**TABLA DE ESPECIFICACIÓN DEL PROBLEMA DE INGENIERÍA DE SOFTWARE, identificando los siguientes elementos**

|  |  |
| --- | --- |
| CLIENTE | Una empresa de videojuegos |
| USUARIO | Administradores del videojuego |
| REQUERIMIENTOS FUNCIONALES | R1. Registrar jugadores  R2. Registrar niveles  R3. Registrar enemigos a niveles  R4. Registrar de tesoros a niveles  R5. Modificar el puntaje de un jugador  R6. Incrementar nivel para un jugador, en caso que no pueda incrementar el nivel, debe informar al usuario que puntaje requiere para subir.  R7. Informar los tesoros y enemigos (separados por coma) de un nivel dado por el usuario  R8. Informar la cantidad encontrada de un tesoro en todos los niveles, es decir si el usuario quiere saber cuántos diamantes existen en todos los niveles.  R9. Informar la cantidad encontrada de un tipo de enemigo en todos los niveles, es decir si el usuario quiere saber cuántos ogros existen en todos los niveles.  R10. Informar el tesoro más repetido en todos los niveles.  R11. Informar el enemigo que otorga mayor puntaje y el nivel donde se ubica.  R12. Informar la cantidad de consonantes encontradas en los nombres de los enemigos del juego.  R13. Informar el top 5 de los jugadores de acuerdo al puntaje. |
| CONTEXTO DEL PROBLEMA | Se desea realizar una aplicación que permita el registro de jugadores, niveles, tesoros y enemigos |
| REQUERIMIENTOS NO FUNCIONALES | RnF1. El sistema debe tener un buen desempeño y no debe tardara mas de dos segundos en desplegar los tesoros y enemigos de un nivel  RnF2. Debe ser portable a dispositivos móviles y una app web |

**Tabla de análisis de requerimientos funcionales (Nota: Una tabla por cada requerimiento funcional)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nombre o identificador | R1. Registrar jugadores | | |
| Resumen | El sistema debe permitir registrar un jugador en el videojuego | | |
| Entradas | Nombre entrada | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
| nickname | String |  |
| name | String |  |
| initialScore | Int |  |
| lifes | Int |  |
|  |  |  |
| Actividades generales necesarias para obtener los resultados | El objeto player no debe estar creado | | |
| Resultado o postcondición | Creación de un jugador | | |
| Salidas | Nombre Salida | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
| Mensaje de confirmación | String | Creación exitosa del jugador |
| Mensaje de Error | String | Error en la creación de un jugador |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nombre o identificador | R2. Registrar niveles | | |
| Resumen | El sistema debe permitir registrar los niveles del videojuego | | |
| Entradas | Nombre entrada | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
| Id | String |  |
| Score2NextLevel | int |  |
| difficulty | Difficulty |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
| Actividades generales necesarias para obtener los resultados |  | | |
| Resultado o postcondición | Creación de un nivel | | |
| Salidas | Nombre Salida | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
| Mensaje de confirmación | String | Creación exitosa |
| Mensaje de Error | String | Error en la creación |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nombre o identificador | R3. Registrar enemigos a niveles | | |
| Resumen | El sistema debe permitir registrar enemigos y asignarlos a un nivel | | |
| Entradas | Nombre entrada | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
| name | String |  |
| type | EnemyType |  |
| scoreThatRemoves | Int |  |
| scoreDefeated | Int |  |
| coordinates | Coordinates |  |
| Actividades generales necesarias para obtener los resultados | Debe haber al menos un nivel creado | | |
| Resultado o postcondición | Creación de un enemigo y asignación a un nivel | | |
| Salidas | Nombre Salida | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
| Mensaje de confirmación | String | Creación exitosa |
| Mensaje de Error | String | Error en la creación |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nombre o identificador | R4. Registrar tesoros a niveles | | |
| Resumen | El sistema debe permitir registrar tesoros y asignarlos a un nivel | | |
| Entradas | Nombre entrada | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
| Name | String |  |
| imageURL | String |  |
| score | int |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
| Actividades generales necesarias para obtener los resultados | Debe haber al menos un nivel creado | | |
| Resultado o postcondición | Creación de un tesoro y asignación a un nivel | | |
| Salidas | Nombre Salida | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
| Mensaje de confirmación | String | Creación exitosa |
| Mensaje de Error | String | Error en la creación |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |