

## Levantamiento de requerimientos

### Contexto de la aplicación

Se requiere un sistema que permita a los usuarios jugar partidas de ajedrez entre ellos o contra una IA. Este sistema incluirá funcionalidades como un historial detallado de partidas, diferentes modos de juego (como contrarreloj o juegos personalizados que comienzan en puntos específicos), y un chat de texto que se activará a lo largo de las partidas entre jugadores. Se prioriza la funcionalidad, seguridad, compatibilidad y un diseño atractivo y eficiente.

### Lista de requerimientos funcionales:

#### 1. Reglas y validaciones del juego:

- El juego se debe ejecutar cumpliendo las reglas del ajedrez tradicional correctamente haciendo que cada ficha cumpla su rol.

#### 2. Jugar Ajedrez en modo un jugador:

- El sistema debe permitir a los usuarios jugar contra una Inteligencia Artificial.
- La dificultad de la IA se podrá elegir a gusto del usuario.

#### 3. Emparejamiento en línea:

- Los usuarios se podrán enfrentar entre ellos en un juego a tiempo real.
- El sistema garantizará estabilidad en las conexiones para evitar interrupciones.

#### 4. Historial de partidas:

- Los juegos, tanto en modo un jugador como en modo multijugador, se registrarán en un historial de partidas, incluyendo todos los movimientos realizados por cada jugador.
- Visualización de la lista de movimiento en tiempo real durante la partida.
- Posibilidad de retroalimentar todos los movimientos de las partidas.

#### 5. Modos de juego:

- **Contrarreloj:** Partidas con tiempo limitado para cada jugador.
- **Partidas personalizadas:** Configuración de una partida comenzando desde un punto específico basado en movimientos predefinidos.
- **Normal:** Partidas sin límite de tiempo.
- **Salas privadas:** Permitir que los jugadores puedan crear partidas privadas e inviten a otros jugadores.

#### 6. Sistema de clasificación:

- Puntaje personal en base a las victorias obtenidas.

#### 7. Chat en línea:

- Chat de texto activado durante las partidas entre los jugadores para facilitar la comunicación.

#### 8. Registro de usuarios:

- Permitir a los jugadores registrarse mediante un correo electrónico y contraseña o con cuentas de terceros (Google, facebook, etc).

#### 9. Inicio de sesión:

- Facilitar el acceso a los usuarios registrados.

### **Lista de requerimientos no funcionales:**

**1. Rendimiento:**

- Las partidas se deben acceder de manera inmediata.
- Se debe acceder de manera eficiente a la lista de partidas.

**2. Interfaz de usuario intuitiva:**

- Diseñar una interfaz amigable y fácil de usar.

**3. Compatibilidad.**

- Garantizar la funcionalidad en diferentes tipos de navegadores.

**4. Tolerancia a fallos:**

- Asegurar que el sistema recupere las partidas en caso de desconexión del usuario.

**5. Tiempo de respuesta del servidor:**

- Mantener los tiempos de respuesta del servidor lo más rápido posible.

**6. Soporte multiplataforma:**

- Asegurar que el diseño sea adaptable y funcional en dispositivos móviles y de escritorio.