

Clase VideojuegoRPG

Nuestro videojuego es un RPG que abarca la historia de una persona común que ayuda a Batman por una noche a combatir enemigos.

Requisitos funcionales

RF-1: Responsable interfaz gráfica

- ⑩ RF-1.1 Nombrar jugador
- ⑩ RF-1.2 Elegir fuerza
- ⑩ RF-1.3 Elegir combatir
- ⑩ RF-1.4 Tienda
- ⑩ RF-1.5 Ver estadísticas jugador

RF-2: Responsable Jugador

- ⑩ RF-2.1 Nombrar jugador
- ⑩ RF-2.2 Elegir fuerza
- ⑩ RF-2.3 Combatir contra enemigo, ganar, perder, morir
- ⑩ RF-2.4 Combatir contra enemigo final
- ⑩ RF-2.6 Tienda
- ⑩ RF-2.7 Comprar tienda
- ⑩ RF-2.8 ver estadísticas del jugador

RF-3: Responsable Tienda

- ⑩ RF-3.1 Abrir Tienda
- ⑩ RF-3.2 Comprar objeto(Curas, Armamento)

RF-4: Responsable Enemigo

- ⑩ RF-4.1 Asignar la fuerza aleatoria
- ⑩ RF-4.2 Combatir
- ⑩ RF-4.3 Ganar

RF-5: Responsable enemigo final

- ⑩ RF-5.1 Presentación del enemigo
- ⑩ RF-5.2 Asignar la fuerza aleatoria
- ⑩ RF-5.3 Asignar la vida aleatoria
- ⑩ RF-5.4 Ver las estadísticas del enemigo final
- ⑩ RF-5.5 Combatir contra enemigo, ganar, perder, morir

Casos de uso

Videojuego-RPG Batman				
Nº	Actor	Nombre	Descripción	RF
CU1	- Interfaz gráfica - Jugador	Nombrar jugador	El jugador puede dar su nombre	RF-1.1 RF-2.1
CU2		Elegir fuerza al jugador	El jugador puede elegir una fuerza aleatoria si no le gusta su fuerza actual	RF-1.2 RF-2.2
CU3	- Interfaz gráfica - Jugador - Enemigo/Enemigo final	Elegir combatir	El jugador puede elegir combatir contra enemigos aleatorios	RF-1.3 RF-2.3 RF-2.4 RF-4.1
CU4	- Interfaz gráfica - Jugador - Tienda	Ver tienda	Puede entrar tienda y comprar objetos	RF-1.4 RF-2.6 RF-3.1
CU5	- Interfaz gráfica - Jugador	Ver estadísticas jugador	También puede ver sus estadísticas	RF-1.5 RF-2.8
CU6	-Tienda -Jugador	Comprar objeto	El jugador puede comprar objetos para modificar sus estadísticas	RF-3.1 RF-2.7
CU6	-Enemigo	Elegir fuerza	Al enemigo se le asigna una fuerza aleatoria	RF-4.1
CU7	-Jugador -Enemigo	Combatir	El jugador lucha contra enemigos comparando sus fuerzas	RF-4.2 RF-2.3
CU8	-Enemigo	Ganar	Si el enemigo “mata” al jugador se muestra un mensaje personalizado de cada enemigo	RF-4.3
CU9	-Enemigo final	Presentar jefe	Cada cierto tiempo aparece un jefe	RF-5.1
CU10	-Enemigo final	-Fuerza random -Vida random	Dependiendo de la fuerza del jugador aparecerá un jefe de un cierto rango de fuerza y vida	RF-5.2 RF-5.3
CU11	-Jugador -Enemigo final	-Combatir	Se comparara las fuerza de los 2 combatientes	RF-2.8 RF-5.5

Diagrama de casos de uso

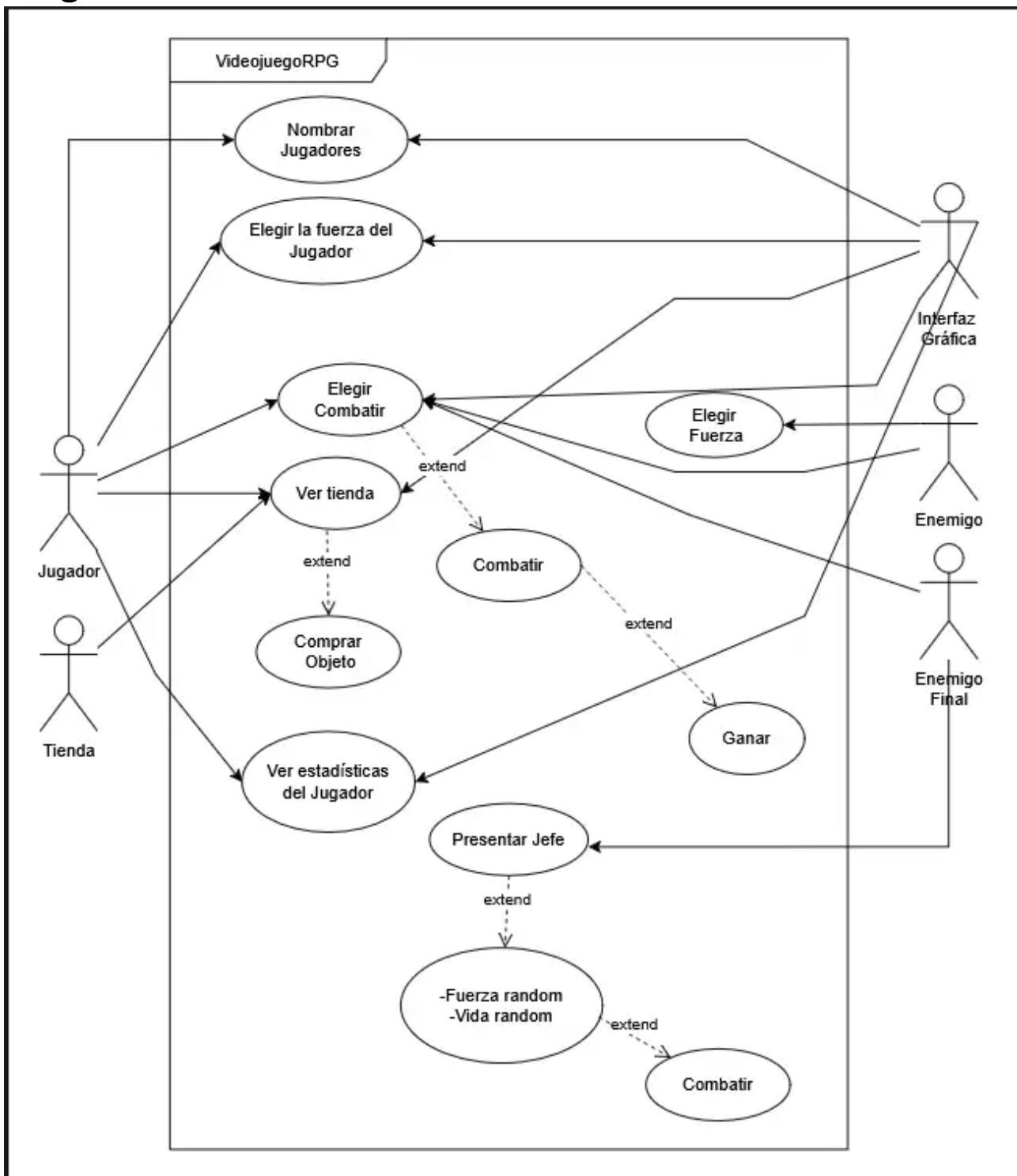


Diagrama de Gantt

https://drive.google.com/file/d/1ym5-3XFrm80LBAlkw_nRRwzvOtMnlgX/view?usp=sharing

	VideojuegoRPG	Duración	Inicio	Finalización	10 Nov 16					17 Nov 23					24 Nov 30								
					L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	V	S
1	Completar el trabajo	21 días	10.11.25	30.11.25																			
2	Requisitos	1 día	10.11.25	10.11.25																			
3	Análisis	2 días	10.11.25	11.11.25																			
4	Diseño	2 días	10.11.25	11.11.25																			
5	Implementación	14 días	10.11.25	23.11.25																			
6	Prueba	4 días	14.11.25	26.11.25																			
7	Documentación	2 días	24.11.25	25.11.25																			
8	Mantenimiento	1 día	25.11.25	25.11.25																			
9	Diagramas de clase	1 día	27.11.25	27.11.25																			
10	Requisitos funcionales	1 día	28.11.25	29.11.25																			
11	Diagrama de casos de usos	1 día	28.11.25	29.04.12																			

Diagrama de clase

https://drive.google.com/file/d/1LP3BkG18nD9Um4AZ-g49_BNvyhQY3yoE/view?usp=sharing

