**Documento de Requerimientos**

**Protege el saqueo**

**Versión 2.0**

**Febrero 20, 2017**

Contenido

1. Introduction and background 4

2. User characteristics 4

3. Functional requirements 4

4. Non-functional requirements 4

5. Dependencies and assumptions 4

6. Constraints 4

7. User interface characteristics 4

8. Plan—a schedule of work with milestones, meetings, and deliverables 5

Andres Raygadas

Ramón Romero  
Versión 2.0  
Abril 17, 2017

1. **Introduction and background**

En México a principios del 2017, ocurrieron una serie de saqueos a tiendas y supermercados, esto, supuestamente, para manifestar la inconformidad del pueblo y ciudadanos ante la alza de los precios de la gasolina. Aunado a estos saqueos y debido al humor mexicano, también surgieron las burlas, memes y chistes en torno al tema, sin embargo no se popularizó ningún juego que ironizara la situación.

Este proyecto busca reflejar la situación de lo saqueos en México de manera irónica y contribuir con las burlas siendo un reflejo del humor mexicano. En dicho juego el usuario se sitúa en el papel de un guardia de seguridad y tiene como principal objetivo defender su mercancía ante los intentos de saqueos por parte de los ciudadanos así como sobrevivir a los ataques y pedradas. Para defenderse, el usuario puede defender su mercancía lanzando objetos, como papel de baño, botellas y en general objetos de bajo costo que se encuentran en una tienda.

**2. User characteristics**

El usuario identificado para este videojuego un jugador ocasional. No estamos asumiendo que la persona generalmente juega en línea, que juega más de 5 veces por semana o que es un experto en videojuegos, únicamente basta con que sea un usuario promedio que sí ha jugado juegos de arcade en línea alguna vez. El rango de edad es amplio, desde niños de 12-15 años hasta jóvenes y adultos menos de 30 años. Tres características fundamentales del usuario al que va dirigido este videojuego es que sea de origen mexicano porque la trama se basa en una situación que ocurrió en dicho país, se entere de las noticias más relevantes y mediáticas a nivel nacional y que simpatice con las burlas y la ironía del humor mexicano.

**3. Functional requirements**

* Posibilidad de moverse por toda la pantalla de juego para defender la mercancía.
* Movimiento fluido para esquivar ataques y lanzamientos por parte de intrusos.
* Variedad de armas para tener diferentes opciones de defensa.
* Contador del número de intrusos eliminados para tener un parámetro del desempeño.
* Personajes reales para que se entienda la trama del juego.
* Colores y escenarios acordes a la situación de los saqueos para que se entienda la trama.
* Sonidos para los impactos y lanzamientos para que involucre el sentido auditivo.

**4. Non-functional requirements**

* Al ser desarrollado en Java, nuestro juego podrá ejecutarse en cualquier computadora de escritorio o laptop, sin importar su sistema operativo, cuyos únicos requerimientos serían una pantalla y un teclado compatible.
* Tendrá un Frame Rate de 30 cuadros por segundo, esto ya que la imágenes tendrán un movimiento bastante amigable con el ambiente visual.
* El sonido sera
* El juego y código estará disponible en los repositorios personales de los desarrolladores de manera gratuita, además de sus respectivos medios sociales.
* El juego en su versión inicial contará con 3 escenarios, sin embargo, su modularidad permitirá el fácil acoplamiento de nuevos niveles y modos de juego.

**5. Dependencies and assumptions**

Utilizaremos contenido de creación original y se tendrá presente la opción de adquirir algunas imágenes, sprites y efectos de bibliotecas de paga o gratis para desarrollo de videojuegos en Java.

**6. Constraints**

La restricciones principales en el desarrollo de este videojuego son el tiempo de desarrollo, ya que la fecha de entrega programada es la primer semana de mayo, junto con esto encontramos la falta de puesto específico, es por ello que se optara en la mayoría de las ocasiones por usar contenido de acceso público u original.

**7. User interface characteristics**

Dentro de las características principales de la interfaz de usuario podemos encontrar el menú de selección de escenario, el cual permitirá al usuario seleccionar el escenario de su preferencia.

Dentro de la interfaz durante el juego encontraremos los medidores de vida, los contadores de enemigos restantes, el tiempo transcurrido y el stock restante de productos dentro de la tienda.

**8. Plan**