

# Seguimiento de eventos enlazados a ventanas

Ayuda al desarrollo del proyecto

27/10/2015

[Escriba el nombre de la compañía]

F.Solé, J.Montemayor

**Tabla de contenido**

¿Qué es este documento? .....	2
Características a tratar .....	2
¿Qué es este proyecto? .....	2
Aspectos generales .....	3
Definición de ventanas .....	3
Ventana de bienvenida .....	3
Boceto .....	3
RF y RNF .....	4
Control de versiones .....	5

## ¿Qué es este documento?

En este documento trataremos, mediante texto e imágenes, de aclarar múltiples características de nuestro proyecto.

### Características a tratar

Las características serán las siguientes:

1. ¿Qué es este proyecto?
2. Definición de ventanas
3. Sucesión de ventanas
4. Boceto de ventanas
5. Primeros RF y RNF

Se trataran estos 4 conceptos de forma independiente, pero tratando de relacionarlo lo máximo posible, para su mayor comprensión.

## ¿Qué es este proyecto?

Esta es quizás una de las partes más duras a la hora de elaborar el documento, pues hay que tener muy claro lo que se quiere hacer y cómo debemos hacerlo.

Describiremos a grandes rasgos como funcionara la aplicación, y en cada apartado correspondiente se describirá con mayor profundidad.

Nuestro proyecto tratara de una web, la cual alojara un juego.

La base de este juego será el popular juego “piedra, papel o tijeras”.

En donde el jugador, previamente registrado, entra en la web con su usuario y puede seleccionar un luchador entre varios.

Al hacer esto, el usuario tendrá el control de un luchador con ciertas estadísticas, como la salud (daño que puede recibir), el ataque (capacidad de quitar salud) o la defensa (capacidad de defenderse de ataque), etc...

Al usar a este luchador, este obtendrá experiencia, permitiendo una evolución del mismo, incrementado estas estadísticas al gusto del usuario.

Una vez seleccionado el luchador, entramos en un lobby (centro donde se reúnen todos los usuarios), donde veremos a todos los usuarios conectados en ese momento, un chat común, con la opción de enviar mensajes privados.

En el lobby podemos retar a diversos jugadores, para ganar experiencia de juego y/o monedas virtuales.

También existirá una modalidad arcade (vs maquina), con una menor recompensa.

Con las monedas virtuales, podremos comprar mejoras temporales para nuestro luchador.

A la hora de la lucha veremos los dos luchadores y las opciones de ataque que serán:

- Piedra
- Papel
- Tijeras

Las reglas serán muy fáciles si el luchador A gana en el juego de “piedra, papel o tijeras” el jugador B recibe el daño.

Y este ciclo se repetirá hasta que uno de los luchadores se quede sin salud.

### Aspectos generales

La aplicación también contara con los siguientes aspectos:

- Un usuario con múltiples luchadores
- Luchadores equipables con objetos (runas)
- La lucha será animada
- Ventana creación de usuario
- Opción de recordar usuario y/o contraseña

### Definición de ventanas

#### Ventana de bienvenida

- Pendiente aprobación Juan.
- Sera una mera ventana informativa, que mostraría el nombre de la compañía y nuestros nombres, acompañado del típico trademark o algo así.
- Desparece sola al cabo de unos segundos.
- Botones ninguno
- Precede: ninguna
- Precede: Ventana login

#### Boceto

Ejemplos de lo que podría ser:



### RF y RNF

- La ventana se cierra/desaparece sola.
- La ventana muestra información relativa a nosotros.

## Control de versiones

Aquí trataremos de hacer un seguimiento de versiones, ya que este documento esta para ser editado y mejorado por sus autores.

Versión 1.0 → 27/10/2015

- animada
- Creación de usuario
- Opción de recordar usuario