| **ID** | RF001- Creación o establecimiento de un servidor en Cloud |
| --- | --- |
| **Versión** | 1.0 (20/11/2023) |
| **Dependencias** | * Conexión a internet por ambas partes, como de proveedor como administrador * Proveedor de un servicio de Hosting online * El software y hardware del proveedor deben funcionar correctamente * Espacio de almacenamiento para contenido multimedia y bases de datos * Servicio en línea las 24 horas o la mayor parte del tiempo |
| **Descripción** | El servidor será el principal foco de la parte administrativa del sistema pues en él estarán guardados todos los contenidos multimedia y bases de datos que se puedan necesitar para el correcto funcionamiento de la app. |
| **Importancia** | Baja importancia para el cliente |
| **Prioridad** | Alta importancia para la dirección del proyecto |
| **Estado** | Pendiente de comenzar |
| **Comentarios** | Se debería de lograr un acceso seguro al servidor evitando canales inseguros |

| **ID** | RF002- Conexión al servidor en Cloud |
| --- | --- |
| **Versión** | 1.0 (20/11/2023) |
| **Dependencias** | * Extiende al RF001 * Software necesario para establecer una conexión al servidor * Credenciales de cuenta de usuario administrador para poder acceder a la configuración del servidor * Credenciales de cuenta de usuario de bajo nivel o controladas para realizar las consultas y acceso a la información del servidor |
| **Descripción** | Se requiere de un sistema de conexión al servidor que permita a los usuarios administradores utilizar cuentas con permisos elevados para poder hacer cambios en la configuración del servidor, además de cuentas de usuario más limitadas que solo puedan acceder a la información necesaria. |
| **Importancia** | Baja importancia para el cliente |
| **Prioridad** | Alta importancia para la dirección del proyecto |
| **Estado** | Pendiente de comenzar |
| **Comentarios** | Es ideal que el servidor tenga cuentas con diferentes permisos que se puedan utilizar para acceder a la información |

| **ID** | RF003-Creación Bases de datos |
| --- | --- |
| **Versión** | 1.0 (20/11/2023) |
| **Dependencias** | * Extiende al RF002 * Sistema de gestión de bases de datos * Conectividad a la red * Diseño ER de la BBDD para una correcta creación de las BBDD * BBDD relacionales SQL * Lenguaje SQL (MySQL, OracleSQL...) |
| **Descripción** | La base de datos deberá albergar todas las tablas con datos referentes a la aplicación y diferentes procedimientos funciones y disparadores que aseguren un funcionamiento óptimo |
| **Importancia** | Baja importancia para el cliente |
| **Prioridad** | Alta importancia para la dirección del proyecto |
| **Estado** | Pendiente de comenzar |
| **Comentarios** | Se debe tener en cuenta inserción SQL y a ser posible evitar utilizar código o métodos que faciliten este tipo de vulnerabilidad. |

# 

| **ID** | RF004- Recogida de datos de las BBDD |
| --- | --- |
| **Versión** | 1.0 (20/11/2023) |
| **Dependencias** | * Implementa RF006 * Extiende al RF003 * Consultas SQL para la correcta recogida de datos |
| **Descripción** | Se debe ser capaz, mediante consultas SQL, recoger la información de interés de las bases de datos. |
| **Importancia** | Baja importancia para el cliente |
| **Prioridad** | Alta importancia para la dirección del proyecto |
| **Estado** | Pendiente de comenzar |
| **Comentarios** |  |

# 

| **ID** | RF005- Inserción de datos en las BBDD |
| --- | --- |
| **Versión** | 1.0 (20/11/2023) |
| **Dependencias** | * Implementa RF006 * Extiende al RF003 * Consultas SQL para la correcta inserción de datos |
| **Descripción** | Se debe ser capaz, mediante consultas SQL, insertar la información de interés en las bases de datos. |
| **Importancia** | Baja importancia para el cliente |
| **Prioridad** | Alta importancia para la dirección del proyecto |
| **Estado** | Pendiente de comenzar |
| **Comentarios** |  |

# 

| **ID** | RF006- Manejo de datos entre BBDD y Servidor |
| --- | --- |
| **Versión** | 1.0 (20/11/2023) |
| **Dependencias** | * Lenguaje de programación (Java) para trabajar la información que se vaya a introducir o recoger de la BBDD y ser capaz de hacer llegar la información de Cliente a Servidor o Servidor a Cliente. |
| **Descripción** | Utilizando Java y las librerías necesarias como JDBC, establecer los métodos necesarios que permitan al frontend y backend entender los datos que se estén recogiendo de la BBDD |
| **Importancia** | Baja importancia para el cliente |
| **Prioridad** | Alta importancia para la dirección del proyecto |
| **Estado** | Pendiente de comenzar |
| **Comentarios** |  |

# 

| **ID** | RF007- Carga de archivos multimedia del servidor en Cloud en la aplicación |
| --- | --- |
| **Versión** | 1.0 (20/11/2023) |
| **Dependencias** | * Extiende al RF004 * Lenguaje de programación (Java) necesario para trabajar los datos que lleguen entre servidor y cliente |
| **Descripción** | Mediante un lenguaje de programación, a ser preferible Java, se debe ser capaz de trabajar los flujos de datos o bits que lleguen desde el servidor al cliente para la correcta visualización de archivos multimedia. |
| **Importancia** | Baja importancia para el cliente |
| **Prioridad** | Alta importancia para la dirección del proyecto |
| **Estado** | Pendiente de comenzar |
| **Comentarios** |  |

# 

| **ID** | RF008- Registro Usuarios con cuenta de la aplicación |
| --- | --- |
| **Versión** | 1.0 (20/11/2023) |
| **Dependencias** | * Extiende al RF005 * Lenguaje de programación (Java) necesario para trabajar los datos que lleguen entre servidor y cliente |
| **Descripción** | Registro de los usuarios con una cuenta de la aplicación que puedan utilizar para iniciar sesión además de otras funciones |
| **Importancia** | Baja importancia para el cliente |
| **Prioridad** | Alta importancia para la dirección del proyecto |
| **Estado** | Pendiente de comenzar |
| **Comentarios** |  |

# 

| **ID** | RF009- Comunicación con la API de League of Legends |
| --- | --- |
| **Versión** | 1.0 (20/11/2023) |
| **Dependencias** | * Extiende RF002 * Lenguajes de programación (Java, JavaScript) necesarios para recuperar datos de la API de Riot Games. * Al menos una clave de nivel de desarrollo de la API de Riot Games. |
| **Descripción** | Mediante un lenguaje de programación, a ser preferible JavaScript o Java, según requiera el caso de uso, se debe ser capaz de recuperar toda la información necesaria de la API de Riot Games y procesarla para mostrarla por pantalla en la aplicación |
| **Importancia** | Baja importancia para el cliente |
| **Prioridad** | Alta importancia para la dirección del proyecto |
| **Estado** | Pendiente de comenzar |
| **Comentarios** |  |

| **ID** | RF010- Registro Usuarios con cuenta de League of Legends |
| --- | --- |
| **Versión** | 1.0 (20/11/2023) |
| **Dependencias** | * Extiende al RF009 * Integración RSO (Riot Sign On) * Clave API con nivel de producción |
| **Descripción** | Idealmente, una vez la aplicación esté lista para producción, se debería de contactar con Riot Games para poner en marcha el proceso de obtención de una clave API de producción y la implementación del RSO, para permitir a los usuarios vincular sus cuentas de League of Legends con las cuentas de la aplicación. |
| **Importancia** | Baja importancia para el cliente |
| **Prioridad** | Muy baja importancia para la dirección del proyecto |
| **Estado** | Pendiente de comenzar |
| **Comentarios** |  |

| **ID** | RF011- Inicio de sesión de usuarios con cuenta local |
| --- | --- |
| **Versión** | 1.0 (20/11/2023) |
| **Dependencias** | * Extiende al RF004 * Autenticación de los usuarios que vayan a iniciar sesión con sus cuentas de aplicación |
| **Descripción** | Cuando un usuario vaya a iniciar sesión se debe verificar que la información introducida es correcta o existe en la BBDD, y en caso de no serlo, mostrar un mensaje de error |
| **Importancia** | Baja importancia para el cliente |
| **Prioridad** | Alta importancia para la dirección del proyecto |
| **Estado** | Pendiente de comenzar |
| **Comentarios** |  |

| **ID** | RF012- Mostrar información recogida del backend en el frontend |
| --- | --- |
| **Versión** | 1.0 (20/11/2023) |
| **Dependencias** | * Extiende al RF004 * Pantalla visual en la que mostrar el contenido recuperado * Algun metodo o funcion en el frontend que permita al usuario “recuperar” esa misma información ya sea de manera activa o pasiva |
| **Descripción** | La información que se recupere de la base de datos o del servidor debe haber alguna forma de visualizarla en el frontend |
| **Importancia** | Alta importancia para el cliente |
| **Prioridad** | Alta importancia para la dirección del proyecto |
| **Estado** | Pendiente de comenzar |
| **Comentarios** |  |

# 

| **ID** | RF013- Recuperar información recogida de la API de Riot Games en el frontend |
| --- | --- |
| **Versión** | 1.0 (20/11/2023) |
| **Dependencias** | * Extiende al RF009 * Pantalla visual en la que mostrar el contenido recuperado * Algun metodo o funcion en el frontend que permita al usuario “recuperar” esa misma información ya sea de manera activa o pasiva |
| **Descripción** | La información que se recupere de la API de Riot Games debe haber alguna forma de visualizarla en el frontend |
| **Importancia** | Baja importancia para el cliente |
| **Prioridad** | Alta importancia para la dirección del proyecto |
| **Estado** | Pendiente de comenzar |
| **Comentarios** |  |

| **ID** | RF014- Visualización de las estadisticas de un perfil de un jugador |
| --- | --- |
| **Versión** | 1.0 (20/11/2023) |
| **Dependencias** | * Extiende al RF013 * Apartado de perfil individual |
| **Descripción** | Cuando un usuario cargue la página del perfil de un jugador, se debe mostrar toda la información que tenga que ver con ese perfil como las estadísticas, partidas, nombre de jugador… |
| **Importancia** | Alta importancia para el cliente |
| **Prioridad** | Media importancia para la dirección del proyecto |
| **Estado** | Pendiente de comenzar |
| **Comentarios** |  |

| **ID** | RF015- Filtrado de búsqueda de la API de Riot Games |
| --- | --- |
| **Versión** | 1.0 (20/11/2023) |
| **Dependencias** | * Extiende al RF013 * Filtrado de algún tipo que permita al usuario buscar cierta información relacionada con League of Legends utilizando la API de Riot Games. |
| **Descripción** | Debe existir alguna forma de filtrar los resultados lanzados por la API de Riot Games y visualizar solo la información de interés |
| **Importancia** | Baja importancia para el cliente |
| **Prioridad** | Media importancia para la dirección del proyecto |
| **Estado** | Pendiente de comenzar |
| **Comentarios** |  |

| **ID** | RF016- Búsqueda/Visualización de perfiles de jugador por nombre de perfil |
| --- | --- |
| **Versión** | 1.0 (20/11/2023) |
| **Dependencias** | * Extiende al RF015 * Caja de busqueda de texto que permita al usuario buscar al jugador que él desee mediante el nombre de perfil y recuperar la información del perfil buscado |
| **Descripción** | El usuario debe poder buscar los perfiles de jugador de otras personas mediante sus nombres de cuenta |
| **Importancia** | Alta importancia para el cliente |
| **Prioridad** | Alta importancia para la dirección del proyecto |
| **Estado** | Pendiente de comenzar |
| **Comentarios** |  |

| **ID** | RF017- Listado de objetos |
| --- | --- |
| **Versión** | 1.0 (20/11/2023) |
| **Dependencias** | * Extiende al RF013 * Pantalla para ver los objetos |
| **Descripción** | Cuando un usuario cargue la pantalla de objetos, se deben mostrar todos los objetos del juego junto a sus nombres e icono |
| **Importancia** | Media importancia para el cliente |
| **Prioridad** | Baja importancia para la dirección del proyecto |
| **Estado** | Pendiente de comenzar |
| **Comentarios** |  |

| **ID** | RF018- Búsqueda de objetos por nombre |
| --- | --- |
| **Versión** | 1.0 (20/11/2023) |
| **Dependencias** | * Extiende al RF015 * Caja de busqueda de texto que permita al usuario buscar el objeto que él desee mediante el nombre del propio objeto |
| **Descripción** | El usuario debe poder buscar los objetos mediante los nombres de cada objeto |
| **Importancia** | Baja importancia para el cliente |
| **Prioridad** | Baja importancia para la dirección del proyecto |
| **Estado** | Pendiente de comenzar |
| **Comentarios** |  |

| **ID** | RF019- Visualización de la información de un objeto |
| --- | --- |
| **Versión** | 1.0 (20/11/2023) |
| **Dependencias** | * Extiende al RF013 * Apartado de objetos individual |
| **Descripción** | Cuando un usuario cargue la pantalla de un objeto, se debe mostrar toda la información que tenga que ver con ese objeto como las estadísticas, nombre, descripción… |
| **Importancia** | Baja importancia para el cliente |
| **Prioridad** | Baja importancia para la dirección del proyecto |
| **Estado** | Pendiente de comenzar |
| **Comentarios** |  |

| **ID** | RF020- Listado de campeones |
| --- | --- |
| **Versión** | 1.0 (20/11/2023) |
| **Dependencias** | * Extiende al RF013 * Pantalla visual con una lista de todos los campeones |
| **Descripción** | Cuando un usuario cargue la pantalla de campeones, se deben mostrar todos los campeones del juego junto a sus nombres e icono |
| **Importancia** | Media importancia para el cliente |
| **Prioridad** | Baja importancia para la dirección del proyecto |
| **Estado** | Pendiente de comenzar |
| **Comentarios** |  |

| **ID** | RF021- Búsqueda de campeones por nombre |
| --- | --- |
| **Versión** | 1.0 (20/11/2023) |
| **Dependencias** | * Extiende al RF015 * Caja de busqueda de texto que permita al usuario buscar al campeón que él desee mediante el nombre de personaje |
| **Descripción** | El usuario debe poder buscar los personajes mediante los nombres de cada uno |
| **Importancia** | Baja importancia para el cliente |
| **Prioridad** | Baja importancia para la dirección del proyecto |
| **Estado** | Pendiente de comenzar |
| **Comentarios** |  |

| **ID** | RF022- Búsqueda de campeones por rol |
| --- | --- |
| **Versión** | 1.0 (20/11/2023) |
| **Dependencias** | * Extiende al RF015 * Caja de busqueda de texto que permita al usuario buscar al campeón que él desee mediante el rol de los personajes |
| **Descripción** |  |
| **Importancia** | Baja importancia para el cliente |
| **Prioridad** | Baja importancia para la dirección del proyecto |
| **Estado** | Pendiente de comenzar |
| **Comentarios** |  |

| **ID** | RF022- Visualización de la información de un campeón |
| --- | --- |
| **Versión** | 1.0 (20/11/2023) |
| **Dependencias** | * Extiende al RF013 * Pantalla individual de campeones |
| **Descripción** | Cuando un usuario cargue la pantalla de un campeón, se debe mostrar toda la información que tenga que ver con ese campeón como las estadísticas, nombre, descripción, rol… |
| **Importancia** | Baja importancia para el cliente |
| **Prioridad** | Baja importancia para la dirección del proyecto |
| **Estado** | Pendiente de comenzar |
| **Comentarios** |  |

| **ID** | RF023- Análisis De Partidas |
| --- | --- |
| **Versión** | 1.0 (20/11/2023) |
| **Dependencias** | * Extiende al RF016 * Pantalla individual o desplegable de partidas de un jugador |
| **Descripción** | Cuando un usuario cargue la página del perfil de un jugador, debe ser capaz de no solo ver sus partidas jugadas, sino de también poder acceder a la información de cada partida |
| **Importancia** | Alta importancia para el cliente |
| **Prioridad** | Alta importancia para la dirección del proyecto |
| **Estado** | Pendiente de comenzar |
| **Comentarios** |  |

# 

| **ID** | *RNF001-Rendimiento de carga* |
| --- | --- |
| **Versión** | 1.0 (27/11/2023) |
| **Dependencias** | * *Cacheado de la información cargada siempre que sea posible* * *Evitar cuando sea posible la carga de nuevas pantallas* * *Evitar hacer llamadas innecesarias a la API de Riot Games o al servidor* * *Extiende RF006, RF013* |
| **Descripción** | El sistema deberá cargar el contenido multimedia, como la información recogida de la API de Riot Games o el servidor, como las diferentes pantallas, de una manera rápida |
| **Importancia** | Alta importancia para el cliente |
| **Prioridad** | Baja importancia para la dirección del proyecto |
| **Estado** | *Por empezar* |
| **Comentarios** |  |

| **ID** | *RNF002-GUI* |
| --- | --- |
| **Versión** | 1.0 (27/11/2023) |
| **Dependencias** | * Interfaz clara * Wireframe de la interfaz o boceto de la interfaz para que facilite el trabajo de crear una interfaz clara |
| **Descripción** | El sistema deberá tener una interfaz sencilla y visual que no se haga complicada ni sobrecargada para los usuarios, está a su vez tendrá que tener en cuenta la resolución de las pantalla posibles y el sistema operativo del dispositivo. |
| **Importancia** | Alta importancia para el cliente |
| **Prioridad** | Media importancia para la dirección del proyecto |
| **Estado** | *Por empezar* |
| **Comentarios** |  |

| **ID** | *RNF003-Codificado de contraseñas* |
| --- | --- |
| **Versión** | 1.0 (27/11/2023) |
| **Dependencias** | * *Sistema de encriptación de contraseñas* * *Extiende RF006* |
| **Descripción** | El sistema deberá estar programado para que una vez el usuario introduzca su contraseña esta se guarde codificada en la base de datos |
| **Importancia** | Baja importancia para el cliente |
| **Prioridad** | Baja importancia para la dirección del proyecto |
| **Estado** | *Por empezar* |
| **Comentarios** |  |

| **ID** | *RNF004-UX* |
| --- | --- |
| **Versión** | 1.0 (27/11/2023) |
| **Dependencias** | * *Menús intuitivos* * *Interfaz agradable y clara de usar* * *El usuario debe saber en todo momento dónde está y cómo volver hacia atrás* * *El usuario debe tener alguna forma de deshacer un problema en el que se haya podido meter en temas de navegación por la interfaz* |
| **Descripción** | La aplicación deberá ser intuitiva, de manera que sea fácilmente accesible, tenga una interfaz atractiva para el usuario y los errores sean mínimos y están bien controlados |
| **Importancia** | Baja importancia para el cliente |
| **Prioridad** | Baja importancia para la dirección del proyecto |
| **Estado** | *Por empezar* |
| **Comentarios** |  |