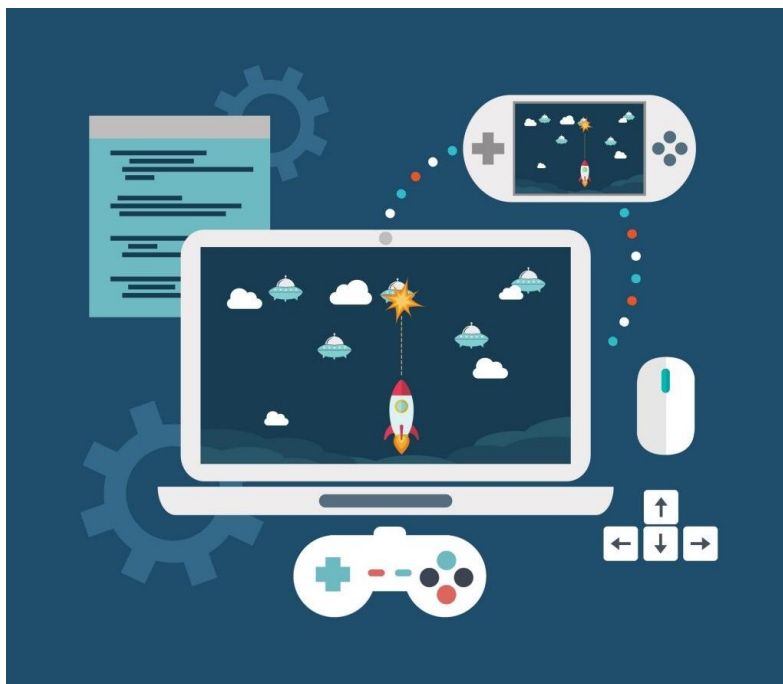


NIENTIENDO



M^a Victoria Huesca Peláez - victoriahuesca@uma.es

Álvaro Mora Núñez - 0610947157@uma.es

Sergio Guzmán Cañete - sergioguzman@uma.es

Francisco Galisteo Guzmán - fran2@uma.es

Julio Serrano Laguna - julioserranolaguna@uma.es

Sergio Bueno Gómez - seyronh@uma.es

José Luis García Martínez - xelu.gm@uma.es

David Casado Silva - davidcasadosilva@uma.es

<https://github.com/Seyronh/UMA-IIS23-C-E3>

<pre> <<requirement>> <<FR>> HU001: Inicio Text = "Como jugador, quiero poder iniciar la partida." ID = "FR1" source = "" kind = "" verifyMethod = "" risk = "" status = "" </pre>
--



<pre> <<requirement>> <<FR>> HU002: Selección de barco Text = "Como jugador, quiero seleccionar un barco. Para poder jugar." ID = "FR2" source = "" kind = "" verifyMethod = "" risk = "" status = "" </pre>
--



<pre> <<requirement>> <<PA>> Pruebas de aceptación 1 Text = "- Se inicia el juego y se abre el menú." ID = "PAFR1" source = "" kind = "" verifyMethod = "" risk = "" status = "" </pre>



<pre> <<requirement>> <<PA>> Pruebas de aceptación 2 Text = "- Se inicia una partida y jugar con el barco seleccionado." ID = "PAFR2" source = "" kind = "" verifyMethod = "" risk = "" status = "" </pre>
--



<pre> <<requirement>> <<FR>> HU003: Sistema de colisiones Text = "Como jugador, quiero tener colisiones que afecten a mi partida." ID = "FR3" source = "" kind = "" verifyMethod = "" risk = "" status = "" </pre>

<pre> <<requirement>> <<FR(OPCIONAL)>> HU004: Cambiar controles </pre>
<pre> Text = "Como jugador, quiero poder modificar mis controles. Para tener una experiencia más personalizada." ID = "FROPC1" source = "" kind = "" verifyMethod = "" risk = "" status = "" </pre>

<pre> <<requirement>> <<PA>> Pruebas de aceptación 3 </pre>
<pre> Text = "-Se produce una colisión y se me reduce la velocidad, la resistencia y la maniobrabilidad. -Me quedo sin resistencia y se acaba la partida." ID = "PAFR3" source = "" kind = "" verifyMethod = "" </pre>

<pre> <<requirement>> <<PA>> Pruebas de aceptación 4 </pre>
<pre> Text = "- Salir de la configuración, iniciar una partida y pulsar las teclas que has configurado como controles." ID = "PAFROPC1" source = "" kind = "" verifyMethod = "" risk = "" </pre>

<<requirement>> <<FR>> HU005: Música
Text = "Como jugador, quiero que el juego tenga música para tener una mejor experiencia de juego." ID = "FR4" source = "" kind = "" verifyMethod = "" risk = "" status = ""

<<requirement>> <<FR>> HU006: Inteligencia artificial
Text = "Como jugador, quiero que los barcos controlados por la máquina compitan contra mí." ID = "FR5" source = "" kind = "" verifyMethod = "" risk = "" status = ""

<<requirement>> <<PA>> Pruebas de aceptación 5
Text = "- Se inicia el juego y se escucha la música." ID = "PAFR4" source = "" kind = "" verifyMethod = "" risk = "" status = ""

<<requirement>> <<PA>> Pruebas de aceptación 6
Text = "- Se inicia el juego y los otros barcos se mueven correctamente." ID = "PAFR5" source = "" kind = "" verifyMethod = "" risk = "" status = ""

<div><<requirement>></div> <div><<FR>></div> <div>HU007: Power-ups</div>
<div>Text = "Como jugador, quiero que haya mejoras temporales (5-10s) en el transcurso de la carrera. Para poder una experiencia de juego más dinámica."</div> <div>ID = "FR6"</div> <div>source = ""</div> <div>kind = ""</div> <div>verifyMethod = ""</div> <div>risk = ""</div>



<div><<requirement>></div> <div><<PA>></div> <div>Pruebas de aceptación 7</div>
<div>Text = "- Se inicia la carrera, se colisiona con un power-up y el barco recibe una mejora durante 5-10s."</div> <div>ID = "PAFR6"</div> <div>source = ""</div> <div>kind = ""</div> <div>verifyMethod = ""</div> <div>risk = ""</div> <div>status = ""</div>



<<requirement>> <<FR>> HU008: Sistema de clasificación
Text = "Como jugador quiero poder ver durante la carrera en que posición estoy, además después de cada carrera debe visualizarse en la pantalla una clasificación global" ID = "FR7" source = "" kind = "" verifyMethod = "" risk = "" status = ""



<<requirement>> <<PA>> Pruebas de aceptación 8
Text = "-Se empieza la carrera y se observa en la interfaz la posición de nuestro barco respecto al resto. -Cuando termina la carrera, aparece una pantalla de clasificación global" ID = "PAFR7" source = "" kind = "" verifyMethod = "" risk = "" status = ""



<p><<requirement>> <<FR>> HU009: Sistema de simulación</p>
<p>Text = "Como jugador, en caso de derrota quiero poder ver una simulación de la clasificación final." ID = "FR8" source = "" kind = "" verifyMethod = "" risk = "" status = ""</p>



<p><<requirement>> <<FR>> HU010: Minijuego</p>
<p>Text = "Como jugador, quiero poder jugar a minijuegos mientras carga el juego para agilizar el tiempo de espera" ID = "FR9" source = "" kind = "" verifyMethod = "" risk = "" status = ""</p>

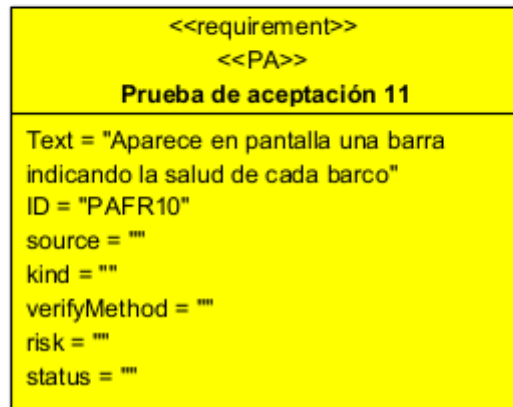
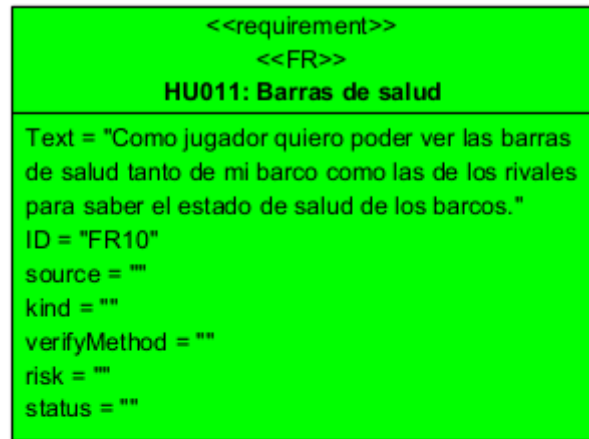


<p><<requirement>> <<PA>> Pruebas de aceptación 9</p>
<p>Text = "-Se pierde la carrera y se observa una simulación de la clasificación global" ID = "PAFR8" source = "" kind = "" verifyMethod = "" risk = "" status = ""</p>



<p><<requirement>> <<PA>> Pruebas de aceptación 10</p>
<p>Text = "- Se juega un minijuego mientras está la pantalla de carga." ID = "PAFR9" source = "" kind = "" verifyMethod = "" risk = "" status = ""</p>





<div><<requirement>> <<FR>> HU012 Salir de mi carril:</div>
<div>Text = "Como jugador, quiero que al salirme de mi carril pierda velocidad hasta que vuelvo a mi carril para tener una experiencia más acorde a la realidad" ID = "FR11" source = "" kind = "" verifyMethod = "" risk = "" status = ""</div>



<div><<requirement>> <<PA>> Prueba de aceptación 12</div>
<div>Text = "Se me reduce la velocidad hasta que vuelvo a mi carril" ID = "PAFR11" source = "" kind = "" verifyMethod = "" risk = "" status = ""</div>



<<requirement>> <<FR>> HU013 Duración de partida:
Text = "Como jugador, quiero que mi partida no exceda los 2 o 3 minutos para que la carrera no sea demasiado larga " ID = "FR12" source = "" kind = "" verifyMethod = "" risk = "" status = ""



<<requirement>> <<FR>> HU014 Aumento de dificultad:
Text = "Como jugador, quiero que aumente la dificultad si me voy clasificando para que la partida sea más dinámica y entretenida" ID = "FR13" source = "" kind = "" verifyMethod = "" risk = "" status = ""



<<requirement>> <<PA>> Prueba de aceptación 13
Text = "Se genera una pista de una distancia fija" ID = "PAFR12" source = "" kind = "" verifyMethod = "" risk = "" status = ""



<<requirement>> <<PA>> Prueba de aceptación 14
Text = "Se aumenta la dificultad de la partida si me voy clasificando de rondas" ID = "PAFR13" source = "" kind = "" verifyMethod = "" risk = "" status = ""



<pre> <<requirement>> <<FR>> HU015 Minimapa </pre>
<p>Text = "Como jugador quería disponer de un minimapa para ver mi progreso en la pista"</p> <p>ID = "FR14"</p> <p>source = ""</p> <p>kind = ""</p> <p>verifyMethod = ""</p> <p>risk = ""</p> <p>status = ""</p>



<pre> <<requirement>> <<FR>> HU016 Clasificación </pre>
<p>Text = "Como jugador, quiero ver quien a quedado primero, segundo o tercero"</p> <p>ID = "FR15"</p> <p>source = ""</p> <p>kind = ""</p> <p>verifyMethod = ""</p> <p>risk = ""</p> <p>status = ""</p>



<pre> <<requirement>> <<PA>> Prueba de aceptación 15 </pre>
<p>Text = "Se ve en una esquina de la pantalla un pequeño recuadro. Se va actualizando la posición del barco del usuario conforme este va avanzando"</p> <p>ID = "PAFR14"</p> <p>source = ""</p> <p>kind = ""</p> <p>verifyMethod = ""</p> <p>risk = ""</p> <p>status = ""</p>



<pre> <<requirement>> <<PA>> Prueba de aceptación 16 </pre>
<p>Text = "Se ve que estas en la posicion que terminas en el juego"</p> <p>ID = "PAFR15"</p> <p>source = ""</p> <p>kind = ""</p> <p>verifyMethod = ""</p> <p>risk = ""</p> <p>status = ""</p>



<pre><<requirement>> <<NFR>> HU017 Subida de dificultad</pre>
<pre>Text = "Como jugador, quiero que el aumento de dificultad se amolde a mis resultados" ID = "NFR1" source = "" kind = "" verifyMethod = "" risk = "" status = ""</pre>



<pre><<requirement>> <<NFR>> HU018 Gráficos</pre>
<pre>Text = "Como jugador, quiero tener unos gráficos tipo pixel art" ID = "NFR2" source = "" kind = "" verifyMethod = "" risk = "" status = ""</pre>



<pre><<requirement>> <<PA>> Prueba de aceptación 17</pre>
<pre>Text = "Se hace mal sube poco, se hace bien sube mas" ID = "PANFR1" source = "" kind = "" verifyMethod = "" risk = "" status = ""</pre>



<pre><<requirement>> <<PA>> Prueba deaceptacion 18</pre>
<pre>Text = "Se inicia el .exe y renderiza los gráficos en pixel art" ID = "PANFR2" source = "" kind = "" verifyMethod = "" risk = "" status = ""</pre>



<<requirement>>
<<NFR>>
HU019 Rendimiento

Text = "Como jugador, quiero que la partida sea fluida"
ID = "NFR3"
source = ""
kind = ""
verifyMethod = ""
risk = ""
status = ""

<<requirement>>
<<PA>>
Prueba de aceptación 19

Text = "Se renderizan muchas cosas en la pantalla y se comprueba el rendimiento"
ID = "PANFR3"
source = ""
kind = ""
verifyMethod = ""
risk = ""
status = ""

<<requirement>> <<NFR>> HU020 Tamaño memoria
Text = "Como jugador, quiero que no ocupe muchos espacio" ID = "NFR4" source = "" kind = "" verifyMethod = "" risk = "" status = ""



<<requirement>> <<FR(OPCIONAL)>> HU021 Elegir pais
Text = "Como jugador, me gustaria pode representar el pais de mi eleccion" ID = "FRO2" source = "" kind = "" verifyMethod = "" risk = "" status = ""



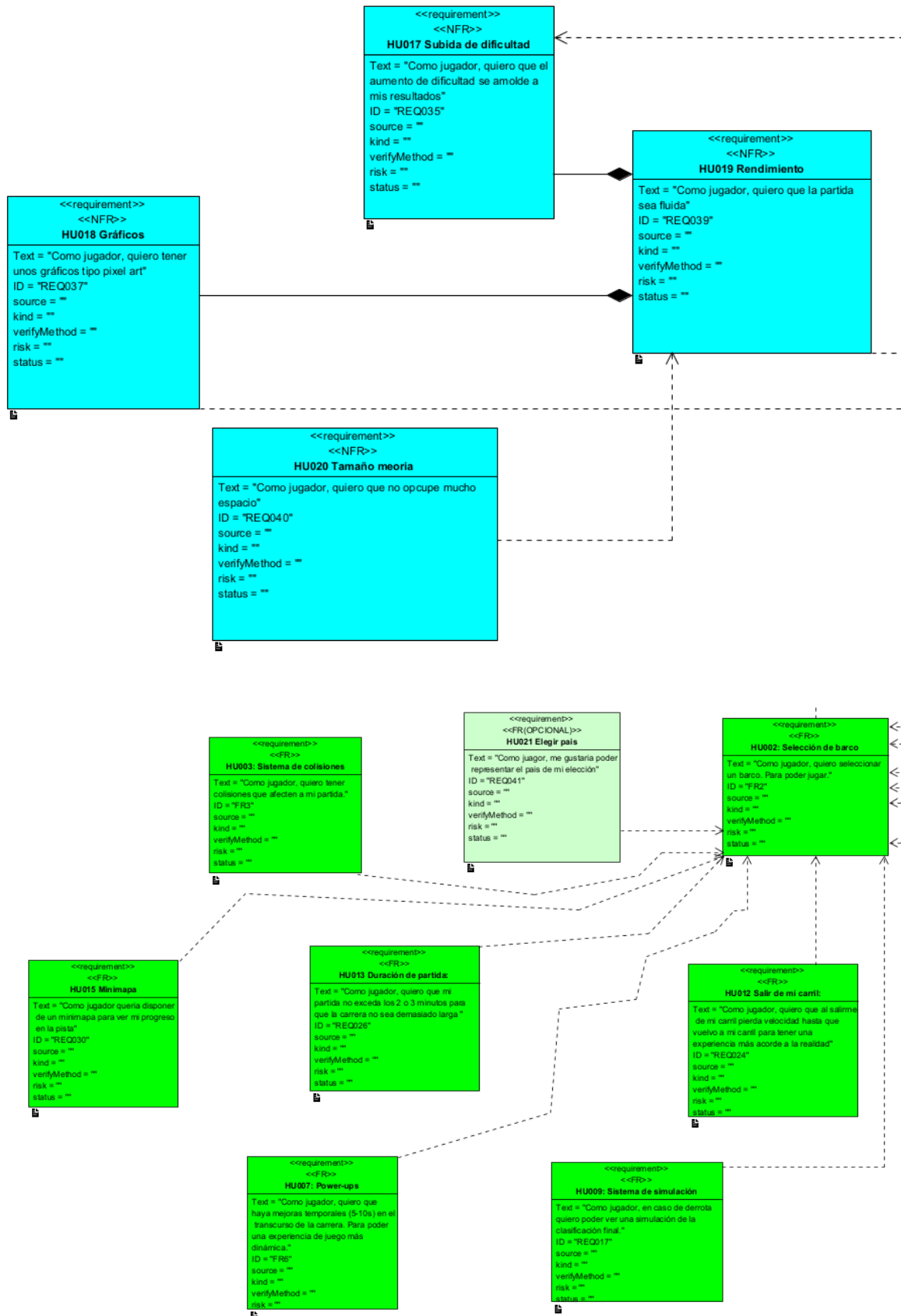
<<requirement>> <<PA>> Prueba de aceptación 20
Text = "Se ve que no tiene mucho tamaño de memoria" ID = "PANFR4" source = "" kind = "" verifyMethod = "" risk = "" status = ""

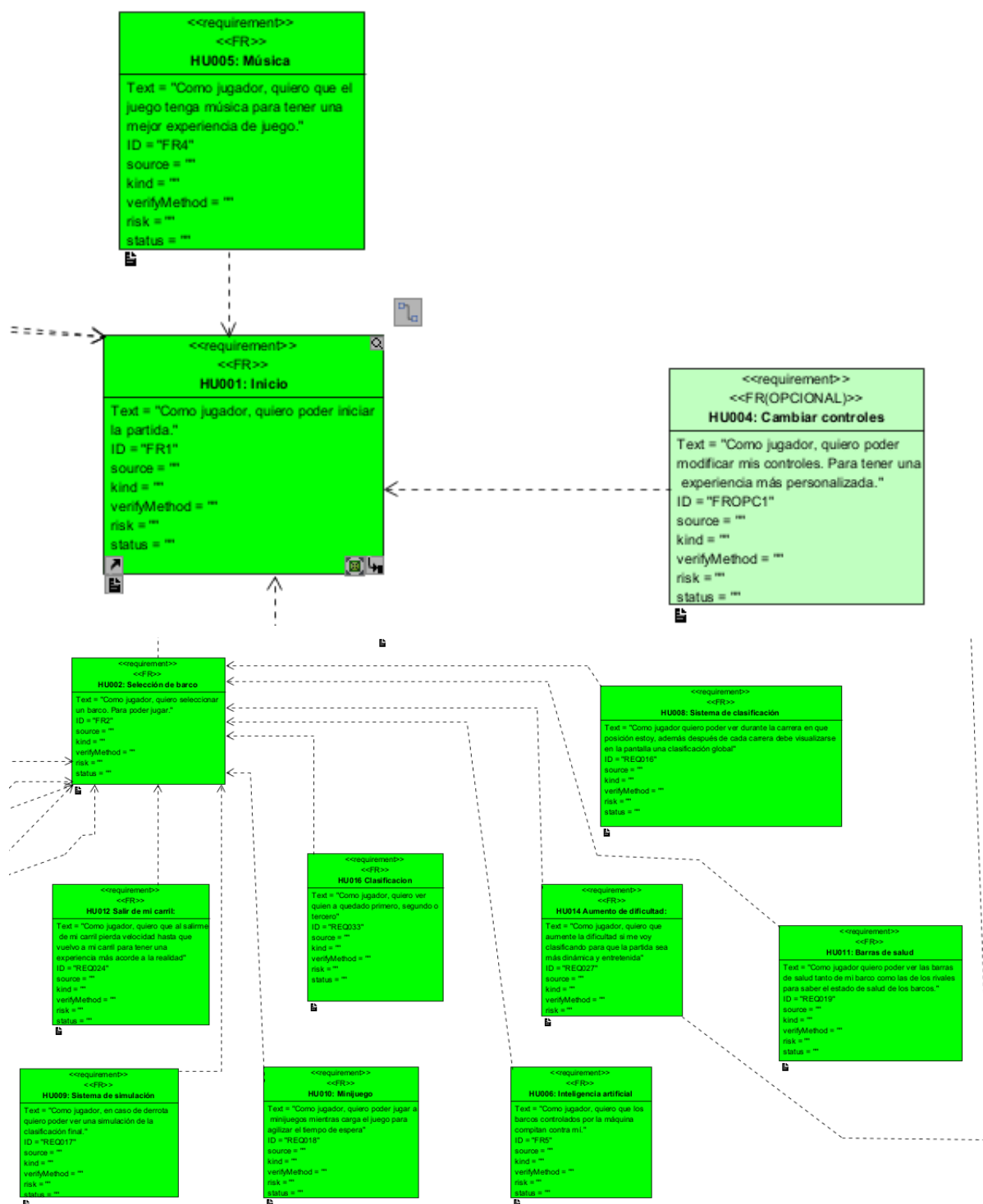


<<requirement>> <<PA>> Prueba de aceptacion 21
Text = "Se selecciona un pais, y se ve que esta seleccionado" ID = "PAFRO2" source = "" kind = "" verifyMethod = "" risk = "" status = ""



Relaciones





Muchas de las relaciones dependen de que elijamos el barco, que es el que va a iniciar la partida, y es el que hace que todas las demás cosas funcionen.

En el inicio hemos puesto que dependan las cosas que van antes del jugar, como controles o música.

Luego, en el inicio también hemos conectado el rendimiento, que se compone de los gráficos e inteligencia artificial, y depende del tamaño de memoria.

La subida de dificultad depende del aumento de dificultad.
Y el tamaño de memoria, depende del rendimiento.