|  |
| --- |

**Especificación de requisitos de software**

**Proyecto:**

**Alineación perfecta**

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

**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, tendiendo en cuenta la popularidad que tiene el fútbol actualmente

Objetivos

1. Objetivo general

Desarrollar un juego orientado al fútbol en la que a través de cartas de jugadores reales, permita competir estratégicamente contra mis compañeros utilizando las estadísticas de las cartas para poder tener una victoria.

1. Objetivos específicos

**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. |

requerimiento funcionales

* El sistema debe permitir a los usuarios registrarse con su nombre
* seleccionar la carta
* realizar acción nos permitirá al momento de atacar a un oponente enemigo
* el sistema inicia y finaliza cuando se cumpla un cierto tiempo requerido
* mostrar la información de las cartas que tiene asignadas
* el sistema permitirá un máximo de jugadores por partida
* El sistema mostrará las posiciones de los jugadores en la partida

requerimiento no funcionales

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

**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 dejuego

Acciones 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 exploits que puede alterar el equilibrio dell 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.