

Identificación: FISI-GAMERQ-01

Título	Iniciar juego.
Descripción	El sistema deberá permitir iniciar la partida siempre que el usuario lo desee.
Prioridad	Alta

Identificación: FISI-GAMERQ-02

Título	Mostrar mapa
Descripción	El sistema deberá mostrar todo el mapa incluyendo todos sus componentes dentro de la pantalla.
Prioridad	Alta

Identificación: FISI-GAMERQ-03

Título	Mostrar personaje
Descripción	El sistema deberá mostrar el jugador con sus respectivos sprites al realizar una animación.
Prioridad	Alta

Identificación: FISI-GAMERQ-04

Título	Desplazar personaje
Descripción	El usuario podrá desplazar el personaje mediante el teclado.
Prioridad	Alta

Identificación: FISI-GAMERQ-05

Título	Saltar
Descripción	El personaje tendrá la capacidad de saltar gracias al control de la gravedad dentro del sistema.
Prioridad	Media

Identificación: FISI-GAMERQ-06

Título	Mostrar poderes
Descripción	Al interactuar el personaje con los enemigos, el sistema deberá mostrar las animaciones de los poderes del personaje.
Prioridad	Media

Identificación: FISI-GAMERQ-07

Título	Colisiones
Descripción	Cuando el personaje choque contra las paredes, no podrá atravesar éstas.
Prioridad	Alta

Identificación: FISI-GAMERQ-08

Título	Mostrar enemigo
Descripción	El sistema deberá mostrar al enemigo o a los enemigos dentro del juego con sus respectivos comportamientos.
Prioridad	Media

Identificación: FISI-GAMERQ-09

Título	Cerrar juego
Descripción	El sistema ofrecerá la capacidad al usuario de cerrar y salir del juego cuando él/ella lo desee.
Prioridad	Alta