



UNIVERSIDAD  
**NACIONAL**  
DE COLOMBIA

**Universidad Nacional de Colombia - sede Bogotá**  
**Facultad de Ingeniería**  
**Departamento de Ingeniería de Sistemas y**  
**Computación**  
**Curso: Ingeniería de Software 1**

**Estudiantes: Pablo Hernando Suarez Vargas, Emiliano Guerra Gallego,**  
**Sergio Tovar Vasquez, Julian David Murillo Rodriguez**

**Fans de silksong**

## Requerimientos de proyecto

1. Deberá poderse jugar desde un computador Windows
2. Deberá poderse jugar desde un computador Linux (Ubuntu)
3. Deberá poderse jugar desde un computador MAC OS
4. Deberá poderse jugar a través de un navegador web
5. Deberá asignar una imagen a cada elemento de juego
6. Deberá asignar animaciones IDLE a elementos y personajes
7. Deberá asignar animaciones de movimiento a props y personajes
8. Deberá asignar animaciones de interacción a props y personajes
9. Deberá procesar cambios de iluminación global a partir de hitos de juego
10. Deberá tener un ícono de escritorio
11. Deberá poderse mover al personaje con interacciones del teclado
12. Deberá permitir interacción entre el personaje y los elementos de juego
13. Deberá permitir al jugador empuñar y accionar un machete
14. Deberá procesar la interacción de un machete con un elemento de juego
15. Deberá permitir al jugador empuñar y accionar una lámpara
16. Deberá procesar cambios de iluminación a partir de elementos del jugador que actúen como fuentes de luz
17. Los elementos de juego deberán reaccionar a cambios de iluminación
18. Deberá procesar que el jugador tenga movimiento bloqueado
19. Deberá delimitar claramente el espacio de juego
20. Deberá implementar a personajes no-jugables
21. Los personajes no-jugables deberán alternar entre estados
22. Los personajes no-jugables deberán simular una personalidad
23. Los personajes no-jugables deberán reaccionar a las acciones del jugador
24. Algunos personajes no-jugables deberán poder recibir órdenes del jugador
25. Deberá comunicar al jugador los mensajes de los personajes no jugables
26. Deberá informar al jugador del personaje locutor de los mensajes
27. Deberá permitir al jugador consultar mensajes previos
28. Los personajes no-jugables deberán poder crear escenas entre sí y con el ambiente
29. Deberá indicar el próximo destino al jugador

30. Deberá explicar el desafío presente al jugador
  31. Deberá informar al jugador de la solución al desafío si es necesario
  32. Deberá bloquear el retroceso de la progresión
  33. Deberá guardar y recuperar el progreso de la partida para otra sesión
  34. Deberá permitir a varias personas tener diferentes runs en el mismo equipo
  35. Deberá comunicar con la base de datos el progreso de cada jugador.
  36. Deberá tener guías de audio para interacciones del jugador
  37. Deberá tener música para cada escenario
  38. Deberá tener una pista de audio asociada a cada personaje
- Para un total de 39 requerimientos.
39. Deberá permitir entrar y salir de la sesión de juego en todo momento

## División de requerimientos

### Requerimientos funcionales:

**RF1:** Deberá poderse jugar desde un computador Windows

**RF2:** Deberá poderse jugar desde un computador Linux (Ubuntu)

**RF3:** Deberá poderse jugar desde un computador MAC OS

**RF4:** Deberá poderse jugar a través de un navegador web

**RF5:** Deberá asignar una imagen a cada elemento de juego

**RF6:** Deberá asignar animaciones de interacción a props y personajes

**RF7:** Deberá poderse mover al personaje con interacciones del teclado

**RF8:** Deberá permitir interacción entre el personaje y los elementos de juego

**RF9:** Deberá permitir al jugador empuñar y accionar un machete

**RF10:** Deberá procesar la interacción de un machete con un elemento de juego

**RF11:** Deberá permitir al jugador empuñar y accionar una lámpara

**RF12:** Deberá procesar cambios de iluminación a partir de elementos del jugador que actúen como fuentes de luz

**RF13:** Deberá procesar que el jugador tenga movimiento bloqueado

**RF14:** Deberá implementar a personajes no-jugables

**RF15:** Los personajes no-jugables deberán alternar entre estados

**RF16:** Deberá procesar cambios de iluminación global a partir de hitos de juego

**RF17:** Los personajes no-jugables deberán reaccionar a las acciones del jugador

**RF18:** Algunos personajes no-jugables deberán poder recibir órdenes del jugador

**RF19:** Deberá comunicar al jugador los mensajes de los personajes no jugables

**RF20:** Deberá informar al jugador del personaje locutor de los mensajes

**RF21:** Deberá permitir al jugador consultar mensajes previos

**RF22:** Los personajes no-jugables deberán poder crear escenas entre sí y con el ambiente

**RF23:** Deberá indicar el próximo destino al jugador

**RF24:**Deberá explicar el desafío presente al jugador

**RF25:**Deberá informar al jugador de la solución al desafío si es necesario

**RF26:**Deberá bloquear el retroceso en la progresión

**RF27:**Deberá guardar y recuperar el progreso de la partida para otra sesión

**RF28:**Deberá permitir a varias personas tener diferentes runs en el mismo equipo

**RF29:**Deberá comunicar con la base de datos el progreso de cada jugador.

**RF30:** Deberá permitir entrar y salir de la sesión de juego en todo momento

**RF31:** Los personajes no-jugables deberán simular una personalidad

## Requerimientos no funcionales:

**RNF1:** Deberá asignar animaciones IDLE a elementos y personajes

**RNF2:** Deberá asignar animaciones de movimiento a props y personajes

**RNF3:** Deberá tener un ícono de escritorio

**RNF4:** Deberá delimitar claramente el espacio de juego

**RNF5:** Los elementos de juego deberán reaccionar a cambios de iluminación

**RNF6:**Deberá tener guías de audio para interacciones del jugador

**RNF7:**Deberá tener música para cada escenario

**RNF8:**Deberá tener una pista de audio asociada a cada personaje

## Organización MoSCoW

Must Have	Should Have	Could Have	Won't Have
<b>RF4:</b> Deberá poderse jugar a través de un navegador web	<b>RF11:</b> Deberá permitir al jugador empuñar y accionar una lámpara	<b>RF1:</b> Deberá poderse jugar desde un computador Windows	<b>RNF3:</b> Deberá tener un ícono de escritorio
<b>RF5:</b> Deberá asignar una imagen a cada elemento de juego	<b>RF12:</b> Deberá procesar cambios de iluminación a partir de elementos del jugador que	<b>RF2:</b> Deberá poderse jugar desde un computador Linux (Ubuntu)	

	actúen como fuentes de luz		
<b>RF6:</b> Deberá asignar animaciones de interacción a props y personajes	<b>RF17:</b> Los personajes no-jugables deberán reaccionar a las acciones del jugador	<b>RF3:</b> Deberá poderse jugar desde un computador MAC OS	
<b>RF7:</b> Deberá poderse mover al personaje con interacciones del teclado	<b>RF19:</b> Deberá comunicar al jugador los mensajes de los personajes no jugables	<b>RF20:</b> Deberá informar al jugador del personaje locutor de los mensajes	
<b>RF8:</b> Deberá permitir interacción entre el personaje y los elementos de juego	<b>RF25:</b> Deberá informar al jugador de la solución al desafío si es necesario	<b>RF21:</b> Deberá permitir al jugador consultar mensajes previos	
<b>RF9:</b> Deberá permitir al jugador empuñar y accionar un machete	<b>RF26:</b> Deberá bloquear el retroceso en la progresión	<b>RF22:</b> Los personajes no-jugables deberán poder crear escenas entre sí y con el ambiente	
<b>RF10:</b> Deberá procesar la interacción de un machete con un elemento de juego	<b>RNF1:</b> Deberá asignar animaciones IDLE a elementos y personajes	<b>RF27:</b> Deberá guardar y recuperar el progreso de la partida para otra sesión	
<b>RF15:</b> Los personajes no-jugables deberán alternar entre estados	<b>RNF2:</b> Deberá asignar animaciones de movimiento a props y personajes	<b>RF30:</b> Deberá permitir entrar y salir de la sesión de juego en todo momento	
<b>RF16:</b> Deberá procesar cambios de iluminación global a	<b>RNF4:</b> Deberá delimitar claramente el espacio de juego	<b>RNF5:</b> Los elementos de juego deberán reaccionar	

partir de hitos de juego		a cambios de iluminación	
<b>RF18:</b> Algunos personajes no-jugables deberán poder recibir órdenes del jugador	<b>RNF7:</b> Deberá tener música para cada escenario	<b>RNF6:</b> Deberá tener guías de audio para interacciones del jugador	
<b>RF23:</b> Deberá indicar el próximo destino al jugador	<b>RNF8:</b> Deberá tener una pista de audio asociada a cada personaje	<b>RF31:</b> Los personajes no-jugables deberán simular una personalidad	
<b>RF24:</b> Deberá explicar el desafío presente al jugador		<b>RF13:</b> Deberá procesar que el jugador tenga movimiento bloqueado	
<b>RF28:</b> Deberá permitir a varias personas tener diferentes runs en el mismo equipo			
<b>RF29:</b> Deberá comunicar con la base de datos el progreso de cada jugador.			
<b>RF14:</b> Deberá implementar a personajes no-jugables			