**BOMBER WARS 3D**Declaración de Alcance



1. **Entregables del proyecto**

Documentos de Gestión del Proyecto:

* Acta de Constitución del proyecto
* Lista de Requisitos y Seguimiento
* Declaración de Alcance
* Estructura de Desglose del Trabajo
* Cronograma del Proyecto
* Presupuesto
* Matriz de Riesgos
* Informe de Desempeño

1. **Exclusiones del proyecto**

Conexión simultánea de más de 4 jugadores por sala en línea, por cuestiones de complejidad en la jugabilidad.

Los niveles no tendrán un enemigo final (Final Boss), ya que solo implementaremos un modo de juego clásico.

No habrá ningún tipo de vehículos o medios de transporte dentro del juego, las mecánicas estarán centradas en el movimiento exclusivo del jugador y el posicionamiento de bombas en el mapa por parte de éste.

Actualización diaria de documentos fundamentales, esto debido a que se hará una actualización semanal de los datos y así recopilar mayor cantidad de información de trabajo y avances.

1. **Restricciones del proyecto**

-Tiempo para la realización del proyecto limitado a 17 semanas

-Presupuesto limitado debido al tiempo de entrega y disponibilidad de los involucrados.

-Tiempo de trabajo limitado, debido a los compromisos que tenemos como estudiantes con las demás asignaturas que estamos cursando en este semestre.

1. **Supuestos del proyecto**

-Contar con la cantidad de dinero completa descrita en el documento de presupuesto.

-Contar con la totalidad del tiempo descrito en el documento de cronograma.

1. **Definición del alcance**

El resultado final de este proyecto debe ser un videojuego, en el cual se puedan conectar personas en línea en salas de hasta cuatro personas, siendo la cantidad de estas salas ilimitada. En este videojuego el objetivo será eliminar a tus contrincantes hasta ser el último sobreviviente. Por otro lado, el videojuego contará con un modo espectador, de tal manera que quien no pueda o no desee unirse al juego pueda igualmente entretenerse y divertirse siendo espectador de sus amigos. El juego está pensado para un ambiente 3D, siendo este un valor agregado a muchos juegos online que se limitan al 2D.

1. **Impacto en otros proyectos, en otras áreas organizacionales o entidades externas**

El proyecto como tal podemos ver qué afecta, desde nuestro ámbito de estudiantes, a la asignatura de Introducción al Desarrollo de los Videojuegos ya que lo que hemos aprendido en dicha materia, no solo nos sirve para aplicarlo en el desarrollo de este proyecto, sino también nos sirve para, a través de éste, entender, corregir y mejorar problemas que tengamos en otros trabajos. Al mismo tiempo, nos ayuda a tener una idea más clara de qué es lo que implica llevar a cabo un proyecto, conocimiento que a futuro será muy útil.

1. **Cambios con respecto a la versión anterior**

Ninguno.