multijugador no va poder visualizar las características de las cartas. * ·        Si el usuario abandona la partida no va poder ver más las cartas relacionadas al juego | |
| * **Criterios de aceptación:** * ·        Podrán ver las características de las cartas siempre y cuando esté en una ronda durante el juego· * ·        Se mostrará un mensaje de validación donde le avisan que se han repartido todas las cartas y el usuario procederá a ver todas sus cartas con sus respectivas características. | |

|  |  |
| --- | --- |
| * **Identificador:**  RF5 * REQ-001 | * **Nombre:** El sistema tendrá un rango de jugadores por partida |
| * **Tipo:** * Funcional | * **Requerimiento que lo utiliza o especializa:** * No aplica |
| * **Prioridad de desarrollo:** * Alta | * **Documento de visualización asociado:** * PDF de almacenamiento de datos |
| * **Entrada:** * El administrador ingresa la capacidad de jugadores que quiere ver durante el desarrollo del juego. | * **Salida:** * ·        El sistema le validará la cantidad ingresada, por medio de una alerta. |
| * **Descripción:** * El administrador a la hora de crear la sala para que los usuarios ingresen, tiene que insertar la capacidad de jugadores que quiere ver en esa partida o de lo contrario no va poder crear la sala, eso sí bajo el rango “2 a 7” decretado por el sistema “videojuego”. | |
| * **Manejo de situaciones anormales:** * ·        Si el usuario no ingresa la cantidad de jugadores previstos bajo el rango del sistema “videojuego”, no va poder empezar el juego. | |
| * **Criterios de aceptación:** * ·        Si el usuario ingresa la cantidad bajo el rango decretado por el sistema, le botara un mensaje de validación. | |