

1.Diseño perceptivo de requisitos

En el juego cada usuario tiene una cuenta de la que deseamos guardas el e-mail que es único, el nombre de la cuenta que también es único, la fecha en la que se creó la cuenta y el nivel de la cuenta.

Una cuenta puede ser amiga de otras cuentas, deseamos saber en que fecha se hicieron amigos.

El juego dispone de unos héroes que serán los personajes que podremos controlar, de los héroes deseamos guardar, el nombre (único), los puntos de daño básico que inflige ese héroe, los puntos de velocidad que tiene, y el nivel al que tenemos ese héroe.

Existen varios tipos de héroes (jungla, support, carry, magos, tanques), de los magos deseamos almacenar los puntos de daño mágico, los magos debido a su condición poseen habilidades especiales que los demás héroes no poseen, un mago puede poseer muchas habilidades especiales, pero también puede ser que haya un mago que no posea ninguna habilidad especial. Una habilidad especial concreta solo la puede poseer un mago.

Estas habilidades especiales no son más que una mejora a los atributos que ya tiene un héroe, por lo que desearemos guardar los puntos de daño, los puntos de cura, y los puntos de velocidad que otorgan estas habilidades a los magos.

Para hacer el juego más dinámico cada usuario puede tener un héroe personalizado, el cual podemos crearlo desde 0, partiendo de los atributos de base que poseen los héroes del juego, como es lógico el héroe personalizado sólo le pertenece a su creador, estos héroes tienen la peculiaridad de que se le puede asignar un elemento de la naturaleza (fuego, agua, tierra o aire) que modificará su comportamiento en combate. Un jugador puede decidir no tener ningún héroe personalizado

En Paragon existen cartas y gemas que deberemos desbloquear para nuestra cuenta, las cartas y las gemas sirven para mejorar a nuestro héroe en combate. De las cartas deseamos guardar el nombre que es único y una descripción de las mejoras que otorga la carta. De las gemas guardaremos un código único que las identifica, el tipo del que es, y una descripción de sus características.

Tanto las cartas como las gemas se desbloquean cuando el usuario alcanza cierto nivel, una vez desbloqueadas el usuario las podrá asignar a cualquier héroe para formar su build*.

La combinación de cartas y gemas que se asignen a un héroe puede repetirse en más héroes, una vez que se se han desbloqueado se pueden asignar a un héroe tantas veces como se desee. Habrá héroes que no les gusten a ciertos usuarios y por eso no será obligatorio que se le asignen cartas y gemas a todos los héroes, lo mismo pasa con las cartas y las gemas, habrá cartas y gemas que no gusten y pueden no estar asignadas a ningún héroe.

Sólo se podrá desbloquear una carta y una gema en un nivel concreto, siempre los desbloques irán parejos, es decir, si se desbloquea una carta se desbloquea una gema, y viceversa.

A veces combinar bien las cartas y las gemas con un héroe puede ser un quebradero de cabeza sobretodo si eres un jugador nuevo, por ese motivo el sistema recomendará una combinación de cartas y gemas para cada héroe, de este modo podremos guiar a los usuarios menos experimentados.

También las cuentas poseen una o varias galerías de fotos que hayan hecho ellos mismos en el juego. De las galerías deseamos guardar un código único, el nombre, y si es pública o no.

De las fotos guardadas en la cuenta almacenaremos un código único, un nombre que se debe poner obligatoriamente para poder guardarla, y una descripción de la foto si se desea.

Toda captura debe estar al menos en una galería, una captura puede pertenecer a muchas galerías, por ejemplo puede darse el caso de que un jugador tenga una galería de imágenes dedicada a un héroe concreto y tenga otra galería de “mejores momentos” y desee guardar en esta una foto que tiene guardada en la otra galería, el sistema debe permitirlo.

*build:Es una combinación de objetos que se asignan para mejorar a nuestro héroe.