|  |  |
| --- | --- |
| **CLIENT** | Video game Enterprise |
| **USER** | Administrator |
| **FUNCTIONAL REQUIREMENTS** | **R1:** Add player  **R2:** Register enemy at a level  **R3:** Register treasure at a level  **R4:** Modify a player´s score  **R5:** Increase level for a player, in case it cannot increase level, must inform the user what score is required to increase  **R6:** Report the treausures and enemies of a level given by the user  **R7:** Report the amount found of a treasure in all levels, that is, if the user wants to know how many diamonds exist in all levels  **R8:** Report the amount found of a enemies in all levels, that is, if the user wants to know how many ogres exist in all levels  **R9:** Report the most reapeten treasure in all levels  **R10:** Inform the enemy that gives the highest score and the level where it is located  **R11:** Report the number of consonants found in the names of enemies in the game  **R12:** Report the top 5 of best players according to the score  **R13:** How may treausures Will be register for the same level |
| **CONTEXT PROBLEM** | A company has requested help to analyze requeriments regarding a video game that consists of 10 levels in which you can obtain treasures and fight against enemies. |
| **NON-FUNCTIONAL REQUIREMENTS** | * Optimization |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NAME OR IDENTIFIER** | **R1:** Agregar jugador | | |
| **ABSTRACT** | El sistema debe permitir añadir jugadores al video juego, los cuales ingresan con cierto puntaje y vidas limitadas a 5. Se debe establecer el nivel del jugador teniendo en cuenta su puntaje y puntaje requerido para pasar de nivel y los Nickname no podrán repetirse. | | |
| **INPUT** | **Name input** | **Data type** | **Selection or repetition condition** |
| Name | String |  |
| idNick | String | Ser diferente a los ya agregados. |
| **GENERAL ACTIVITIES NECESSARY TO OBTAIN THE RESULTS** | Que el nick name del usuario no coincida con alguno de los existentes | | |
| **RESUL OR POSTCONDITION** | El usuario ha sido agregado con éxito | | |
| **OUTPUTS** | **Name output** | **Data type** | **Selection or repetition condition** |
| message | String |  |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NAME OR IDENTIFIER** | **R2:** Registrar enemigo a un nivel | | |
| **ABSTRACT** | Los enemigos son quienes disminuyen o aumentan el puntaje de los jugadores. Se encuentran en posiciones generadas aleatoriamente y no pueden repetirse ya que el jugador sabría cómo hacerlo otra vez, además existen 4 tipos. | | |
| **INPUT** | **Name input** | **Data type** | **Selection or repetition condition** |
| nameEnemy | String |  |
| typeEnemy | String |  |
| **GENERAL ACTIVITIES NECESSARY TO OBTAIN THE RESULTS** | Que el identificador (nameEnemy) del enemigo no coincida con alguno ya superado en niveles anteriores | | |
| **RESUL OR POSTCONDITION** | El enemigo ha sido agregado al nivel | | |
| **OUTPUTS** | **Name output** | **Data type** | **Selection or repetition condition** |
| msj | String |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NAME OR IDENTIFIER** | **R3:** Registrar tesoro a un nivel | | |
| **ABSTRACT** | Los tesoros son el mecanismo que tienen los jugadores para alcanzar los puntos que se requieren para pasar a un nivel. Se tiene sus especificaciones, el puntaje que otorga además de que se encuentran en posiciones aleatorias. Pueden encontrarse el mismo en diferentes posiciones. | | |
| **INPUT** | **Name input** | **Data type** | **Selection or repetition condition** |
| nameTreasure | String |  |
| Imag | String |  |
| score | int |  |
| **GENERAL ACTIVITIES NECESSARY TO OBTAIN THE RESULTS** |  | | |
| **RESUL OR POSTCONDITION** | El tesoro ha sido añadido al nivel | | |
| **OUTPUTS** | **Name output** | **Data type** | **Selection or repetition condition** |
| mssj | String |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NAME OR IDENTIFIER** | **R13:** Cuantos tesoros serán registrados para un mismo nivel | | |
| **ABSTRACT** | El sistema debe consultar al usuario cuantos tesoros desea registrar al mismo nivel | | |
| **INPUT** | **Name input** | **Data type** | **Selection or repetition condition** |
| answerTreasure | Int |  |
| **GENERAL ACTIVITIES NECESSARY TO OBTAIN THE RESULTS** |  | | |
| **RESUL OR POSTCONDITION** | Los tesoros serán añadidos al nivel | | |
| **OUTPUTS** | **Name output** | **Data type** | **Selection or repetition condition** |
| msj | String |  |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NAME OR IDENTIFIER** | **R4:** Modificar el puntaje del jugador | | |
| **ABSTRACT** | El sistema debe permitir modificar el puntaje del jugador deseado | | |
| **INPUT** | **Name input** | **Data type** | **Selection or repetition condition** |
| idNick | String |  |
| score | int |  |
| **GENERAL ACTIVITIES NECESSARY TO OBTAIN THE RESULTS** | Que el id del usuario al cual se desea modificar el puntaje coincida con algún jugador del juego e insertar cuanto desea agregar de puntaje. | | |
| **RESUL OR POSTCONDITION** | El puntaje será modificado. | | |
| **OUTPUTS** | **Name output** | **Data type** | **Selection or repetition condition** |
| msj | String |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NAME OR IDENTIFIER** | **R5:** Incrementar el nivel para un jugador, en caso de que no pueda incrementar el nivel, debe informar al usuario que puntaje requiere para subir | | |
| **ABSTRACT** | El jugador podrá incrementar de nivel dependiendo si el puntaje que tiene es suficiente, además en caso de no ser así notificar al usuario | | |
| **INPUT** | **Name input** | **Data type** | **Selection or repetition condition** |
|  |  |  |
| **GENERAL ACTIVITIES NECESSARY TO OBTAIN THE RESULTS** | Tener el puntaje necesario para subir de nivel | | |
| **RESUL OR POSTCONDITION** | Subir de nivel | | |
| **OUTPUTS** | **Name output** | **Data type** | **Selection or repetition condition** |
| msj | String |  |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NAME OR IDENTIFIER** | **R6:** Informar los tesoros y enemigos de un nivel dado por el usuario | | |
| **ABSTRACT** | El sistema debe permitir al usuario la opción de informar los tesoros y enemigos del nivel que desee saberlo | | |
| **INPUT** | **Name input** | **Data type** | **Selection or repetition condition** |
| Idlevel | String |  |
|  |  |  |
| **GENERAL ACTIVITIES NECESSARY TO OBTAIN THE RESULTS** | Que el usuario seleccione la opción en el menú y el nivel que ingrese coincida con alguno de los niveles | | |
| **RESUL OR POSTCONDITION** | Mostrar tesoros y enemigo | | |
| **OUTPUTS** | **Name output** | **Data type** | **Selection or repetition condition** |
| msj | String |  |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NAME OR IDENTIFIER** | **R7:** Informar la cantidad encontrada de un tesoro en todos los niveles | | |
| **ABSTRACT** | Informar la cantidad encontrada de un tesoro en todos los niveles, es decir si el usuario desea saber cuantos diamantes existen en todos los niveles | | |
| **INPUT** | **Name input** | **Data type** | **Selection or repetition condition** |
|  |  |  |
|  |  |  |
| **GENERAL ACTIVITIES NECESSARY TO OBTAIN THE RESULTS** | Que el usuario seleccione la opción en el menú | | |
| **RESUL OR POSTCONDITION** | Mostrar todos los tesoros de todos los niveles | | |
| **OUTPUTS** | **Name output** | **Data type** | **Selection or repetition condition** |
| msj | String |  |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NAME OR IDENTIFIER** | **R8:** informar la cantidad encontrada de un tipo de enemigo en todos los niveles | | |
| **ABSTRACT** | informar la cantidad encontrada de un tipo de enemigo en todos los niveles, es decir si el usuario quiere desea cuántos de un tipo de enemigo existen en todos los niveles | | |
| **INPUT** | **Name input** | **Data type** | **Selection or repetition condition** |
| typeEnemy | String |  |
| **GENERAL ACTIVITIES NECESSARY TO OBTAIN THE RESULTS** | Que el usuario seleccione la opción en el menú y que el enemigo ingresado coincida con uno del juego | | |
| **RESUL OR POSTCONDITION** | Mostrar la cantidad de enemigos del tipo seleccionado por el usuario | | |
| **OUTPUTS** | **Name output** | **Data type** | **Selection or repetition condition** |
| msj | String |  |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NAME OR IDENTIFIER** | **R9:** Informar el tesoro más repetido en todos los niveles. | | |
| **ABSTRACT** | Dar un reporte al usuario sobre cual es el tesoro más repetido en todos los niveles | | |
| **INPUT** | **Name input** | **Data type** | **Selection or repetition condition** |
|  |  |  |
| **GENERAL ACTIVITIES NECESSARY TO OBTAIN THE RESULTS** | Que el usuario seleccione la opción en el menú | | |
| **RESUL OR POSTCONDITION** | Mostrar el nombre del tesoro, junto con su cantidad | | |
| **OUTPUTS** | **Name output** | **Data type** | **Selection or repetition condition** |
| msj | String |  |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NAME OR IDENTIFIER** | **R10:** Informar el enemigo que otorga mayor puntaje y el nivel donde se ubica. | | |
| **ABSTRACT** | Dar un reporte al usuario respecto a que enemigo da un mayor puntaje si es destruido, además de informar en que nivel se encuentra. | | |
| **INPUT** | **Name input** | **Data type** | **Selection or repetition condition** |
|  |  |  |
| **GENERAL ACTIVITIES NECESSARY TO OBTAIN THE RESULTS** | Que el usuario seleccione la opción en el menú | | |
| **RESUL OR POSTCONDITION** | Mostrar al enemigo y nivel donde se encuentra ubicado | | |
| **OUTPUTS** | **Name output** | **Data type** | **Selection or repetition condition** |
| msg | String |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NAME OR IDENTIFIER** | **R11:** Informar la cantidad de consonantes encontradas en los nombres de los enemigos del juego. | | |
| **ABSTRACT** |  | | |
| **INPUT** | **Name input** | **Data type** | **Selection or repetition condition** |
|  |  |  |
| **GENERAL ACTIVITIES NECESSARY TO OBTAIN THE RESULTS** | Que el usuario seleccione la opción en el menú | | |
| **RESUL OR POSTCONDITION** | Mostrar la cantidad de consonantes encontradas | | |
| **OUTPUTS** | **Name output** | **Data type** | **Selection or repetition condition** |
| mesg | String |  |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NAME OR IDENTIFIER** | **R12:** Informar el top 5 de los jugadores de acuerdo con el puntaje. | | |
| **ABSTRACT** | Dar una clasificación top, hasta los 5 mejores jugadores calificados según su puntaje | | |
| **INPUT** | **Name input** | **Data type** | **Selection or repetition condition** |
|  |  |  |
| **GENERAL ACTIVITIES NECESSARY TO OBTAIN THE RESULTS** | Que el usuario seleccione la opción en el menú | | |
| **RESUL OR POSTCONDITION** | Mostrar el top 5 | | |
| **OUTPUTS** | **Name output** | **Data type** | **Selection or repetition condition** |
| mesgg | String |  |
|  |  |  |