**PAULA MARCELA DULCEY MADROÑERO**

**CONTEXTO:**

Los juegos de plataformas se caracterizan por tener que caminar, saltar o escalar por una serie de plataformas, esquivar enemigos y recolectar puntos. Como diseñadora de medios interactivos tengo como objetivo crear un juego de este tipo con temática libre (Caso específico, concepto visual central: Ansiedad) que permita un registro y guardado de las partidas con su información básica.

**ENTIDADES:**

1. Juego/Programa
2. Jugador
3. Personaje Principal
4. Enemigo
5. Objeto Punto

**REQUERIMIENTOS FUNCIONALES:**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Id** | **Descripción** | **Entrada** | **Salida** | **Prec** | **Posc** |
| **1** | El programa debe registrar usuario/jugador | Nombre  Fecha | - | Debe haber inicializado el programa | Nombre y fecha guardados. |
| **2** | El personaje podrá moverse de izquierda a derecha | Flechas Teclado | - | Se debe estar en la pantalla de JUEGO | - |
| **3** | El personaje podrá saltar | Flecha teclado UP | - | Se debe estar en la pantalla de JUEGO |  |
| **4** | El personaje sumará puntos cuando toque a un Objeto Punto | - | - | Se debe estar en la pantalla de JUEGO | Aumentarán los puntos en el contador de puntos (+1) |
| **5** | El personaje disminuirá puntos cuando toque a un enemigo | - | - | Se debe estar en la pantalla de JUEGO | Disminuirán los puntos en el contador de puntos (-1) |
| **6** | Los enemigos deben poder moverse de izquierda a derecha | - | - | Se debe estar en la pantalla de JUEGO | - |
| **7** | Cuando el personaje llegue al borde de la pantalla el mapa se moverá | - | - | Estar en la pantalla de JUEGO Intentar superar el límite de la pantalla | - |
| **8** | El juego tendrá un limite de tiempo de 1 minuto y medio (90s) | - | - | Estar en la pantalla de JUEGO | - |
| **9** | El juego tendrá un contador de tiempo | - | - | Estar en la pantalla de JUEGO | - |
| **10** | El juego pasará a pantalla de resumen una vez se acabe el tiempo | - | - | Estar en la pantalla de JUEGO | Tiempo guardado |
| **11** | El juego tendrá un contador de puntos que se detendrá cuando se acabe el tiempo | - | - | Estar en la pantalla de JUEGO | Total de puntos guardados |
| **12** | El juego tendrá una pantalla de resumen que mostrará los datos guardados | - | - | Haber jugado al menos UNA vez. Tener datos registrados |  |
| **13** | El juego permitirá ordenar naturalmente la información en la pantalla de RESUMEN | - | - | Estar en pantalla de RESUMEN | Datos ordenados Naturalmente |
| **14** | El juego deberá utilizar una excepción cuando no se ingresan datos en el registro | - | - | No ingresar datos en el registro | Excepción en pantalla |
| **15** | El personaje debe ser capaz de caminar sobre las plataformas | - | - | Estar en la pantalla de JUEGO | - |

**REQUERIMIENTOS NO FUNCIONALES:**

RNF1. El juego debe estar programado usando el lenguaje JAVA.

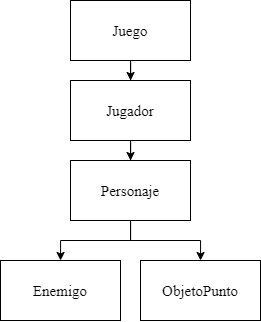
RNF2. El juego debe tener mínimo 3 pantallas diferentes.

RNF3. El juego debe manejar excepciones.

RNF4. El juego debe manejar hilos al menos en 3 situaciones distintas.

RNF5. El juego debe tener una interfaz visual agradable e intuitiva.

RNF6. El juego debe estar programado usando el sistema MVC para separar responsabilidades.

**DIAGRAMA DE ENTIDADES:**