



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 del Proyecto:

1. Compatibilidad del Sistema:

1. El juego Deberá ser posible jugar en un computador con **Windows**.
2. El juego Deberá ser posible jugar en un computador con **Linux (Ubuntu)**.
3. El juego Deberá ser posible jugar en un computador con **MAC OS**.
4. El juego Deberá ser posible jugar a través de un **navegador web**.

2. Imágenes y Animaciones:

5. El sistema deberá asignar una **imagen** a cada elemento de juego.
6. El sistema deberá asignar **animaciones IDLE** a los elementos y personajes.
7. El sistema deberá asignar **animaciones de movimiento** a los **props** y personajes.
8. El sistema deberá asignar **animaciones de interacción** a los **props** y personajes.

3. Iluminación:

9. El sistema deberá procesar **cambios de iluminación global** a partir de hitos de juego.
10. Los **elementos de juego** deberán reaccionar a los **cambios de iluminación**.
11. El sistema deberá procesar **cambios de iluminación** a partir de los elementos del jugador que actúan como fuentes de luz.

4. Interacciones del Jugador:

12. El jugador deberá poder **mover al personaje** con interacciones del teclado.
13. El jugador deberá poder **interactuar** con los elementos del juego.
14. El jugador deberá poder **empuñar y accionar un machete**.
15. El sistema deberá procesar la **interacción del machete** con un elemento de juego.
16. El jugador deberá poder **empuñar y accionar una lámpara**.
17. El sistema deberá procesar que el jugador **tenga el movimiento bloqueado** si así lo requiere el diseño del juego.

5. **Espacio de Juego:**

18. El sistema deberá **delimitar claramente el espacio de juego**.

6. **Personajes No-Jugables (NPCs):**

19. El sistema deberá implementar **personajes no-jugables**.

20. Los **personajes no-jugables** deberán alternar entre **estados** (por ejemplo: de alerta a descanso).

21. Los **personajes no-jugables** deberán **simular una personalidad**.

22. Los **personajes no-jugables** deberán **reaccionar** a las acciones del jugador.

23. Algunos **personajes no-jugables** deberán poder **recibir órdenes** del jugador.

24. El sistema deberá **comunicar al jugador** los mensajes provenientes de los 25. personajes no-jugables.

26. El sistema deberá **informar al jugador** sobre el **personaje locutor** de los mensajes.

27. El jugador deberá poder **consultar mensajes previos** enviados por los personajes no-jugables.

28. Los **personajes no-jugables** deberán poder **crear escenas** entre ellos mismos y con el ambiente del juego.

7. **Progresión del Juego:**

29. El sistema deberá **indicar el próximo destino** al jugador.

30. El sistema deberá **explicar el desafío presente** al jugador.

31. El sistema deberá informar al jugador sobre la **solución al desafío** si es necesario.

32. El sistema deberá **bloquear el retroceso de la progresión** del jugador para evitar que regrese a zonas previamente superadas.

33. El sistema deberá **guardar y recuperar el progreso** de la partida para que el jugador continúe en otra sesión.

8. **Base de Datos:**

34. El sistema deberá **comunicar con la base de datos** para registrar y recuperar el progreso de cada jugador.

9. **Sonido y Música:**

35. El sistema deberá tener **guías de audio** para interacciones del jugador.

36. El sistema deberá tener **música ambiental** para cada escenario del juego.

37. El sistema deberá tener una **pista de audio** asociada a cada personaje del juego.

10. **Interfaz y Usabilidad:**

38. El jugador deberá poder **entrar y salir** de la sesión de juego en cualquier momento sin perder su progreso

División de requerimientos

Requerimientos funcionales:

RF1: El juego deberá ser posible jugar en un computador con Windows.

RF2: El juego deberá ser posible jugar en un computador con Linux (Ubuntu).

RF3: El juego deberá ser posible jugar en un computador con MAC OS.

RF4: El juego deberá ser posible jugar a través de un navegador web.

RF5: El sistema deberá asignar una imagen a cada elemento de juego.

RF6: El sistema deberá asignar animaciones de interacción a los props y personajes.

RF7: El sistema deberá procesar cambios de iluminación global a partir de hitos de juego.

RF8: El sistema deberá procesar cambios de iluminación a partir de los elementos del jugador que actúan como fuentes de luz.

RF9: El jugador deberá poder mover al personaje con interacciones del teclado.

RF10: El jugador deberá poder interactuar con los elementos del juego.

RF11: El jugador deberá poder empuñar y accionar un machete.

RF12: El sistema deberá procesar la interacción del machete con un elemento de juego.

RF13: El jugador deberá poder empuñar y accionar una lámpara.

RF14: El sistema deberá procesar que el jugador tenga el movimiento bloqueado si así lo requiere el diseño del juego.

RF15: El sistema deberá implementar personajes no-jugables.

RF16: Los personajes no-jugables deberán alternar entre estados (por ejemplo: de alerta a descanso).

RF17: Los personajes no-jugables deberán simular una personalidad.

RF18: Los personajes no-jugables deberán reaccionar a las acciones del jugador.

RF19: Algunos personajes no-jugables deberán poder recibir órdenes del jugador.

RF20: El sistema deberá comunicar al jugador los mensajes provenientes de los personajes no-jugables.

RF21: El sistema deberá informar al jugador sobre el personaje locutor de los mensajes.

RF22: El jugador deberá poder consultar mensajes previos enviados por los

personajes no-jugables.

RF23: Los personajes no-jugables deberán poder crear escenas entre ellos mismos y con el ambiente del juego.

RF24: El sistema deberá indicar el próximo destino al jugador.

RF25: El sistema deberá explicar el desafío presente al jugador.

RF26: El sistema deberá informar al jugador sobre la solución al desafío si es necesario.

RF27: El sistema deberá bloquear el retroceso de la progresión del jugador

para evitar que regrese a zonas previamente superadas.

RF28: El sistema deberá guardar y recuperar el progreso de la partida para que el jugador continúe en otra sesión.

RF29: El sistema deberá comunicar con la base de datos para registrar y recuperar el progreso de cada jugador.

RF30: El jugador deberá poder entrar y salir de la sesión de juego en cualquier momento sin perder su progreso.

Requerimientos no funcionales:

RNF1: El sistema deberá asignar **animaciones IDLE** a los elementos y personajes.

RNF2: El sistema deberá asignar **animaciones de movimiento** a los **props** y personajes.

RNF3: El sistema deberá tener un **ícono de escritorio**.

RNF4: El sistema deberá **delimitar claramente el espacio de juego**.

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

RNF6: El sistema deberá tener **guías de audio** para interacciones del jugador.

RNF7: El sistema deberá tener **música** para cada escenario.

RNF8: El sistema deberá tener una **pista de audio** asociada a cada personaje.

Organización MoSCoW

Must Have	Should Have	Could Have	Won't Have
-----------	-------------	------------	------------

RF4: El juego deberá ser posible jugar a través de un navegador web.	RF11: Deberá permitir al jugador empuñar y accionar una lámpara	RF1: El juego deberá ser posible jugar en un computador con Windows.	RNF3: El sistema deberá tener un ícono de escritorio .
RF5: El sistema deberá asignar una imagen a cada elemento de juego.	RF12: Deberá procesar cambios de iluminación a partir de elementos del jugador que actúen como fuentes de luz	RF2: El juego deberá ser posible jugar en un computador con Linux (Ubuntu).	
RF6: El sistema deberá asignar animaciones de interacción a los props y personajes.	RF17: Los personajes no-jugables deberán reaccionar a las acciones del jugador	RF3: El juego deberá ser posible jugar en un computador con MAC OS.	
RF7: El sistema deberá procesar cambios de iluminación global a partir de hitos de juego.	RF19: Deberá comunicar al jugador los mensajes de los personajes no jugables	RF20: El sistema deberá comunicar al jugador los mensajes provenientes de los personajes no-jugables.	
RF8: El sistema deberá procesar cambios de iluminación a partir de los elementos del jugador que actúan como fuentes de luz..	RF25: Deberá informar al jugador de la solución al desafío si es necesario	RF21: El sistema deberá informar al jugador sobre el personaje locutor de los mensajes.	

RF9: El jugador deberá poder mover al personaje con interacciones del teclado.	RF26: Deberá bloquear el retroceso en la progresión	RF22: El jugador deberá poder consultar mensajes previos enviados por los personajes no-jugables.	
RF10: El jugador deberá poder interactuar con los elementos del juego..	RNF1: El sistema deberá asignar animaciones IDLE a los elementos y personajes.	RF27: El sistema deberá bloquear el retroceso de la progresión del jugador para evitar que regrese a zonas previamente superadas.	
RF15: El sistema deberá implementar personajes no-jugables.	RNF2: El sistema deberá asignar animaciones de movimiento a los props y personajes.	RF30: El jugador deberá poder entrar y salir de la sesión de juego en cualquier momento sin perder su progreso.	
RF16: Los personajes no-jugables deberán alternar entre estados (por ejemplo: de alerta a descanso).	RNF4: El sistema deberá delimitar claramente el espacio de juego .	RNF5: Los elementos de juego deberán reaccionar a los cambios de iluminación .	
RF18: Los personajes no-jugables deberán reaccionar a las acciones del jugador.	RNF7: El sistema deberá tener música para cada escenario.	RNF6: El sistema deberá tener guías de audio para las interacciones del jugador.	
RF23: Los personajes no-jugables deberán poder crear escenas entre ellos mismos y con el ambiente del juego.	RNF8: El sistema deberá tener una pista de audio asociada a cada personaje.		

RF24: El sistema deberá indicar el próximo destino al jugador.		RF13: El jugador deberá poder empuñar y accionar una lámpara.	
RF28: El sistema deberá guardar y recuperar el progreso de la partida para que el jugador continúe en otra sesión.			
RF29: El sistema deberá comunicar con la base de datos para registrar y recuperar el progreso de cada jugador.			