**TABLA DE ESPECIFICACIÓN DEL PROBLEMA DE INGENIERÍA DE SOFTWARE, identificando los siguientes elementos**

|  |  |
| --- | --- |
| CLIENTE | Empresa de videojuego |
| USUARIO | Jugadores |
| REQUERIMIENTOS FUNCIONALES | RF1: registro de jugadores  RF2: Registrar los niveles para avanzar  RF3: Registrar el nivel en que esta  RF4: Registrar enemigo a un nivel  RF5: Registrar tesoro a un nivel  RF6: Modificar el puntaje del jugador  RF7: Incrementar el nivel del jugador  RF8: informar el top de 5 jugadores.  RF9: Registro de niveles.  RF10: Registro de tesoros  RF11: Registro de enemigos  RF3: registrar complejidades  RF12: registrar resolución de las pantallas  RF13: Informar el tesoro más repetitivo en los niveles  RF14: Informar la cantidad tesoros por niveles  RF15: Informar el tesoro más repetitivo en todos los niveles |
| CONTEXTO DEL PROBLEMA | Una empresa de videojuegos necesita una ayuda para poder realizar un juego y toca realizar la siguientes funcionalidad, registrar jugadores, niveles, tesoros y enemigos. |
| REQUERIMIENTOS NO FUNCIONALES | Tiempo de repuesta de la página web 2 segundos, una app y aplicación web se debe desarrollar |

**Tabla de análisis de requerimientos funcionales (Nota: Una tabla por cada requerimiento funcional)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nombre o identificador | RF1: Registro de jugadores | | |
| Resumen | Registrar a los jugadores con todos sus atributos, el nivel de jugador y el nivel que necesita para poder pasar al otro nivel. | | |
| Entradas | Nombre entrada | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
| nickName | String | No se puede repetir |
| nombre | String |  |
| puntajeInicial | Double | Inicializa con 10 |
| numeroVida | Int | Inicializa con 5 de vida |
|  |  |  |
| Actividades generales necesarias para obtener los resultados | 1. Registrar nickName. 2. Registrar nombre. 3. Inicializar el puntaje inicial. 4. Inicializar el número de vida. | | |
| Resultado o postcondición | Guardar todos los datos registrados | | |
| Salidas | Nombre entrada | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
| confirmacionRegistroJugadores | Boolean | Ingresar todos los datos de acuerdo con los tipos de variable |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nombre o identificador | RF2: Registro de nivel | | |
| Resumen | El registro de nivel debe identificar el nivel en el que esta y los puntos que necesita para poder avanzar al siguiente nivel, debe identifica en los tesoros y enemigos el nivel de complejidad que tienen (alto, medio, bajo) | | |
| Entradas | Nombre entrada | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
| NivelJuego | Int |  |
| PuntosAvanceNivel | Int |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
| Actividades generales necesarias para obtener los resultados | 1. El número de niveles que se identifica 2. Puntos que debe pasar al siguiente nivel | | |
| Resultado o postcondición | Guardar todos los datos registrados | | |
| Salidas | Nombre entrada | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
| confirmacionRegistroNivel | Boolean | Ingresar todos los datos de acuerdo con los tipos de variable |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nombre o identificador | RF3: Registro tesoros | | |
| Resumen | Los tesoros indican el nivel que se requieren para poder pasar al siguiente nivel | | |
| Entradas | Nombre entrada | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
| Nombre | String |  |
| X | Int |  |
| Y | Int |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
| Actividades generales necesarias para obtener los resultados | 1. Indicar el nivel necesario para poder pasar al siguiente nivel. | | |
| Resultado o postcondición | Guardar todos los datos registrados | | |
| Salidas | Nombre entrada | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
| confirmacionRegistroTesoro | Boolean | Ingresar todos los datos de acuerdo con los tipos de variable |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nombre o identificador | RF4: Registro de enemigos | | |
| Resumen |  | | |
| Entradas | Nombre entrada | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
| Nombre | String |  |
| X | Int |  |
| Y | Int |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
| Actividades generales necesarias para obtener los resultados | 1. Indicar el nivel | | |
| Resultado o postcondición | Guardar todos los datos registrados | | |
| Salidas | Nombre entrada | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
| confirmacionRegistroTesoro | Boolean | Ingresar todos los datos de acuerdo con los tipos de variable |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |  |

Tabla de trazabilidad

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Requerimiento Funcional** | **Nombre de la Clase** | **Nombre del método** |
| **Ejemplo:**  ReqFunc001  Ingresar Estudiante | Clase Estudiante | Estudiante(....) |
| Clase Universidad | addEstudiante() |
| Clase Universidad | buscarEstudiante() |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |