

# Requerimientos y diagramas de "Friends Night"

**11+1 Studios**

Luis Lemus

Victor Sanchez

Diego Lecanda

Andre Cerdan

5 de octubre de 2023

# Indice

## Índice

<b>1. Requerimientos funcionales</b>	<b>2</b>
<b>2. Requerimientos no funcionales</b>	<b>3</b>
2.1. Requerimientos de usabilidad: . . . . .	3
2.2. Requerimientos de desarrollo: . . . . .	3
2.3. Requerimientos de entorno/de software: . . . . .	4
2.4. Requerimientos de eficiencia: . . . . .	4
2.5. Requerimientos de disponibilidad: . . . . .	4
2.6. Requerimientos de mantenimiento: . . . . .	4
2.7. Requerimientos regulatorios: . . . . .	4
2.8. Requerimientos eticos . . . . .	4
<b>3. Diagrama de casos de uso</b>	<b>4</b>
<b>4. Diagrama de entidad relacion</b>	<b>5</b>
<b>5. Diagrama de componentes</b>	<b>6</b>
<b>6. Diagrama de clases</b>	<b>7</b>
<b>7. Diagramas de secuencia:</b>	<b>8</b>

## 1. Requerimientos funcionales

Los requerimientos funcionales de la aplicaci son:

1. Crear un perfil
2. Administrar perfil
3. Cambiar imagen de perfil
4. Cambiar nombre del perfil

5. Filtro de contenido por edad
6. Preferencias de gros de pella
7. Enviar queja o comentario al soporte tico
8. Ajustar el rendimiento en el dispositivo
9. Editar el perfil
10. Buscar juegos por categor
11. Elegir un juego
12. Jugar el juego
13. Acceder al menu de opciones
14. Regresar al menu principal

## **2. Requerimientos no funcionales**

### **2.1. Requerimientos de usabilidad:**

1. Interfaz clara que permita ver donde hay ajustes y donde es para jugar (sobre todo para usuarios no acostumbrados a la tecnolog;

### **2.2. Requerimientos de desarrollo:**

1. Trabajar con sistemas operativos de window 10 o mayor (Abstenerse de usar sistemas IOS).

### **2.3. Requerimientos de entorno/de software:**

1. Sistemas IOs y Android

### **2.4. Requerimientos de eficiencia:**

1. La aplicaci debe tardar mucho tiempo en conectar a los jugadores entre ellos.

### **2.5. Requerimientos de disponibilidad:**

1. Mostrar desde el a de descarga la compatibilidad con dispositivos Android e IOS

### **2.6. Requerimientos de mantenimiento:**

1. Version de unity 2021.3.8f LTS con mantenimiento de 3 aesde que sali

### **2.7. Requerimientos regulatorios:**

- a) Acatar regulaciones respecto a contenido +18 respecto a consumo de alcohol

### **2.8. Requerimientos eticos**

- a) Advertir acerca de los juegos +18 de bebida, tanto en la pna donde se publique el juego como dentro del juego

## **3. Diagrama de casos de uso**

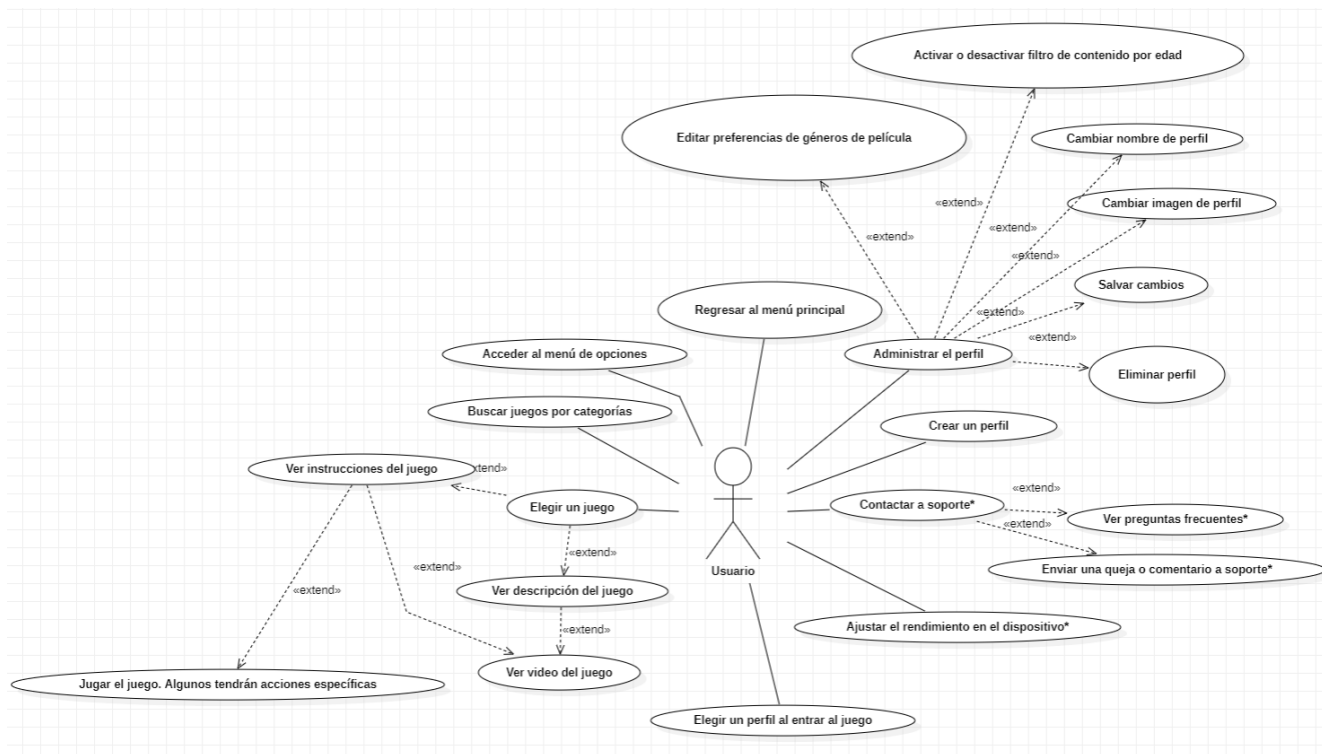


Figura 1: Diagrama de uso de caso

## 4. Diagrama de entidad relacion

El siguiente diagrama de entidad relacion de **Friends Night** contempla las distintas tablas que tendrá la base de datos para guardar información:

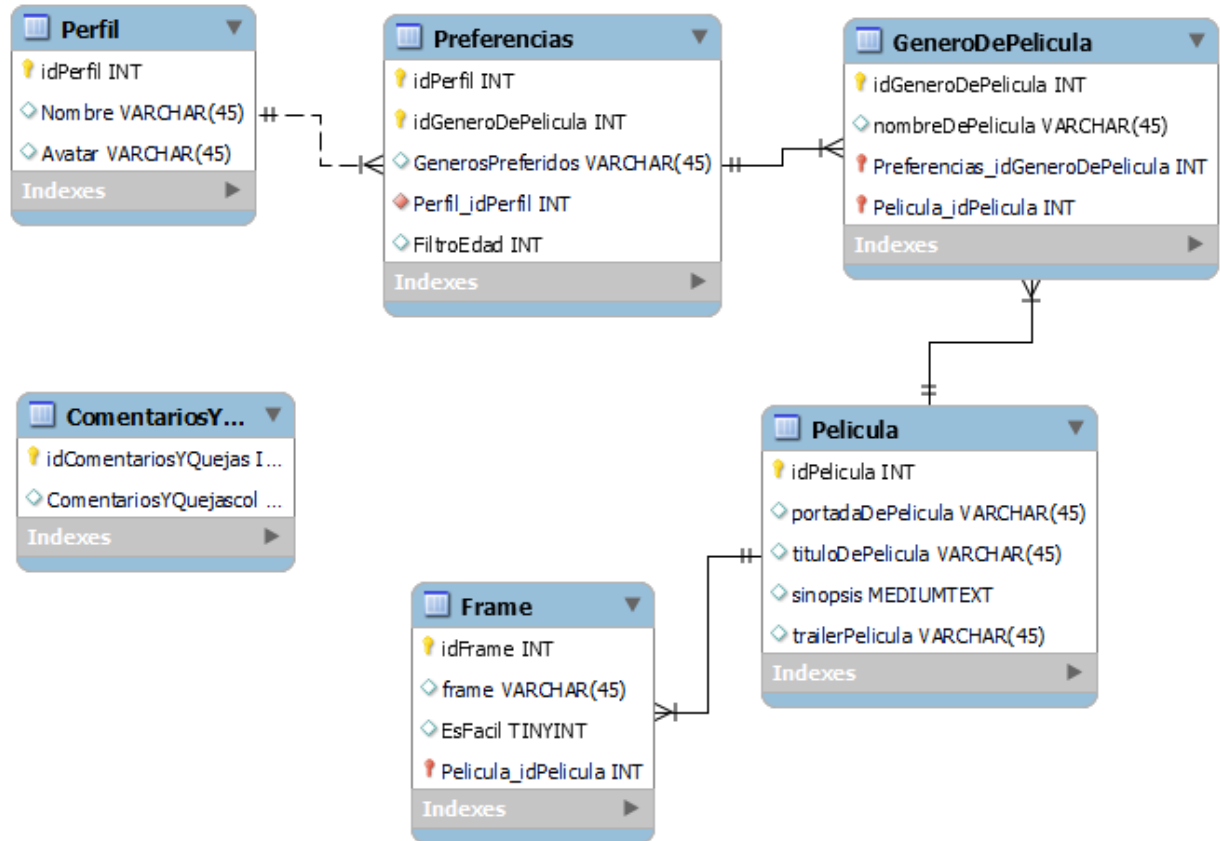


Diagrama de entidad relacion

## 5. Diagrama de componentes

El siguiente diagrama de componentes de **Friends Night** contempla la arquitectura con la que se conectaran la base de datos, el juego y el usuario

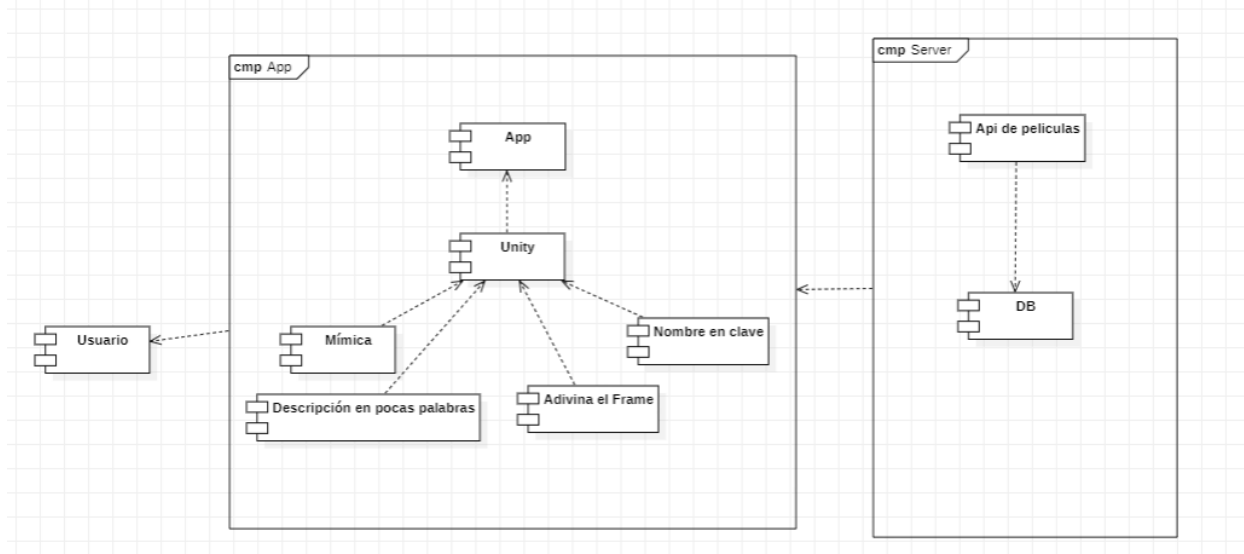


Diagrama de componentes

## 6. Diagrama de clases

El siguiente diagrama de clases de **Friends Night** contempla las distintas clases que se programaran en el desarrollo del juego:

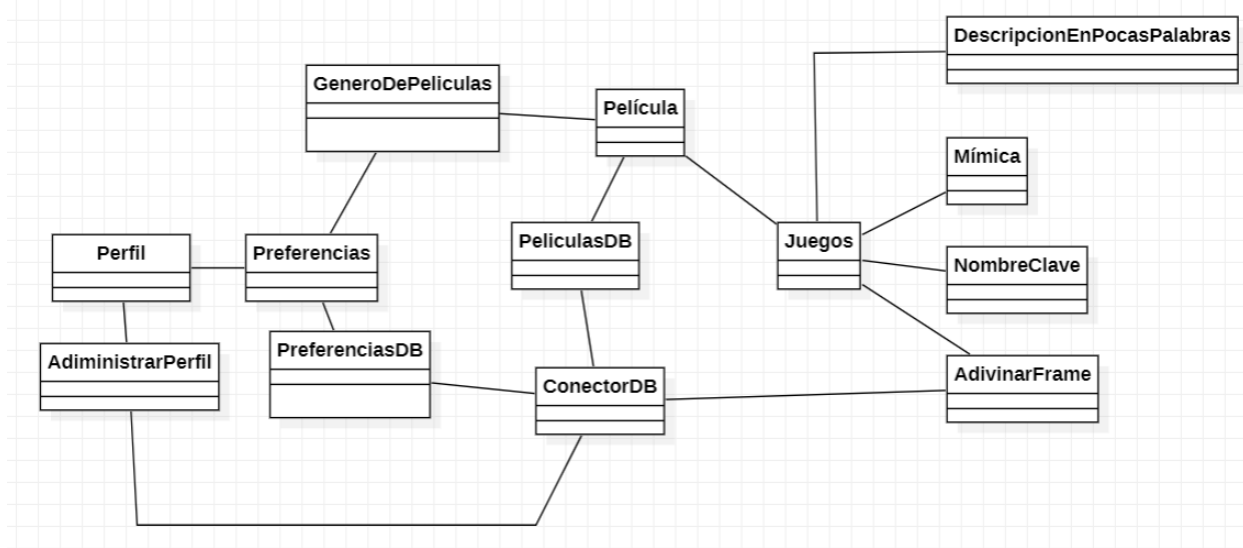


Diagrama de clases

## 7. Diagramas de secuencia:

A continuación van los diagramas de secuencia para los distintos casos de uso.

El primero refiere al caso de buscar un juego:



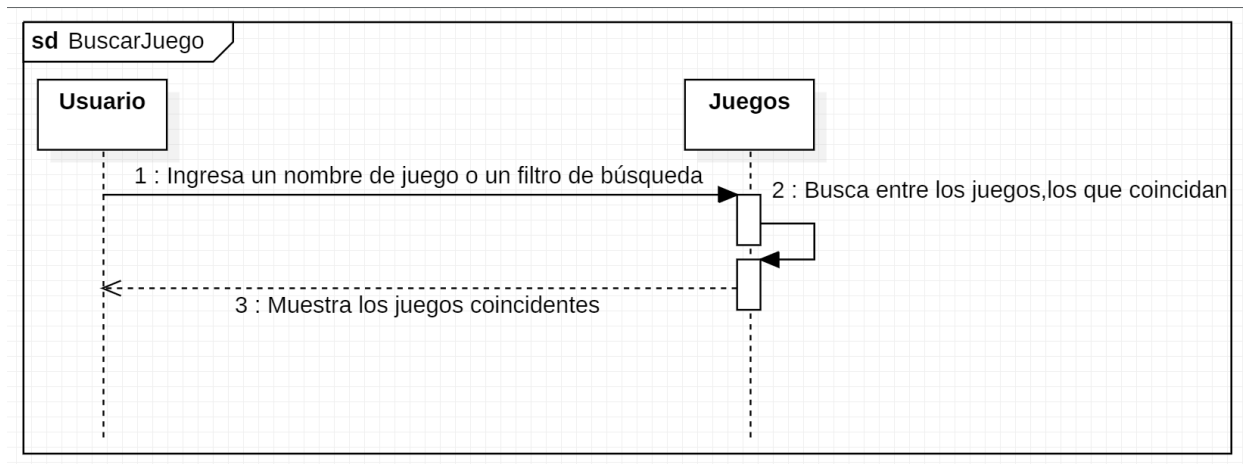


Diagrama de secuencia para buscar un juego

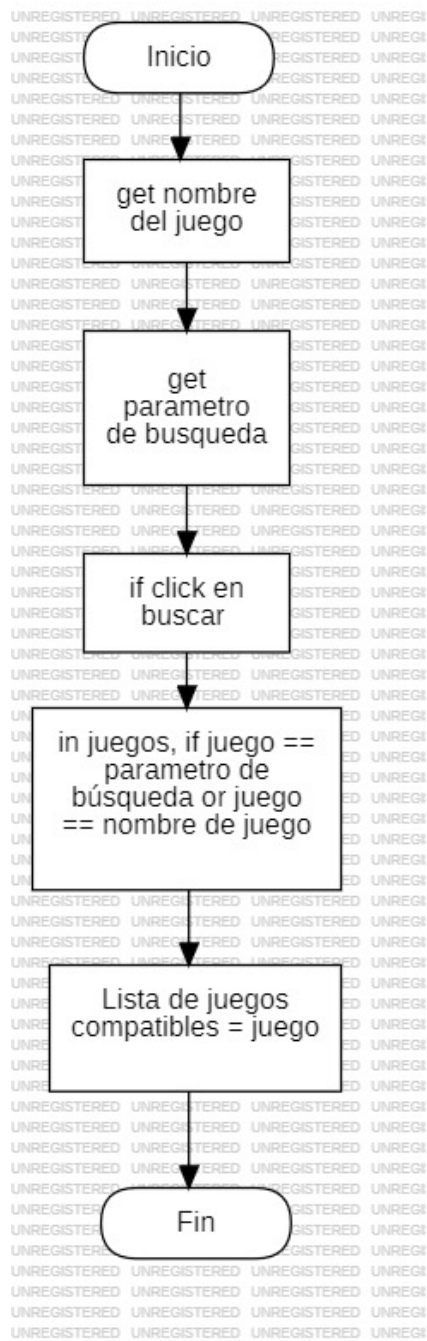


Diagrama de flujo para buscar un juego

En el segundo diagrama se plasma como seria la creacion y edicion de un nuevo perfil:

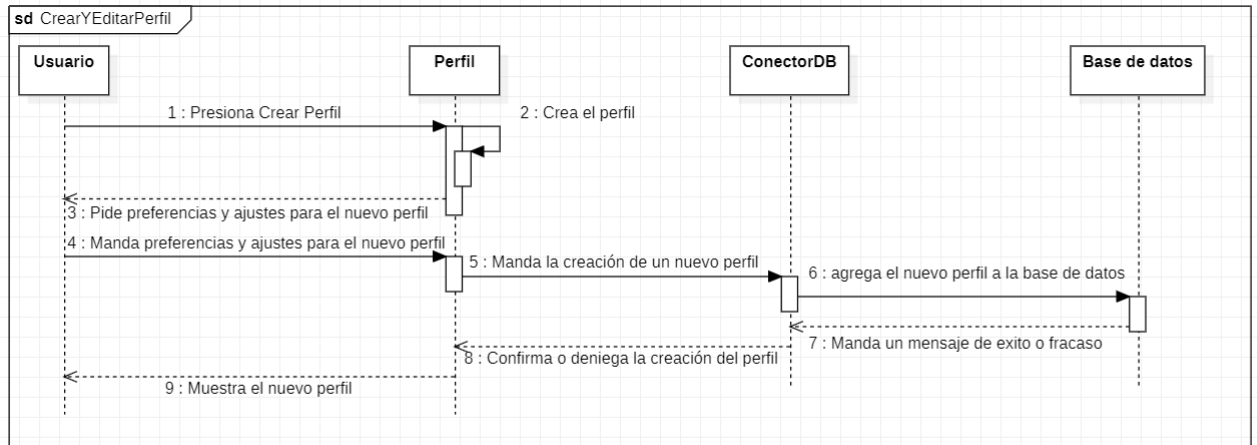


Figura 2: Diagrama de secuencia para crear y editar un perfil nuevo

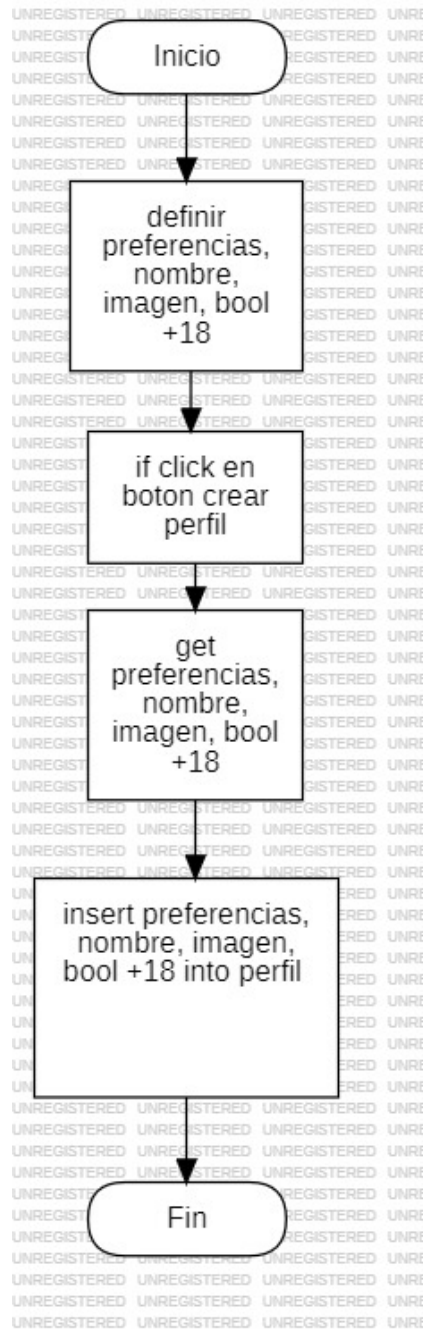


Diagrama de flujo para crear y editar un perfil nuevo

En el tercer diagrama propone la secuencia para la edicion de la informacion o preferencias de un perfil ya existente:

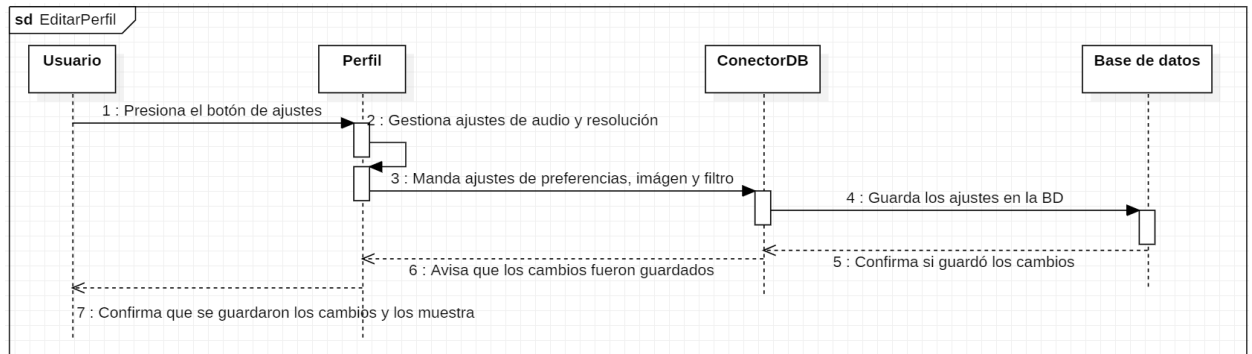


Figura 3: Diagrama de secuencia para editar un perfil ya existente

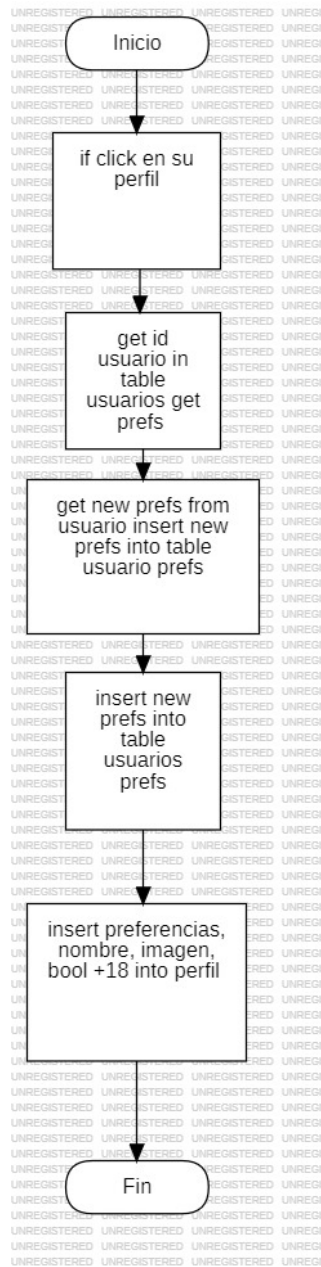


Diagrama de flujo para editar un perfil ya existente

El cuarto diagrama plantea la eleccion de un juego:

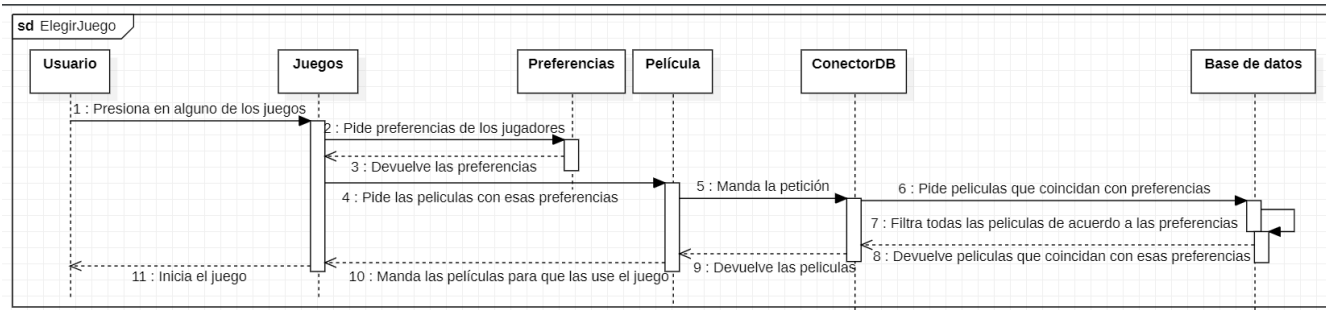
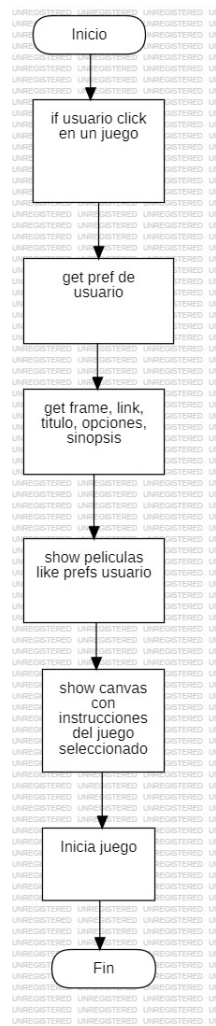
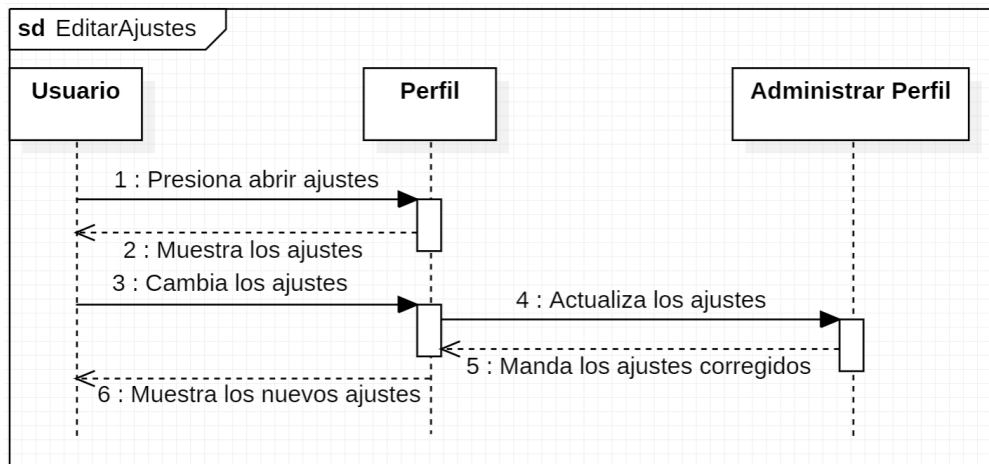


Figura 4: Diagrama de secuencia para elegir un juego



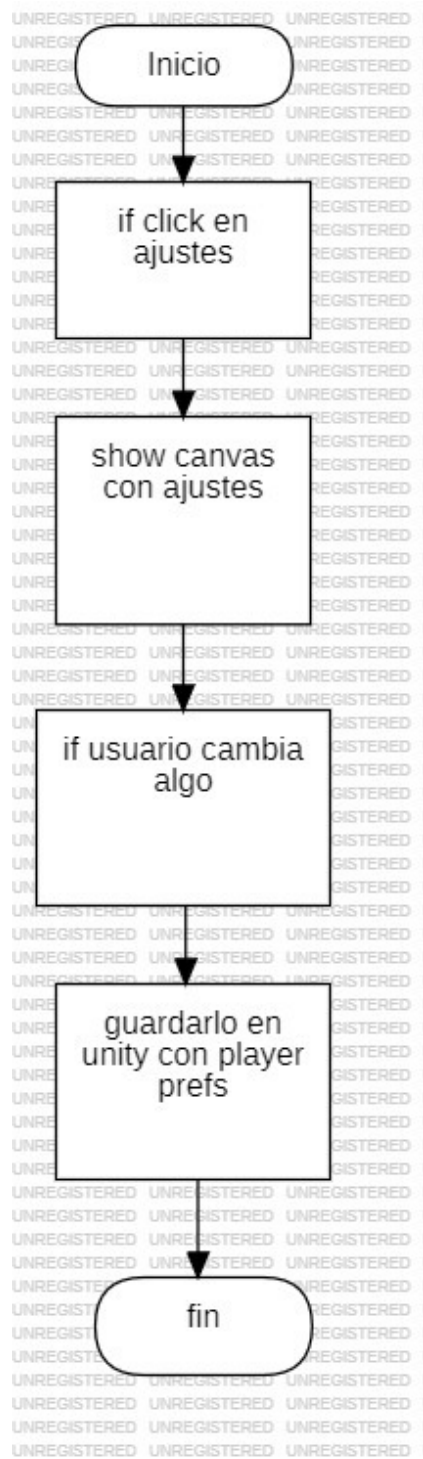
## Diagrama de flujo para elegir un juego

El quinto diagrama propone la secuencia para cambiar las opciones de la interfaz de configuracion:



## Diagrama de secuencia para editar las opciones en configuracion





## Diagrama de flujo para editar las opciones en configuracion

En el sexto diagrama se propone la secuencia para regresar al menu principal:

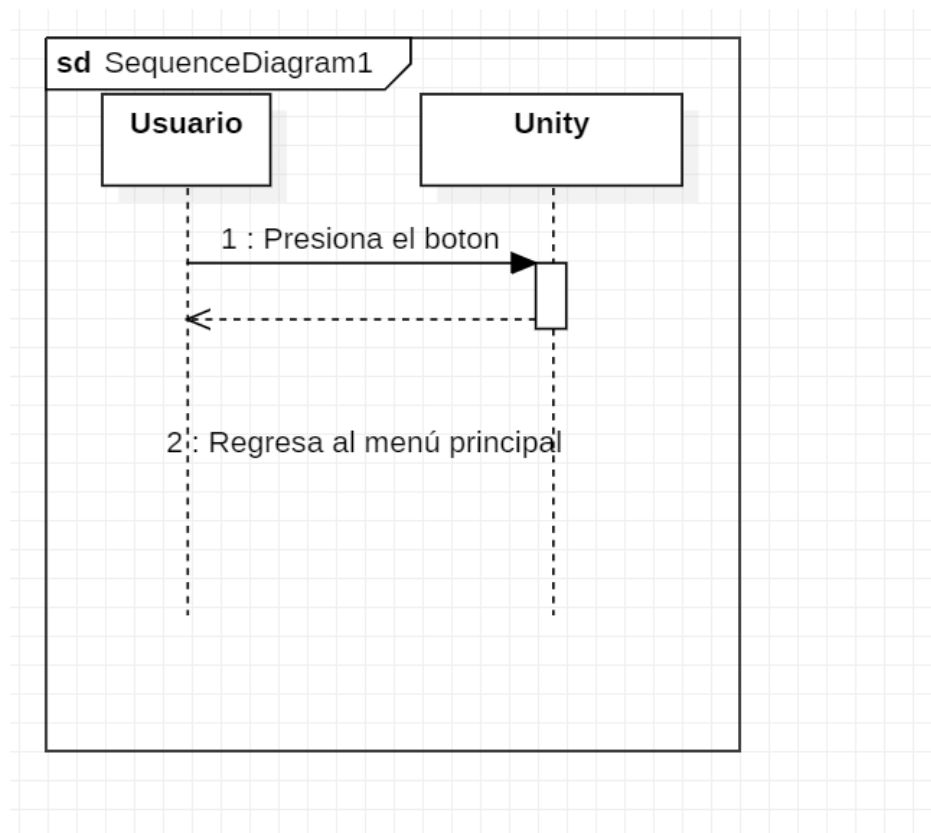


Diagrama de secuencia para regresar al menu principal

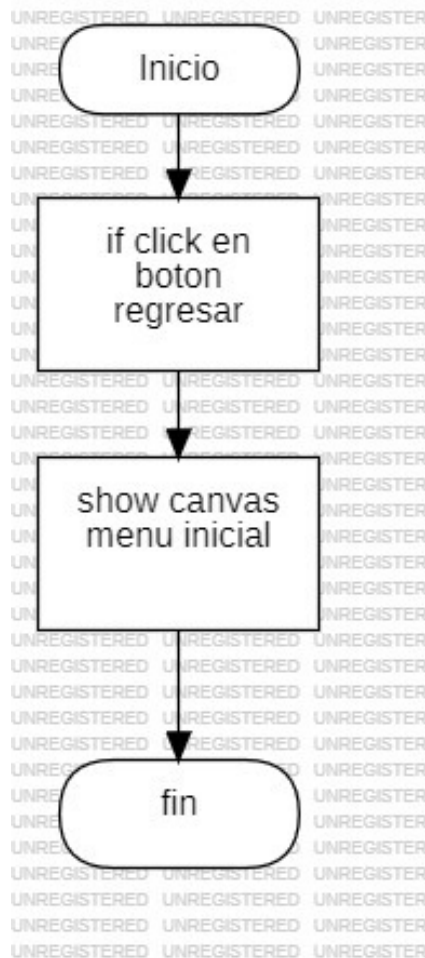


Diagrama de flujo para regresar al menu principal

Para el septimo diagrama plantea el contacto a soporte, sin embargo, esta opcion dependera del tiempo de desarrollo de la aplicacion:

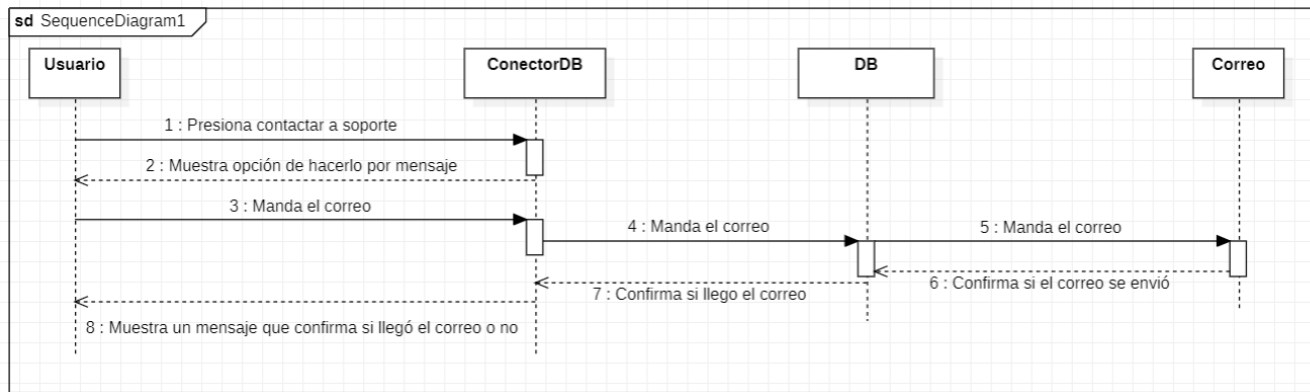
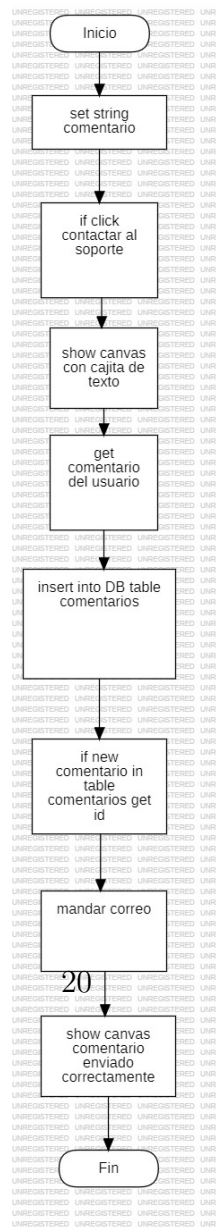
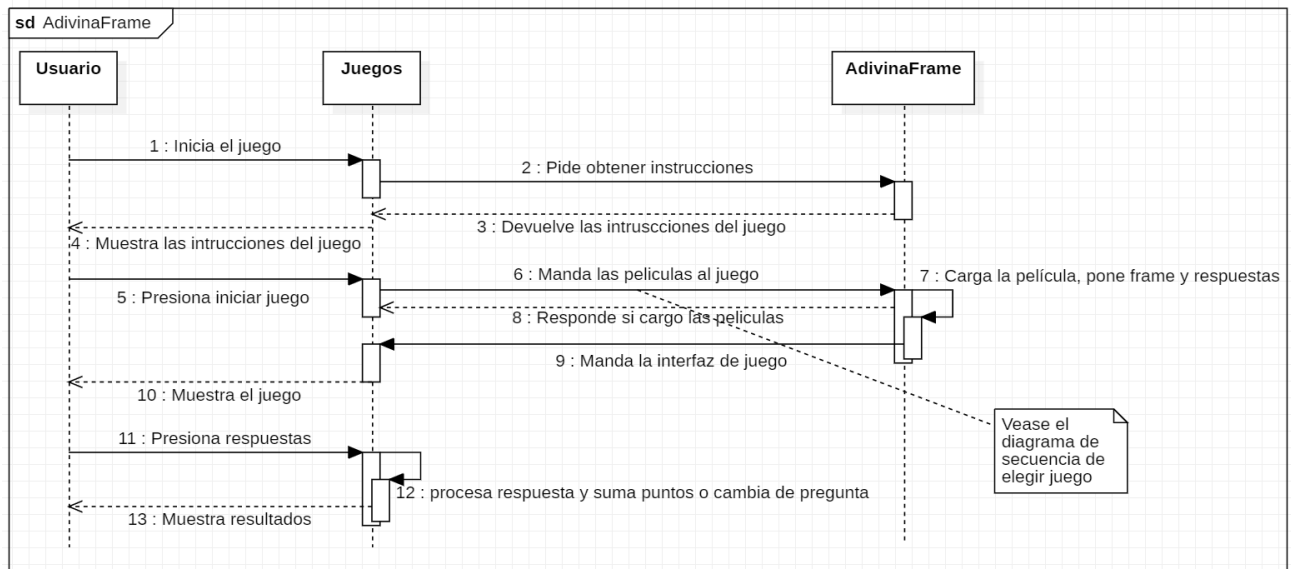


Figura 5: Diagrama de secuencia para contactar a soporte

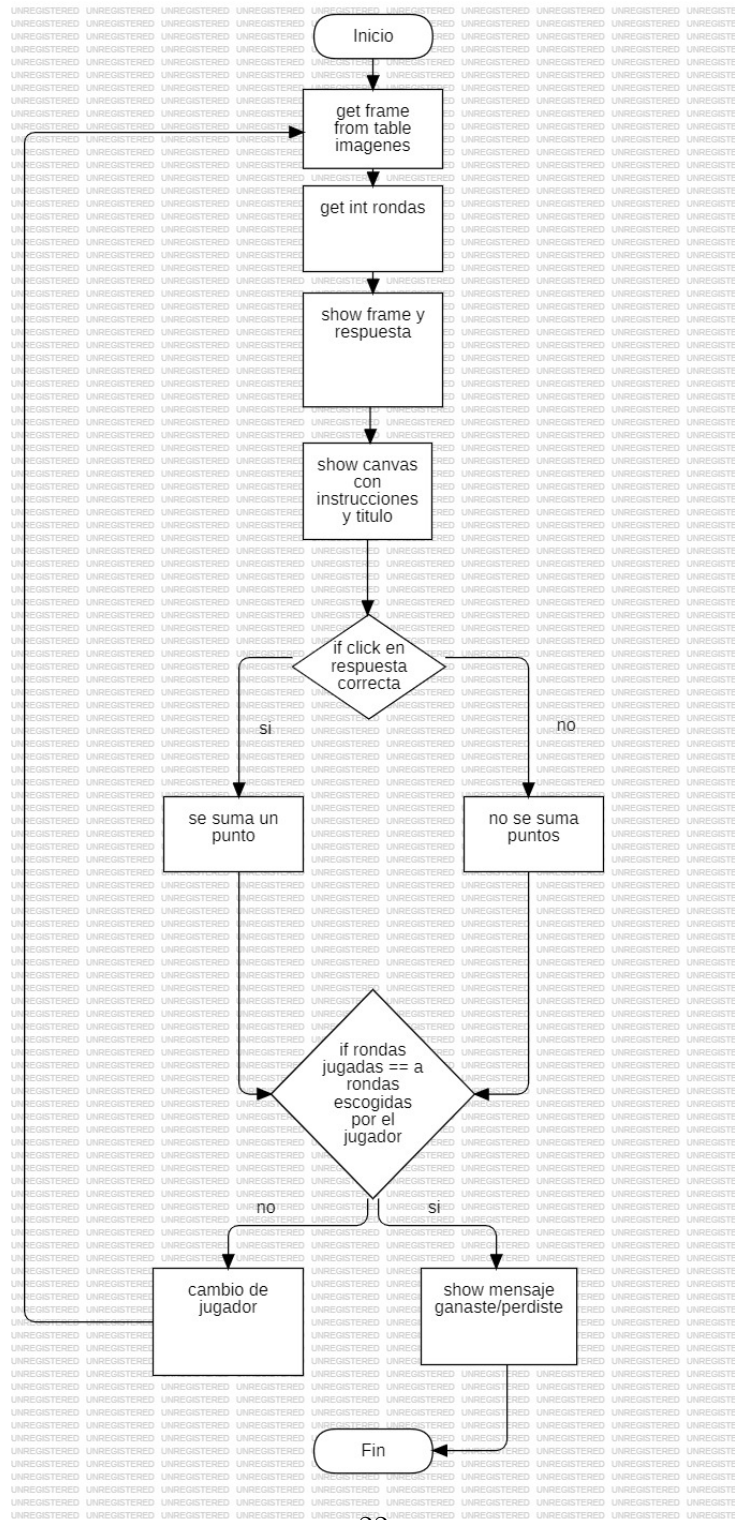


## Diagrama de flujo para contactar a soporte

En el octavo diagrama se propone la secuencia para jugar el juego de Adivina Frame y el diagrama de flujo respectivo:



## Diagrama de secuencia para jugar Adivina Frame



## Diagrama de flujo para jugar Adivina Frame

En el noveno diagrama se propone la secuencia para jugar el juego de descripcion en pocas palabras y el diagrama de flujo respectivo:

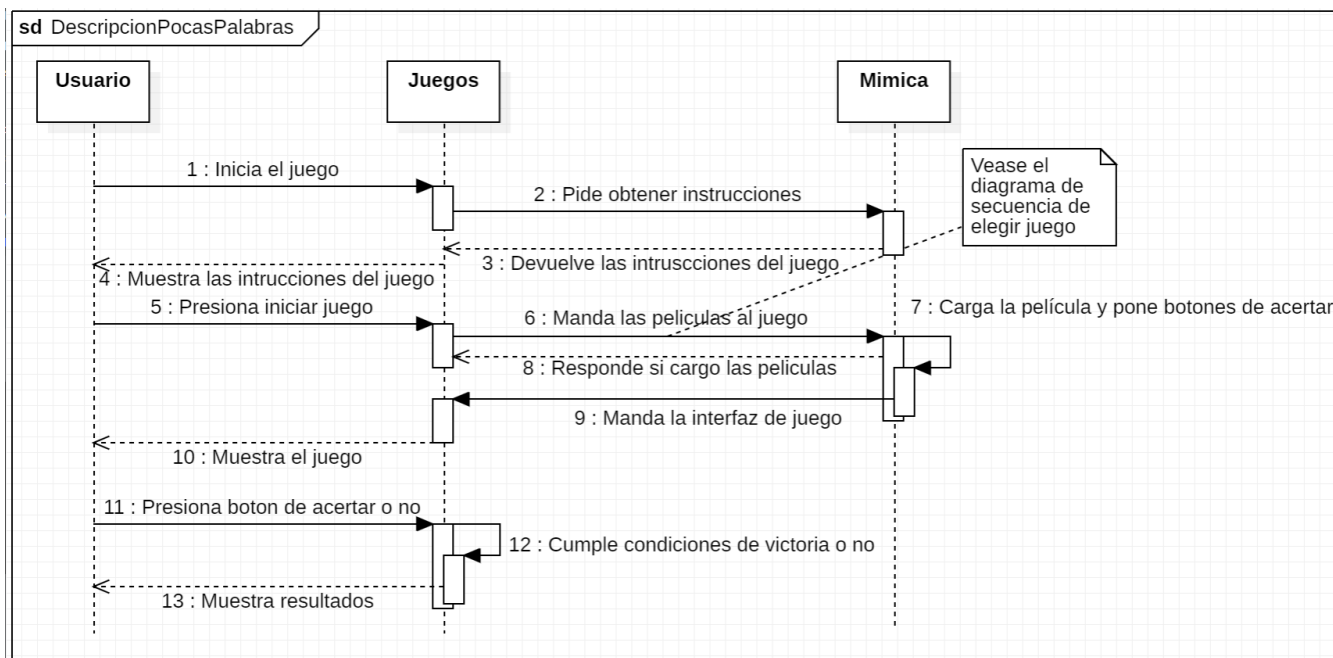


Diagrama de secuencia para jugar descripcion en pocas palabras

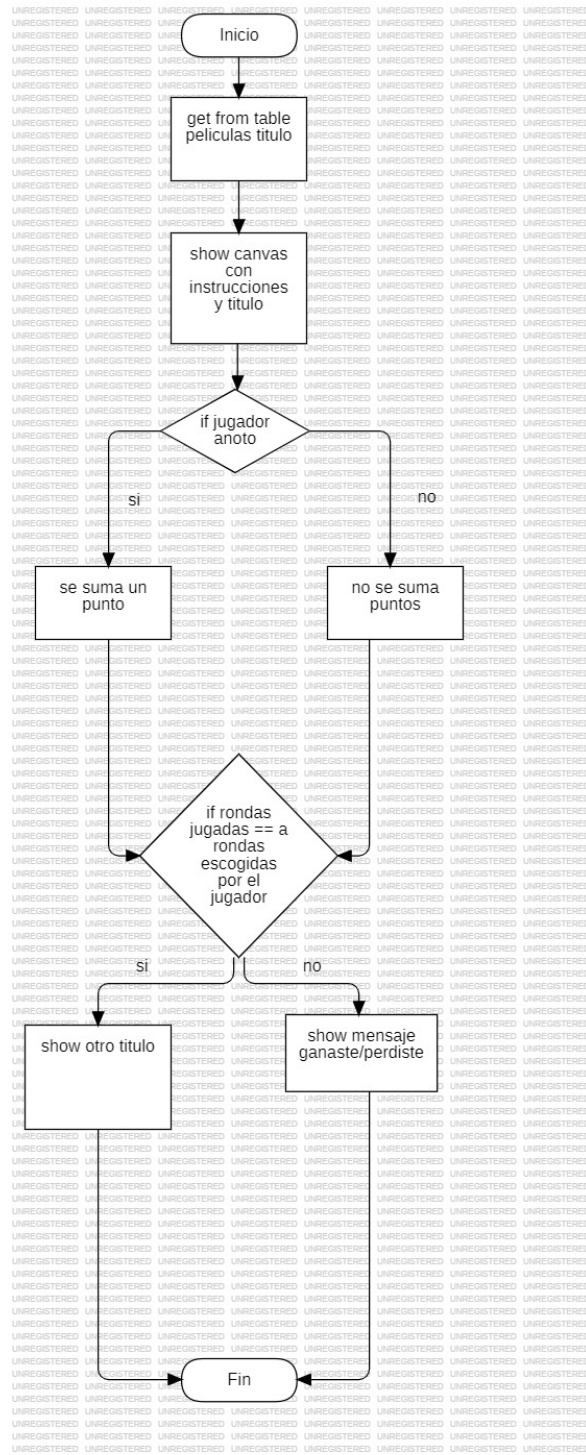




Diagrama de flujo para jugar descripcion en pocas palabras

En el decimo diagrama se propone la secuencia para jugar el juego de mimica y el diagrama de flujo respectivo:

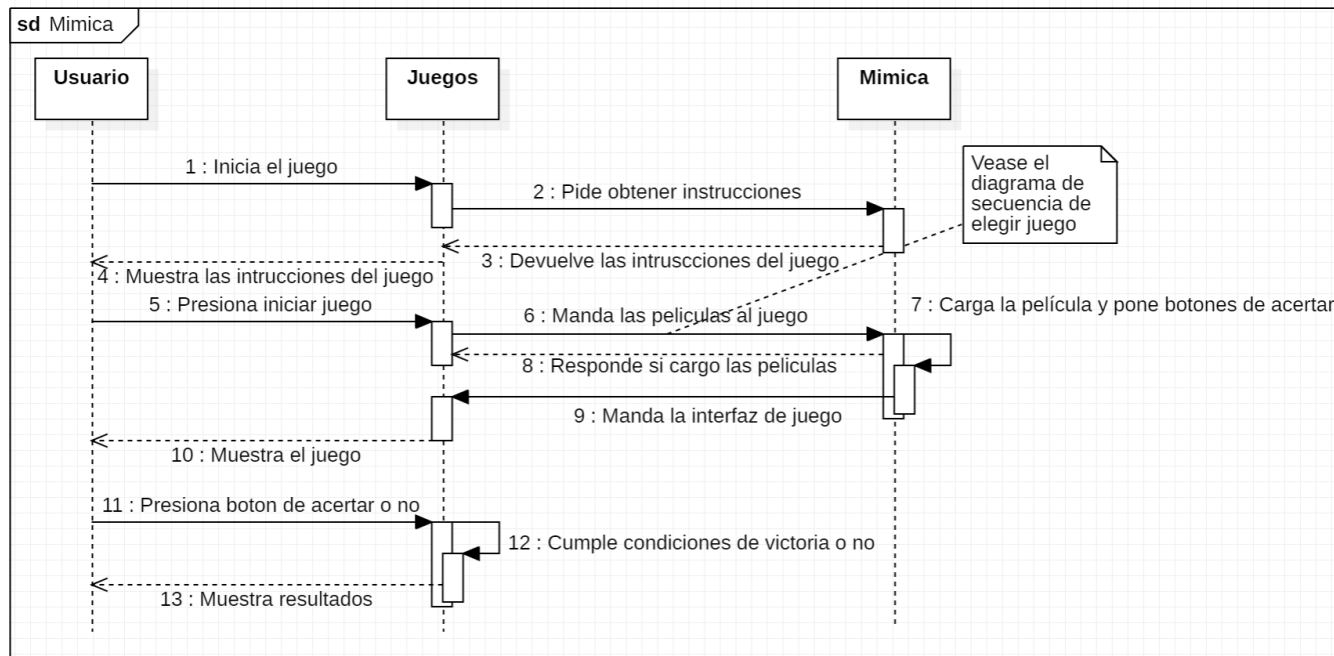


Diagrama de secuencia para jugar Mimica

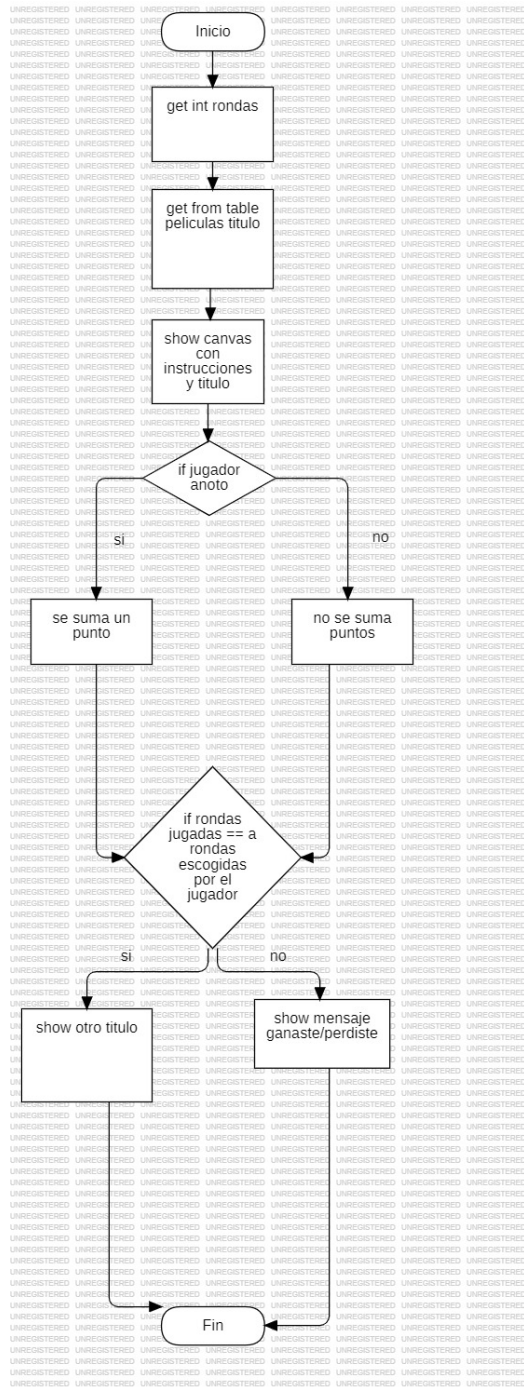


Diagrama de flujo para jugar Mimica

En el onceavo diagrama se propone la secuencia para jugar el juego de Nombre Clave y el diagrama de flujo respectivo:

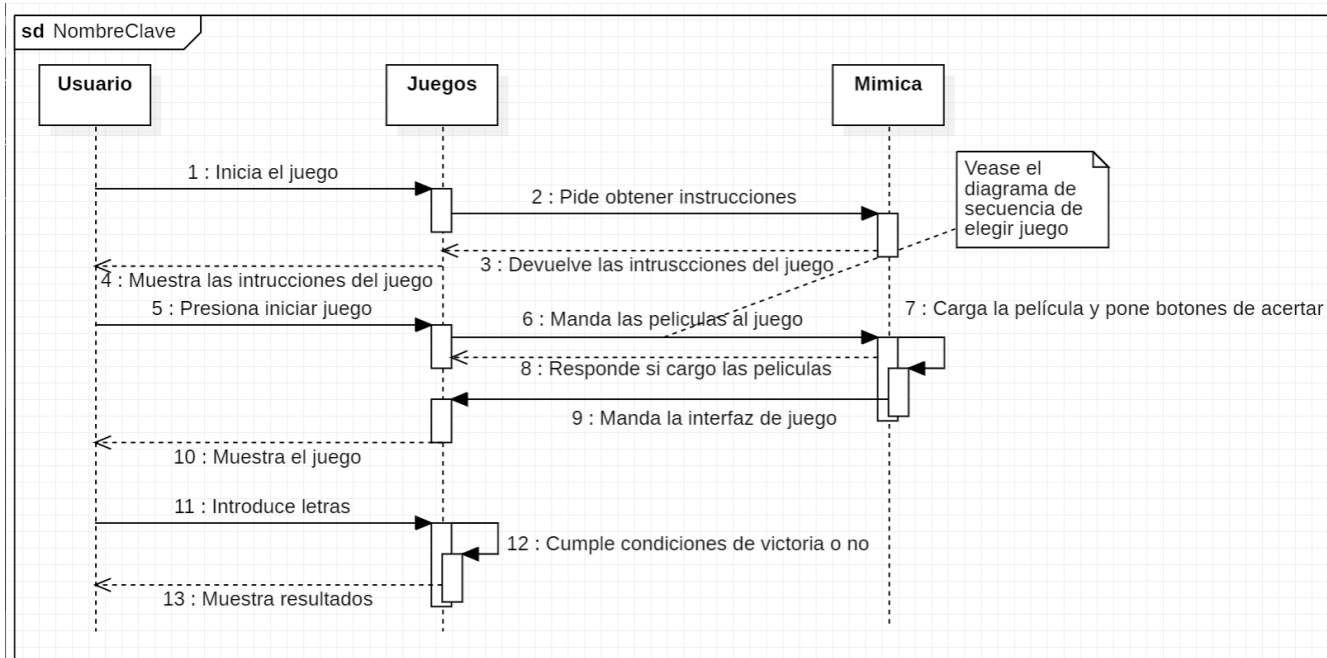


Diagrama de secuencia para jugar Nombre Clave

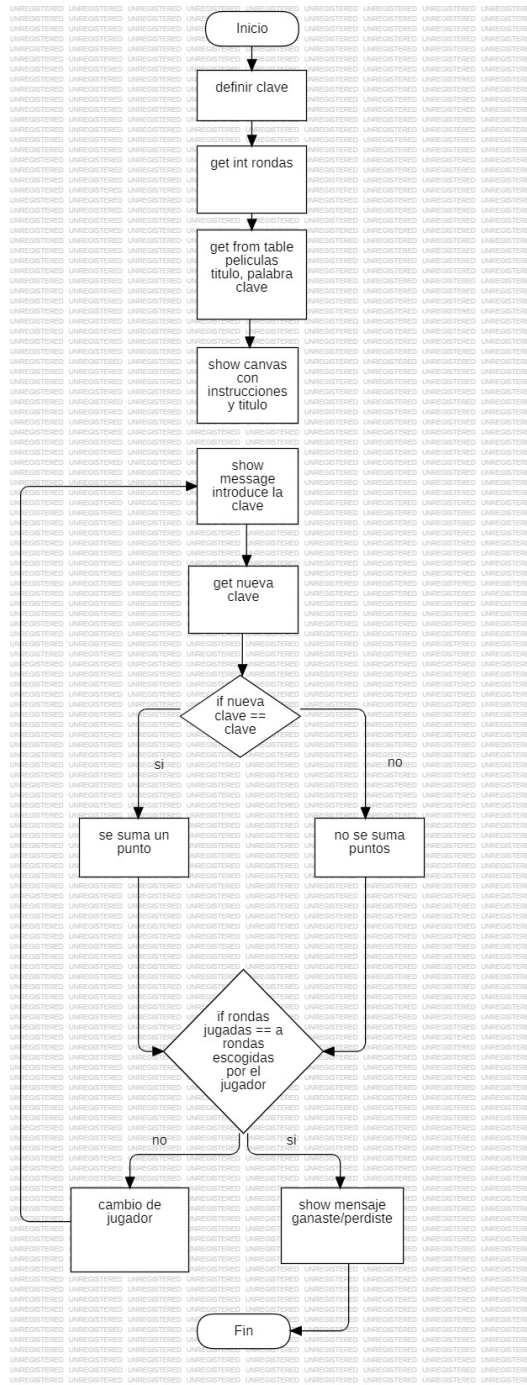


Diagrama de flujo para jugar Nombre Clave

En el doceavo diagrama se propone la secuencia para elegir el perfil al iniciar el juego con su diagrama de flujo respectivo:

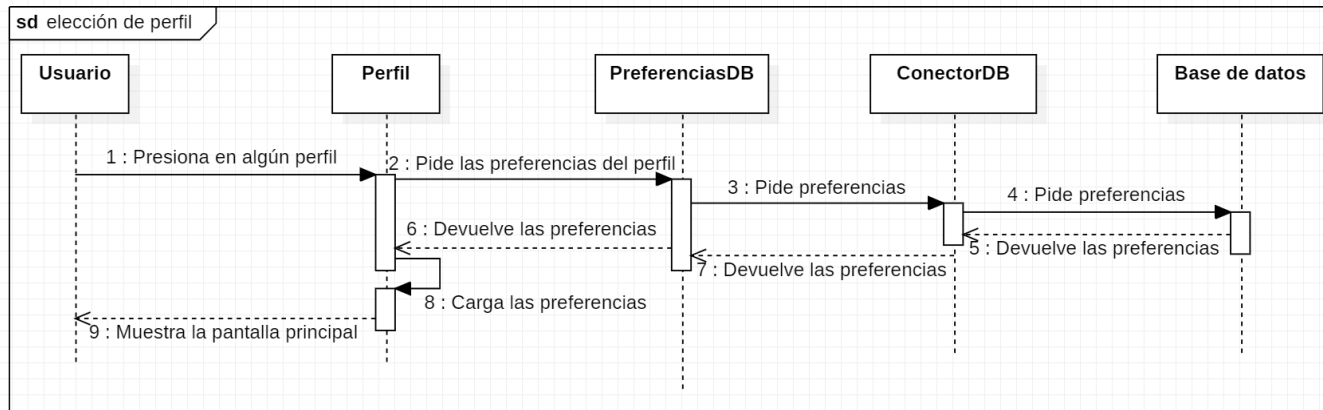


Figura 6: Diagrama de secuencia para elegir perfil

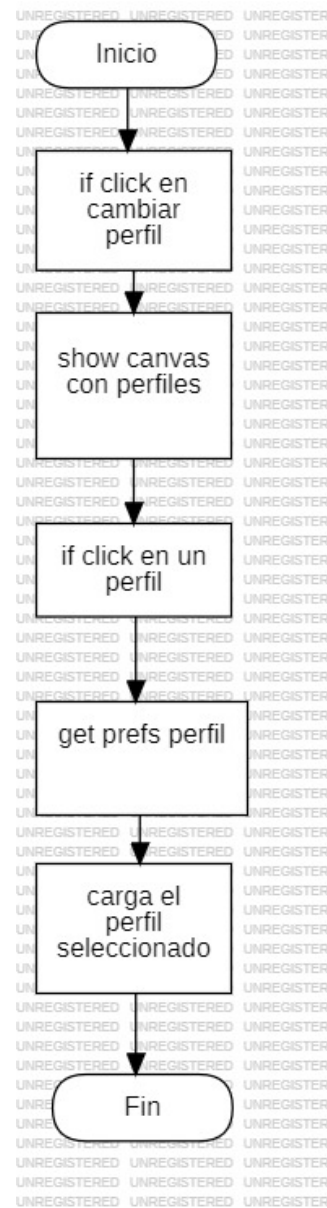


Diagrama de flujo para elegir el perfil