30/03/2022

Análisis de requisitos

Eduard Andrei ghile

colegio montessori

2º DAM

Análisis de requisitos de la aplicación

Para llevar a cabo el análisis de requisitos, primero se ha generado una lista con todos los requisitos:

|  |
| --- |
| Existirá un sistema de salas con el cual encontrar a otros usuarios. |
| El usuario solo podrá iniciar partidas en modalidad “multijugador”. |
| El usuario podrá ajustar el volumen del juego. |
| La partida se terminará si los dos jugadores mueren |
| En caso de muerte de uno de los jugadores pasará a ser espectador del otro. |
| En caso de que cualquiera de los jugadores llegue al final de la pantalla se reiniciará la vida de ambos y empezarán en el siguiente mapa. |
| Para terminar el juego habrá que avanzar por todas las pantallas con vida. |
| El usuario podrá realizar saltos, siempre y cuándo se encuentre en tierra (No puede saltar si está en el aire). |
| Al saltar o encontrarse en el aire por cualquier otro motivo, el usuario se verá afectado por la gravedad). |
| El usuario podrá desplazarse libremente a izquierda y derecha siempre y cuando no se encuentre con un muro u otro tipo de obstáculo. |
| El usuario podrá disparar usando el teclado. |
| Al recibir el impacto de un proyectil, el usuario recibirá un daño determinado a su vida. |
| El usuario podrá jugar tantas partidas como desee sin necesidad de salir de la aplicación, utilizando las salas. |
| Al recibir un impacto de un proyectil, los enemigos recibirán un daño determinado a su vida. |
| Los enemigos se deshabilitarán y se eliminarán de la memoria una vez desactivados. |
| Los usuarios aparecerán en sitios predeterminados en los mapas. |
| Al haber un error de desconexión por parte de cualquier usuario, la sala se finalizará y se devolverá a los usuarios a la pantalla inicial. |
| El puerto en el que se inicializa el servidor se recogerá en un archivo de configuración con la extensión .properties. |
| Los enemigos aparecerán en puntos predefinidos en el mapa. |
| Toda la acción de los clientes será recreada en el servidor y se enviará a estos. Es decir, los clientes solo mostrarán la acción llevada a cabo en el servidor. |