




# KOKORING



**Por: Irving Sanchez**

10/12/2020

## Índice de contenido

KOKIRING .....	1
Introducción .....	3
Desarrollo .....	3
Trazabilidad.....	3
Diagrama de clases.....	4
Diseño Arquitectónico .....	4
Diagrama de Despliegue.....	4
Diagrama de Componentes .....	5
Diseño de Procesos .....	7
Fuentes consultadas.....	8

## Índice de Ilustraciones

Ilustración 1 Diagrama de clases .....	3
Ilustración 2 Diagrama de Despliegue .....	4
Ilustración 3 Diagrama de Componentes.....	5
Ilustración 4 Diagrama de componentes Player control .....	5
Ilustración 5 Diagrama de componentes score .....	6
Ilustración 6 Diagrama de componentes Save data. ....	6
Ilustración 7 Diagrama de componentes scene management .....	6
Ilustración 8 Diagrama de componentes Power Up .....	7
Ilustración 9 Diagrama de componentes Animación UI.....	7
Ilustración 10 Diagrama generea de casos de uso.....	8

## Introducción

Este documento concierne todos los aspectos del diseño y desarrollo del KIKIRING para el *Engineering Challenge*, tal juego fue basado las bases establecidas en el reto, con la finalidad de evaluar la capacidad desarrollo del programador.

Se presentará el diseño arquitectónico y diseño de procesos del sistema desarrollado para KOKIRING; haciendo referencia a los bocetos desarrollados para las interfaces.

## Desarrollo

Aquí se describe detalladamente el desarrollo del sistema, donde se especifica los requerimientos, así como los diagramas que representan el funcionamiento del sistema. los procesos de diseño y la arquitectura que tendrá el sistema en sus interfaces.

## Trazabilidad

Los requisitos están relacionados entre sí. Es importante identificar y establecer el nivel de detalle que se requiere hacia los diferentes casos de uso, reglas de negocio, funcionalidades, características y atributos de calidad. En este caso el desarrollo fue trasado a partir de faces y se usó una calendarización de las emana.

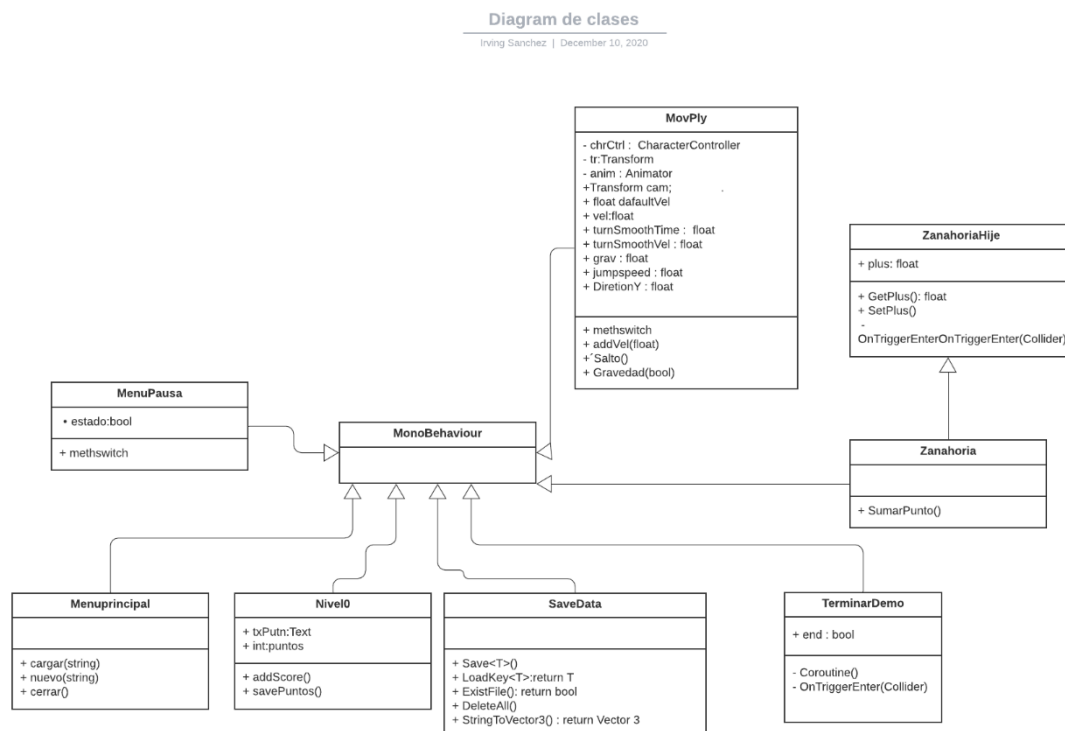


Ilustración 1 Diagrama de clases

## Diagrama de clases

La Ilustración 1 representa de manera gráfica y estática la estructura general del sistema, mostrando cada una de las clases y sus interacciones. En esta ocasión no se agregan los competentes y métodos referentes a al motor de videojuegos.

## Diseño Arquitectónico

Aquí se describe detalladamente la parte del diseño arquitectónico, donde se muestran los diagramas de despliegue y componentes para ofrecer un mayor panorama de la estructura del sistema.

### Diagrama de Despliegue

La Ilustración 2 visualiza la arquitectura en tiempo de ejecución del sistema. Esto muestra la configuración de los elementos de hardware con los elementos y artefactos del software. No se especifica los componentes que dependen de Unity-

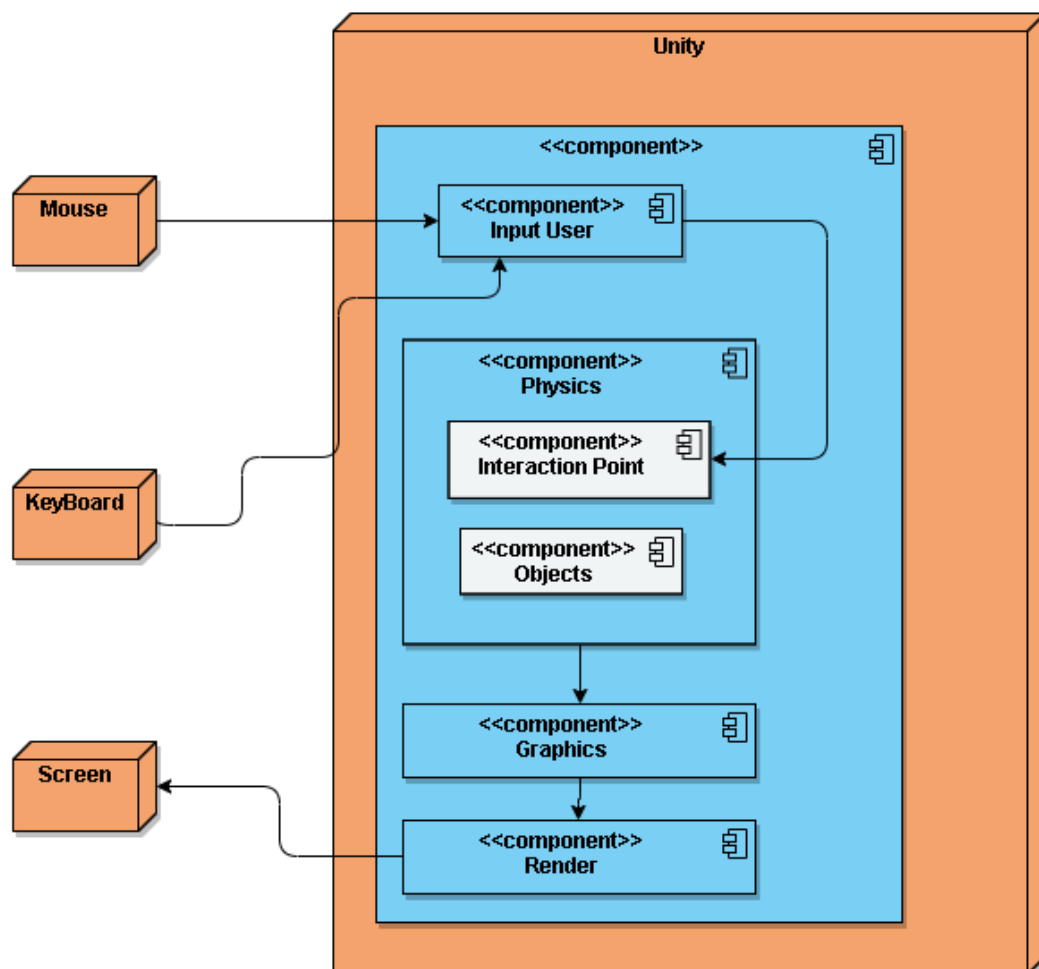


Ilustración 2 Diagrama de Despliegue

## Diagrama de Componentes

La *ilustración 3* visualiza la organización de los componentes software de manera general, sus interfaces y las dependencias entre ellos.

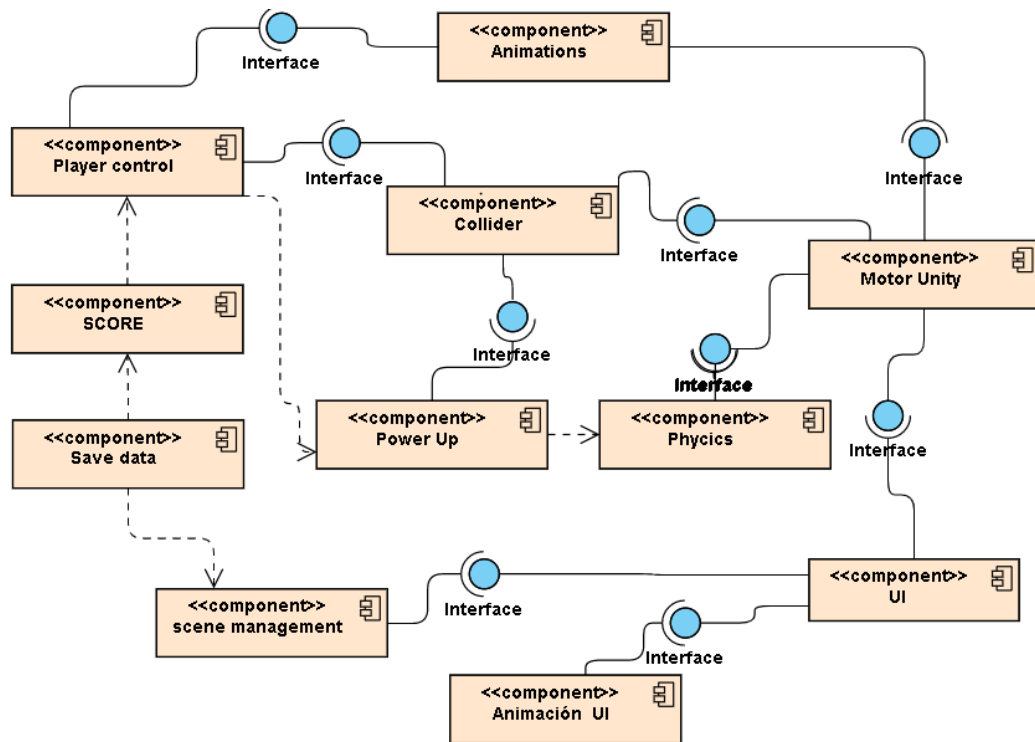


Ilustración 3 Diagrama de Componentes

La Ilustración 4 visualiza la organización de los componentes del componente Player control.

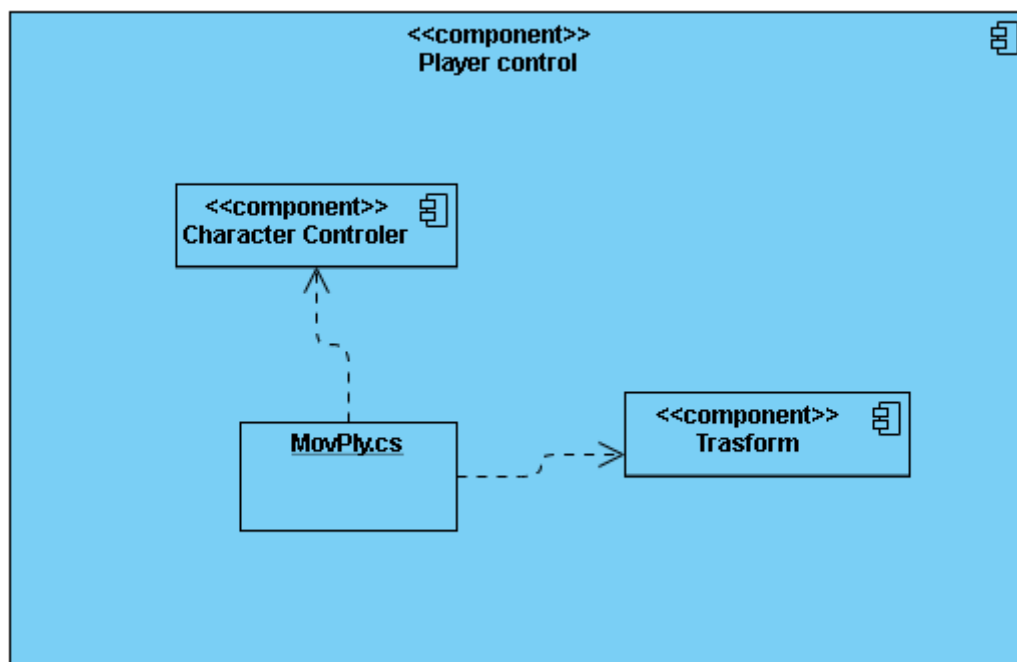


Ilustración 4 Diagrama de componentes Player control

La Ilustración 5 visualiza la organización de los componentes del componente Player control.

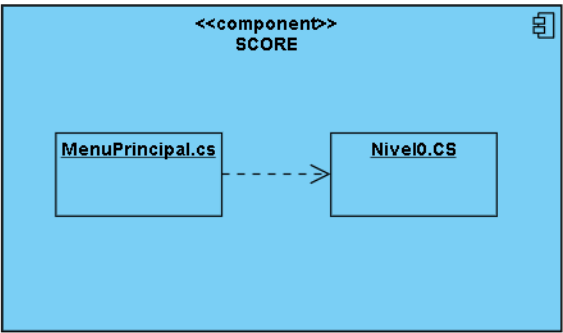


Ilustración 5 Diagrama de componentes score

La Ilustración 6 visualiza la organización de los componentes del componente Player control.

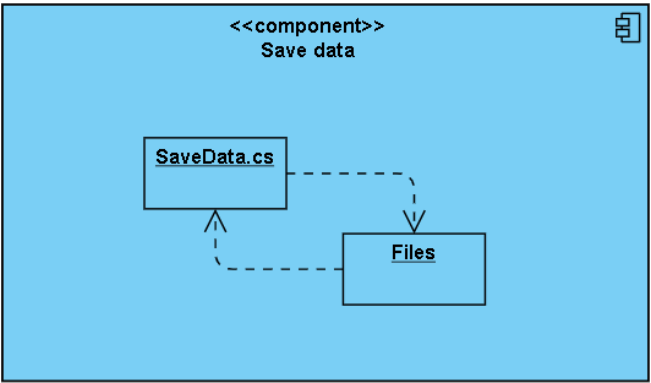


Ilustración 6 Diagrama de componentes Save data.

La Ilustración 7 visualiza la organización de los componentes del componente scene management.

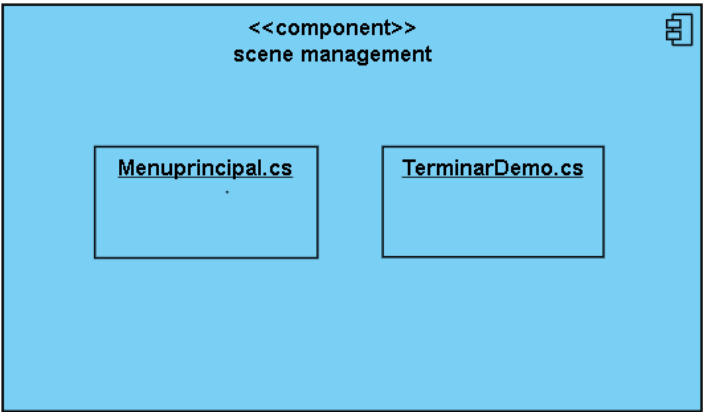


Ilustración 7 Diagrama de componentes scene management

La Ilustración 8 visualiza la organización de los componentes del componente Power Up.

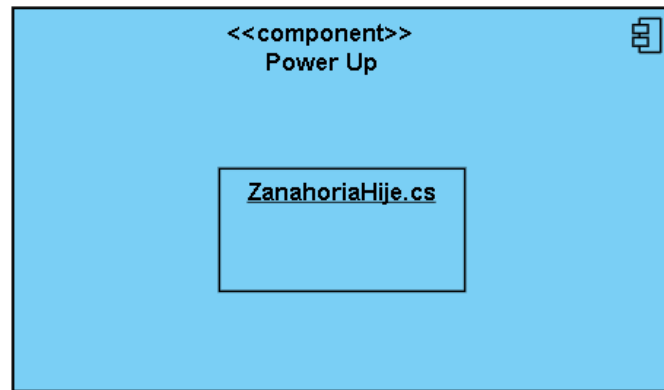


Ilustración 8 Diagrama de componentes Power Up

La Ilustración 9 visualiza la organización de los componentes del componente Animación UI.

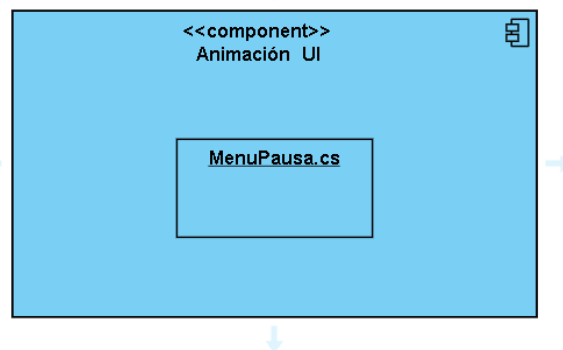
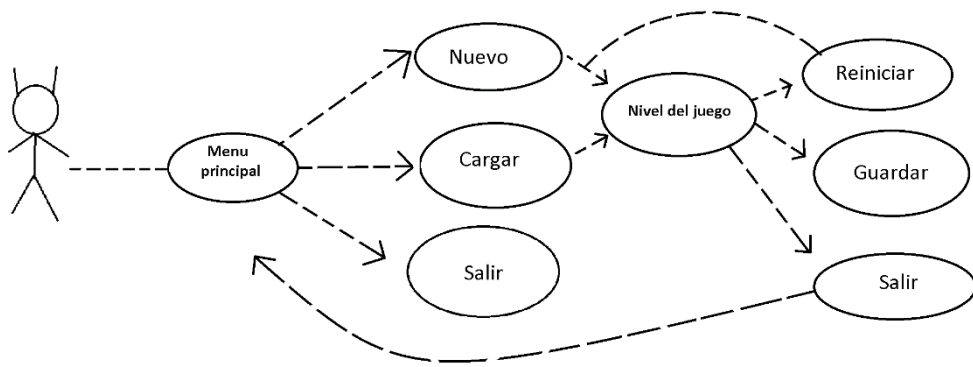


Ilustración 9 Diagrama de componentes Animación UI

## Diseño de Procesos

Esta sección se muestra el diagrama general para ofrecer un panorama del funcionamiento y uso del sistema.

La Ilustración 10 visualiza la comunicación y el comportamiento del sistema mediante su interacción con el usuario de manera general.



*Ilustración 10 Diagrama generea de casos de uso*

#### Fuentes consultadas

- Sommerville, I. (2016). *Ingeniería de software*. 11th ed. Harlow: Pearson Education.
- Weitzendfeld, Alfred. (2005). *Ingeniería de Software Orientada a Objetos con UML, Java e Internet*. México: THOMSON.