

# Análisis de Requisitos

Por Antonio Chiquero Encinas, Cezary Lukasz Gebczyk y Yanh Marcos San Gil Maresma

# ÍNDICE

---

ÍNDICE	2
¿REQUISITOS?	3
REQUISITOS FUNCIONALES:	4
REQUISITOS NO FUNCIONALES:	5
DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	6

---

## ¿REQUISITOS?

Los requisitos vienen a ser las necesidades que requiere el proyecto para realizarse de forma correcta. Estos requisitos pueden ser FUNCIONALES, lo cual significa que son de máxima prioridad a la hora de priorizar tareas. Luego están los requisitos NO FUNCIONALES, que vendrían a ser elementos adicionales para ligeramente enriquecer el proyecto. A continuación, se enumeran tanto unos como otros.

## REQUISITOS FUNCIONALES:

1. Implementación de las mecánicas de juego.
2. Posibilidad de que se infecten las ciudades del juego y que, cuando estas lleguen a nivel 3 de infección se expanda hacia las ciudades colindantes.
3. Implementación de energía/puntos de acción que tiene el usuario por cada ronda.
4. Un botón que permita al usuario pasar ronda cuando este quiera.
5. El usuario podrá desarrollar curas/vacunas utilizando sus puntos de acción.
6. Una interfaz gráfica, por la cual el usuario pueda navegar de forma cómoda e interactuar con los elementos que ofrece el juego.
7. El almacenamiento de los datos como las ciudades infectadas, las acciones que va realizando el jugador, las partidas completadas y los usuarios en ficheros de texto.
8. Es evidente que el correcto funcionamiento del código es una parte esencial de los requisitos funcionales. Sé tiene que testear de forma extensiva todas las posibilidades del juego para minimizar errores técnicos (bugs).
9. La correcta distribución del trabajo entre los miembros que conforman el planteamiento, desarrollo y testeo del proyecto

## REQUISITOS NO FUNCIONALES:

1. Una documentación a detalle de todos los elementos que conforman el proyecto
2. Un estilo audiovisual relacionado con la temática del juego.
3. Elementos adicionales que se van adquiriendo según el jugador dedica tiempo al juego. De esta forma, recompensando al mismo y dándole motivos para continuar jugando, la opción hasta el momento más barajada es la de implementar un sistema de new game + con el cual te aumente las acciones y te modifique ciertas cosas con cada victoria que el jugador consiga.
4. El uso de material libre de derechos de autor (imágenes, audio...)
5. Un sistema de logros para que el jugador disponga de metas adicionales.
6. El correcto uso de herramientas como GitHub para gestionar el proyecto
7. Un formato definido para todo lo que esté relacionado con el proyecto, documentación, fuente de letra y esquema de colores.
8. El juego será single player.

Pos bueno, voy a ponerlo en mi word avisame si pones algo mas

## DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO:

- Modo de juego: será un juego de single player basado en una pandemia mundial, el objetivo del juego es que el jugador consiga todas y cada una de las vacunas las cuales son 4, para conseguir una vacuna hay que gastar 4 acciones (acción = movimientos y posibilidades que puedes hacer por turno), y esto en la siguiente ronda te dará un porcentaje, cuando llegues al 100% de la vacuna podrás erradicar más contagios
- Como inicia el juego: en la primera ronda tendrás unas ciertas ciudades infectadas y además como en cada ronda tendrás tus 4 acciones por defecto (nos gustaría implementar más adelante un sistema de new game + con el cual te aumente las acciones y te modifique ciertas cosas).
- Sistema de Infección de ciudades: Cada ciudad como máximo puede estar infectada con un máximo de 3, si a esta ciudad que contiene 3 infecciones se le aumenta una, se crea un brote (a ciertos números de brotes pierdes el juego).
- Brotes: si se crea un brote como hemos comentado antes, se afectan todas las ciudades colindantes con 1 punto de infección y se te aumenta en uno el contador de brotes, cuando llegues a ciertos brotes perderás el juego.
- Vacunas: la vacuna se consiguen llegando al 100% de ella y para conseguir subir el porcentaje necesitas gastar en una ronda 4 acciones, una vez que tengas una vacuna al cien por ciento con una sola acción puedes eliminar todas las infecciones de una ciudad
- Acciones: Al inicio de cada ronda tendrás 4 acciones las cuales puedes utilizar para eliminar infecciones en ciudad (con una acción eliminas una infección a no ser que la vacuna de la infección que quieres erradicar, en ese caso se eliminaría todas las infecciones de la ciudad ), lo otro que puedes hacer con las 4 acciones es incrementar el porcentaje de una vacuna que aun no tengas.