



**Año de diversificación productiva y del fortalecimiento de la educación**

**ESCUELA PROFESIONAL:** INGENIERIA DE SISTEMAS

**CICLO:** VIII

**DOCENTE:** Ing. IVAN SORIA SOLIS

**ASIGNATURA:** INGENIERIA DE SOFTWARE II

**TEMA:** REQUERIMIENTOS FUNCIONALES Y NO FUNCIONALES

**ESTUDIANTE:** VILCHEZ ROJAS AURELIO

ANDAHUAYLAS- APURIMAC

PERÚ

2015

**REQUERIMIENTOS FUNCIONALES Y NO FUNCIONALES DE UN JUEGO EDUCATIVO**

Este juego educativo servirá para los niños o niñas que recién estén conociendo a los 5 vocales, los colores primarios, figuras geométricas, los animales y los abecedarios

**Requerimientos funcionales**

* Visualizar presentación de la aplicación;
* Mostrar menú Principal;
* Escoger menú [Introducción](http://www.monografias.com/trabajos13/discurso/discurso.shtml);
* Visualizar las opciones generales y de navegabilidad;
* Visualizar la [información](http://www.monografias.com/trabajos7/sisinf/sisinf.shtml) seleccionada;
* Ayudar a hacer conocer los colores primarios y otros
* Hacer conocer las figuras geométricas
* Será una ayuda para que conozcan a los animales
* Ayudar a conocer los 5 vocales
* Será que conozcan los números matemáticos
* Ayudar a conocer los abecedarios

**Requerimientos no funcionales**

* Portabilidad
* Fiabilidad
* Rendimiento
* Disponibilidad
* Seguridad
* Accesibilidad
* Usabilidad
* Portabilidad
* Costo
* Operatividad
* Interoperabilidad
* Escalabilidad
* Mantenibilidad
* Multiplataforma (Windows, Android y otros)
* Interfaz