

# UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS

(Universidad del Perú, Decana de América)

FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS E INFORMÁTICA

E.A.P. Ingeniería de Sistemas



## **CURSO:**

Algorítmica II – Programación Orientada a Objetos

## **TEMA:**

Especificación y requisitos del Proyecto del curso

## **PROFESOR:**

Herminio Paucar

## **ALUMNOS:**

- Palomino Loa, Junior
- Segura Sánchez, José
- Torres Martínez, Iván

Lima – Perú

## Requerimientos del Juego

IN SCOPE REQUIREMENTS			
Type	Business Function / Category	Requirement	Priority
Operativo		El inicio del juego mostrará el login que comienza con una interfaz de un botón llamado "ingresar"	1
Funcional	Movimiento	El cuerpo del gusano se debe mover con las flechas del teclado.	2
Funcional	Movimiento	El movimiento del gusano no se detiene. (Al inicio el gusano se moverá a la derecha)	3
Técnico		Si el gusano choca con las paredes del juego, pierde el juego.	4
Transitorio		Aparecerá de manera aleatoria la comida del gusano.	5
Técnico		cada vez que ingiera una comida, el marcador del gusano incrementa de 5 en 5.	6
Funcional	Cuerpo-Gusano	El cuerpo del gusano crecerá al comer una comida.	7
Técnico		Si el gusano choca con su cuerpo, no pierde una vida. El juego continúa	8
Técnico		Cada comida brindará 5 puntos	9
Funcional	Fin-juego	Si se muere, saldrá un mensaje en la pantalla de "Ha perdido"	10