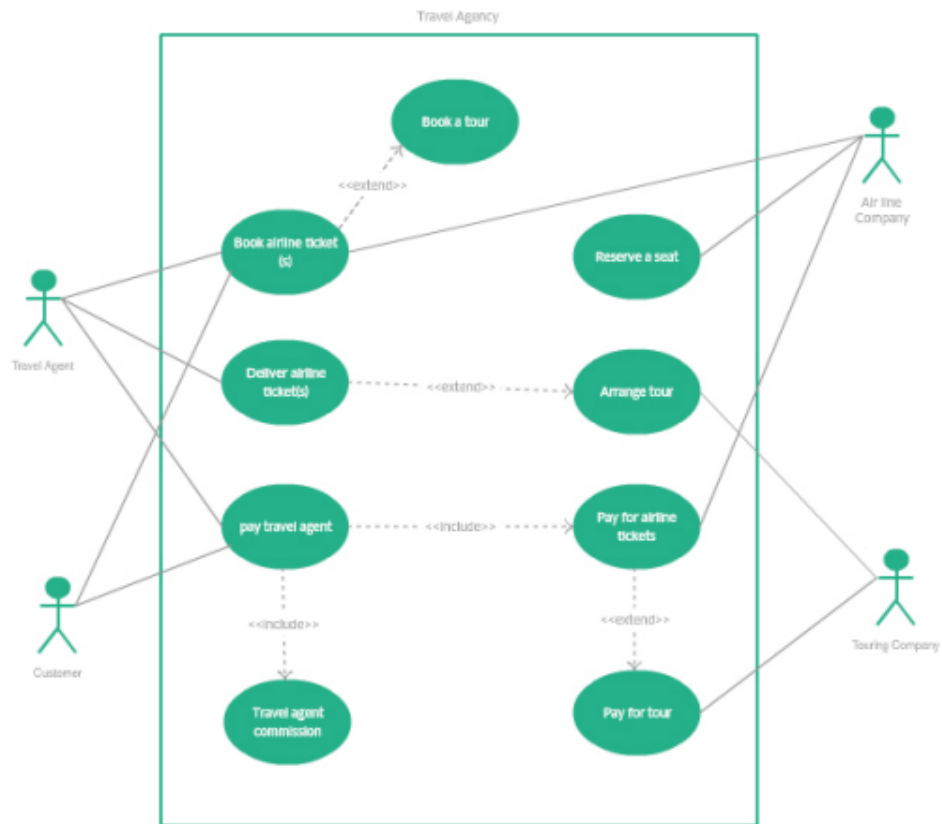


## Análisis del juego Star Battle



# ÍNDICE

<b>Introducción</b>	<b>3</b>
<b>Requisitos funcionales</b>	<b>4</b>
<b>Requisitos no funcionales</b>	<b>5</b>
<b>Requisitos del sistema</b>	<b>5</b>

# Introducción

El proyecto que se va desarrollar es un videojuego que dispondrá de una versión web y también una versión móvil.

# Requisitos funcionales

RF1: El juego consta con 2 continentes (Flota Estelar y Imperio Klingon)

RF2: Los jugadores pueden ser usuarios registrados o usuarios invitados

RF3: Los usuarios registrados pueden elegir si ser Starffleet o Imperio Klingon pero los invitados solo pueden elegir Imperio Klingon

RF4: Cada contendiente tiene una flota de vanes que consta de 6 naves espaciales con 2 cañones diferentes cada una (cañón de láser, cañón de plasma...)

RF5: Los usuarios elegirán la dificultad del juego

RF6: Cada nave se colocará en una coordenada y comenzará el juego

RF7: Cada jugador disparará alternativamente a una coordenada eligiendo que nave y arma usar

RF8: Cada arma tiene la opción de doble potencia y el daño al enemigo será el doble, pero se gastará el doble de munición

RF9: Cada arma tiene una cantidad fija de munición que se actualiza con cada disparo

RF10: Cuando el arma se quede sin munición no se podrá volver a usar a menos que el usuario registrado haya almacenado puntos de partidas ganadas anteriores

RF11: Cada nave tendrá un escudo que le permitirá recibir impactos antes de ser destruida

RF12: Si la nave no recibe daño 10 turnos se repara por completo

RF13: En cada turno un jugador dispara y el otro comprueba los daños de la flota e informa al otro usuario si ha sido dañada o no

RF14: El juego continúa hasta que una flota es completamente destruida o la flota estelar se rinde

RF15: Cuando se acaba el juego se actualiza un ranking con los mejores jugadores y al ganador se le añadirán a su perfil puntos canjeables por munición

## Requisitos no funcionales

RNF1: Queremos los juegos a través de internet se desarrollen sin problemas

RNF 2: Seguiremos siempre la normativa de protección de datos

## Requisitos del sistema

RS1: Tendrá una versión web y una versión móvil

RS2: Necesitamos un alojamiento web con gran ancho de banda

RS3: Utilizaremos una base de datos oracle para almacenar usuarios y juegos