**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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **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 |

**Requerimientos del Juego**