



Montevideo, 30 mayo 2025

# **Requerimientos, limitaciones y** **Alcance de proyecto**

Unconnected Studio 3MB



Montevideo, 30 mayo 2025

## **Indice:**

### **1. Requerimientos Funcionales**

- 1.1 Registro manual de jugadas
- 1.2 Aplicación de reglas del juego
- 1.3 Validación de movimientos
- 1.4 Cálculo automático de puntuación
- 1.5 Determinación del ganador
- 1.6 Visualización de resultados
- 1.7 Inicio de partida digital
- 1.8 Asignación y selección de dinosaurios
- 1.9 Gestión de turnos
- 1.10 Simulación del dado
- 1.11 Colocación de dinosaurios
- 1.12 Puntaje dinámico
- 1.13 Finalización de partida y resultado

### **2. Requerimientos No Funcionales**

- 2.1. Rendimiento y capacidad de respuesta
- 2.2. Interfaz de usuario intuitiva
- 2.3. Facilidad de aprendizaje
- 2.4. Gestión de perfiles (jugador/administrador)
- 2.5. Seguridad de acceso (administrador)
- 2.6. Entorno de ejecución (servidor)
- 2.7. Entorno de desarrollo
- 2.8. Compatibilidad con navegadores
- 2.9. Confiabilidad del sistema
- 2.10. Documentación
- 2.11. Instalación para pruebas
- 2.12. Integridad y disponibilidad de la base de datos
- 2.13. Control de versiones



Montevideo, 30 mayo 2025

### **3. Alcance del Proyecto**

3.1. Tecnologías

3.2. Enfoque por modo

3.2.1. Modo auxiliar

3.2.2. Modo Juego

### **4. Limitaciones.**



Montevideo, 30 mayo 2025

**1.Requerimientos Funcionales:** El sistema es una herramienta auxiliar de puntuación y validación de reglas, los jugadores ingresan manualmente en la aplicación (web) la colocación de dinosaurios en el tablero (lo que le corresponde al jugador). La propia aplicación también debe de contar con un modo se implementa la partida completa digitalizada (modo de jugar una partida casual). El sistema debe replicar la mecánica del juego original en modo básico, gestionando los mismo turnos, selección y paso de dinosaurios, que debe incluir la dinámica de selección, paso y colocación de dinosaurios entre jugadores, incorporar restricciones del dado y las reglas de puntuación.

- **1.1.Registro manual de jugadas:** Permitir que los jugadores ingresen manualmente los dinosaurios colocados en cada recinto del tablero
- **1.2.Aplicación de reglas del juego:** Aplicar automáticamente las reglas del juego base (draftosaurus), como;
  - **Restricciones del dado** (Zona, tipo de recinto, etc)
  - **Condiciones de cada recinto** (semejanza, diferencia, parejas, etc)
- **1.3.Validación de movimientos:** Verificar si jugada es válida según las reglas
- **1.4.Cálculo automático de puntuación:** Calcular y mostrar el puntaje parcial y final de cada jugador.
- **1.5.Determinación del ganador:** Comparar las puntuaciones y declarar automáticamente al ganador de la partida
- **1.6.Visualización de resultados:** Mostrar un resumen de la puntuación final por jugador y una tabla con el detalle por recinto.
- **1.7.Inicio de partida digital:** Permitir crear y comenzar una partida local del juego completo

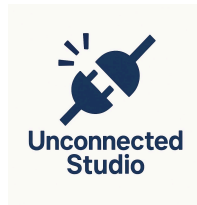


Montevideo, 30 mayo 2025

- **1.8.Asignación y selección de dinosaurios:** Simular el sorteo de dinosaurios al azar desde la bolsa y permitir que cada jugador elija uno por turno
- **1.9.Gestión de turnos:** Administrar los turnos de cada jugador y del dado en sentido horario
- **1.10.Simulación del dado:** Generar aleatoriamente el resultado del dado de colocación y aplicar la restricción correspondiente a los jugadores
- **1.11.Colocación de dinosaurios:** Permitir colocar los dinosaurios en los recintos respetando las reglas y restricciones
- **1.12.Puntaje dinámico:** Calcular y actualizar el puntaje automáticamente durante la partida, según la colocación en tiempo real.
- **1.13.Finalización de partida y resultado:** Concluir la partida después de dos rondas y mostrar los resultados con detalle para cada jugador

## **2.Requerimientos No Funcionales:**

- 2.1.La aplicación debe responder rápidamente a las interacciones del usuario
- 2.2.El sistema debe poder gestionar una partida completa sin ralentizaciones
- 2.3.La interfaz debe ser intuitiva, clara y fácil de usar tanto para jugadores como para administradores
- 2.4.El sistema debe permitir aprender a usarlo con poca o ninguna capacitación
- 2.5.El sistema debe separar los perfiles de jugador y administrador, limitando acciones según su rol
- 2.6.Acceso a las funciones de administración debe requerir credenciales o restricciones
- 2.7.El sistema debe ejecutarse sobre un servidor GNU/Linux con entorno LAMP
- 2.8.Durante el desarrollo debe de poder ejecutarse en XAMPP 8.x
- 2.9.Debe funcionar correctamente en los navegadores modernos

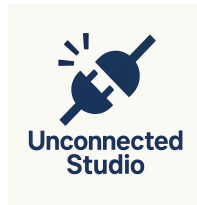


Montevideo, 30 mayo 2025

- 2.10.El sistema debe ser confiable, sin ninguna pérdida de datos ni bloqueo durante la partida.
- 2.11.Debe incluir documentación clara del funcionamiento del sistema del código fuente
- 2.12.La aplicación debe poder ser instalada en una maquina virtual para pruebas
- 2.13.El servidor de base de datos debe garantizar integridad y disponibilidad durante las sesiones de uso
- 2.14.Se debe usar un sistema de control de versiones (Como github) para gestionar el desarrollo en equipo

**3.Alcance del Proyecto:** El proyecto se puede dividir en dos componentes, que seria la herramienta auxiliar del juego físico, y la capacidad de jugar una partida de manera digital. Esté permitirá jugar partidas completas del juego en sí localmente desde la web, la partida sería una en modo básico (mecánicas clásicas del juego), lo que incluye el lanzamiento de dado, selección de los dinosaurios y los recintos. En cuanto al modo auxiliar, esté se encarga de llevar puntajes y validar las reglas durante partidas (que se llevan a cabo en físico). Esté haría los calculos de puntuación automáticamente, como el usuario puede introducir los dinosaurios colocados (en el tablero físico).

- **3.1.Tecnologías:** El principal desarrollo será con PHP 8.x (respectivo del backend) y javascript(respectivo del frontend), usando HTML y CSS para la interfaz. La base de datos usada será MySQL, y para el entorno de desarrollo empleará XAMPP 8.x, a pesar que la implementación final correrá sobre un servidor linux configurado con LAMP.
- **3.2.Enfoque por modo**
  - **3.2.1.Modos auxiliares:** Centrado en la gestión de los datos de una partida real. El usuario es el encargado de ir registrando los



Montevideo, 30 mayo 2025

movimientos por su cuenta, este modo solo aplica las reglas ya definidas de la partida, y calculará la puntuación final.

- **3.2.2.Modo Juego:** El juego de mesa digitalizado, lo que conlleva que los jugadores puedan jugar una partida en clásico directamente desde nuestra aplicación web, todo esto incluye la lógica de selección y paso de dinosaurios entre jugadores, las reglas asociadas a los propios dados y reglas del puntaje, lo que se llevará a cabo de forma automatizada.

**4.Limitaciones:** El sistema en sí, no sustituye la versión original del juego en cuestión. Nuestra aplicación web está concebida como herramienta auxiliar, con el objetivo de facilitar la gestión de puntuaciones y reglas durante el uso del mismo. El particular modo juego, tiene contemplado solo el modo básico del mismo en cuestión, no se pretende expandir a variantes más avanzadas del Draftosaurus. Especificado en la misma letra del proyecto en “todas las peculiaridades de una partida en modo base”. También, el sistema no está diseñado como una plataforma multiusuario permanente, lo que incluye que a pesar de que admita un registro de usuarios(manera local), no tendrá un servidor persistente. El proyecto requiere un servidor GNU/Linux con Lamp configurado para correr, lo que implica que no es una aplicación móvil, si no, una aplicación web dinámica. Está tampoco empleará servicios de terceros (APis externas ni nubes de caracter publico).