Ring’s Defense

Especificación de Requerimientos del Software

Version <0.1>

Revision History

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Date** | **Version** | **Description** | **Author** |
| <12/03/2013> | <0.1> | Redacción del documento inicial de especificación de requerimientos para la aplicación Ring’s Defense. Se ha diseñado el "esqueleto" de la documentación y completado algún punto | Xavier Martin |
| <15/03/2012> | <1.0> | Hemos completado los estándares, los requisitos, el glosario | Eric Laredo |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Table of Contents

1. Introducción 5

1.1 Propósito 5

1.2 Ámbito 5

1.3 Referencias 5

1.4 Visión General 5

2. Descripción general 5

2.1 Perspectiva del Producto 5

2.2 Resumen de capacidades 6

2.3 Funciones del producto 6

2.3.1 Jugar modo historia (Campaign) 6

2.3.2 Jugar modo Supervivencia (Survival) 6

2.3.3 Acceder a tienda 6

2.4 Limitaciones 6

2.5 Sumario Usuario 6

2.6 Perfiles de usuario 7

2.6.1 Cliente 7

3. Especificación de Requerimientos 7

3.1 Funcionalidad 7

3.1.1 Escoger Idioma 7

3.1.2 Carga 7

3.1.3 Menú principal 7

3.1.4 Survival 7

3.1.5 Campaña 7

3.1.6 Tienda 7

3.1.7 Salir 7

3.1.8 Silenciar 8

3.1.9 Modo historia 8

3.1.10 Puntuación 8

3.1.11 Dificultad 8

3.1.12 Campeón 8

3.1.13 Seleccionar pantalla 8

3.1.14 Mejorar torres 8

3.1.15 Mejorar base 8

3.1.16 Mejorar oro 8

3.1.17 Consultar oro 8

3.1.18 Comprar mapas 8

3.1.19 Comprar campaña 8

3.1.20 Comprar torre 8

3.1.21 Mejorar torre 8

3.1.22 Eliminar torre 8

3.1.23 Pausar partida 8

3.1.24 Reanudar partida 8

3.1.25 Acelerar partida 9

3.1.26 Ver oro 9

3.1.27 Quitar sonido 9

3.1.28 Pantalla anterior 9

3.1.29 Borrar campaña 9

3.2 Reliability 9

3.3 Performance 9

3.3.1 Sencillo e intuitive 9

3.3.2 Inglés 9

3.3.3 Guardar cambios 9

3.4 Supportability 9

3.4.1 Versiones 9

3.4.2 Hardware 9

3.4.3 Versión inferior 9

3.5 Design Constraints 9

3.6 Documentación de usuario Online y ayuda de requisitos del Sistema 9

3.7 Componentes comprados 9

3.8 Interfaces 10

3.8.1 Interfaz de usuario 10

3.8.2 Interfaz del Hardware 10

3.8.3 Interfaz de Software 10

3.9 Licencias requeridas 10

3.10 Legal, Copyright, y otros aspectos 10

3.11 Estándares aplicables 10

4. Información de soporte 10

4.1 Glosario 10

Especificación de Requerimientos Software

# Introducción

El propósito de este documento es recolectar, analizar y definir las necesidades y requerimientos de la aplicación Android “*VaeVicti (mod con nombre final)*”. Comenzaremos haciendo una pequeña introducción de la aplicación. Después explicaremos el ámbito donde se usará. A continuación definiremos los stakeholders y usuarios a los que está destinada la aplicación. Después se detallará de manera específica los requerimientos descritos en la primera parte y finalmente una documentación que contenga el manual de usuario y las instrucciones de uso de la aplicación.

## Propósito

Tener una visión tanto genérica como detallada de los requerimientos y funcionalidades del sistema así como los diferentes elementos que interaccionan con éste.

## Ámbito

Este documento está orientado a definir y contextualizar el desarrollo de la aplicación (juego) Ring’s Defense por el equipo de trabajo de Laboratorio de Programación de la mención del software en la UAB. Quedaran especificados los requerimientos y las funcionalidades, que han sido especificados por el equipo de trabajo para desarrollar una aplicación Android que permita jugar a un Torret Defense.

## Referencias

//TODO

## Visión General

En los siguientes apartados se explican los diferentes requerimientos de la aplicación y como se deben implementar. Para ello dividimos el documento en diferentes puntos:

* Posicionamiento
* Stakeholders
* Productos
* Limitaciones
* Prioridad y procedencia
* Documentación de requerimientos

# Descripción general

Se puede ver una descripción más detallada en el Game Design Document (GDD.pdf) en el cual se describe más específicamente el funcionamiento del juego

## Perspectiva del Producto

El mercado del entretenimiento en dispositivos móviles es un mercado muy amplio. El número de dispositivos que permiten ejecutar estas aplicaciones cada vez es mayor, y el acceso a estas es internacional. Un mercado tan grande tiene una gran cantidad de productos, gran cantidad de juegos y gran variedad de ellos. Éste producto se centra en un tipo de juego "Tower Defense", de los cuales existen varios juegos (con cientos de miles de descargas cada uno). La novedad que aportará el producto se centra más en el trasfondo del juego, el cual reproduce y/o hace referencia a situaciones relacionadas con las historias de el Señor de los Anillos (para evitar posibles problemas no se utilitzaran referencias especificas). Con esto queremos atraer a clientes que les interese los juegos de la misma temática y además clientes interesados en el mundo del Señor de los Anillos.

## Resumen de capacidades

**Tabla 4-1 Tienda Online EnSuCocina.com**

|  |  |
| --- | --- |
| **Beneficio del cliente** | **Supporting Features** |
| Jugar modo partida | Mostrará mapa donde se seleccionará la partida que desee de las accesibles |
| Jugar modo historia | Iniciará la partida correspondiente de la campaña |
| Acceder a tienda | Permitirá al cliente comprar nuevas mejoras y elementos |

## Funciones del producto

### Jugar modo historia (Campaign)

El sistema ha de ofrecer la posibilidad de jugar en modo partida, permitiendo que el usuario pueda:

Seleccionar mapa completado del modo historia

Seleccionar héroe para mapa

Jugar Mapa

### Jugar modo Supervivencia (Survival)

El sistema ha de ofrecer la posibilidad de jugar en modo historia, permitiendo que el usuario

### Acceder a tienda

El sistema ha de ofrecer la posibilidad de acceder a una tienda, permitiendo que el usuario compre y/o mejore nuevos elementos.

## Limitaciones

Esta primera versión está limitada a Android. La versión de Android en la que es implementará, específicada por AndEngine, será la versión 4.0.1. En una versión futura, con más experiencia en el funcionamiento, se intentará reducir la versión de Android necesaria, ampliando el mercado.

## Sumario Usuario

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nombre** | **Descripción** | **Responsabilidades** | **Stakeholder** |
| Cliente | Utiliza la aplicación | Descargar apk. Informar si puede de bugs | Él mismo |

## Perfiles de usuario

### Cliente

|  |  |
| --- | --- |
| **Descripción** | Hará uso de la aplicación para entretenimiento |
| **Tipo** | Principiante |
| **Responsabilidades** | Ninguna |
| **Criterio de suceso** | Puede iniciar partida.  Puede acceder a puntuaciones.  Puede acceder a la tienda |
| **Implicación** |  |
| **Deliverables** |  |
| **Comentarios** |  |

# Especificación de Requerimientos

## Funcionalidad

### Escoger Idioma

El sistema habría de proveer al usuario con la habilidad de escoger diferentes idiomas para la interfaz. Prioridad:media

### Carga

Si el sistema está cargando, habría que mostrar una pantalla de carga.  Prioridad:alta

### Menú principal

Tan pronto como el sistema se encienda, debe mostrar un menú principal. Prioridad:alta

### Survival

El sistema ha de proveer al usuario con la habilidad de crear un survival desde el menú principal. Prioridad:alta

### Campaña

El sistema ha de proveer al usuario con la habilidad de entrar en la campaña desde el menú principal. Prioridad:alta

### Tienda

El sistema ha de proveer al usuario con la habilidad de comprar en tienda desde el menú principal. Prioridad:media

### Salir

El sistema ha de proveer al usuario con la habilidad de salir de la aplicación desde el menú principal. Prioridad:alta

### Silenciar

El sistema ha de proveer al usuario con la habilidad de silenciar la aplicación. Prioridad:alta

### Modo historia

El sistema ha de proveer al usuario con la habilidad de seleccionar una pantalla ya pasada en el modo historia. Prioridad:alta

### Puntuación

El sistema ha de proveer al usuario con la habilidad de consultar la puntuación obtenida en cada mapa. Prioridad:alta

### Dificultad

El sistema podrá proveer al usuario con la habilidad de cambiar la dificultad de juego de la pantalla seleccionada. Prioridad:media

### Campeón

El sistema ha de proveer al usuario con la habilidad de seleccionar un campeón para cada partida. Prioridad:alta

### Seleccionar pantalla

El sistema ha de proveer al usuario con la habilidad de seleccionar la pantalla en función de tu progreso. Prioridad:alta

### Mejorar torres

El sistema ha de proveer al usuario con la habilidad de mejorar las torres en la tienda. Prioridad:media

### Mejorar base

El sistema ha de proveer al usuario con la habilidad de mejorar la base en la tienda. Prioridad:media

### Mejorar oro

El sistema ha de proveer al usuario con la habilidad de mejorar la cantidad de oro inicial en la tienda. Prioridad:media

### Consultar oro

El sistema ha de proveer al usuario con la habilidad de consultar las gemas que posee en la tienda. Prioridad:media

### Comprar mapas

El sistema podrá proveer al usuario con la habilidad de comprar nuevos mapas en la tienda. Prioridad:media

### Comprar campaña

El sistema podrá proveer al usuario con la habilidad de comprar una nueva campaña en la tienda. Prioridad:baja

### Comprar torre

El sistema ha de proveer al usuario con la habilidad de comprar una nueva torre durante la partida. Prioridad:alta

### Mejorar torre

El sistema ha de proveer al usuario con la habilidad de mejorar las torres colocadas durante la partida. Prioridad:alta

### Eliminar torre

El sistema ha de proveer al usuario con la habilidad de eliminar las torres colocadas durante la partida.Prioridad:alta

### Pausar partida

El sistema ha de proveer al usuario con la habilidad de pausar la partida.Prioridad:alta

### Reanudar partida

El sistema ha de proveer al usuario con la habilidad de reanudar la partida pausada. Prioridad:alta

### Acelerar partida

El sistema ha de proveer al usuario con la habilidad de acelerar la partida.Prioridad:alta

### Ver oro

El sistema ha de proveer al usuario con la habilidad de ver el oro disponible durante la partida. Prioridad:alta

### Quitar sonido

El sistema ha de proveer al usuario con la habilidad de quitar el sonido o activar el sonido. Prioridad:media

### Pantalla anterior

El sistema ha de proveer al usuario con la habilidad de ir a la pantalla anterior utilizando el backbotton. Prioridad:alta

### Borrar campaña

El sistema ha de proveer al usuario con la habilidad de poder borrar la campaña realizada. Prioridad:media

## 

## Reliability

## Performance

### Sencillo e intuitive

El sistema debe ser sencillo e intuitivo, para que usuarios con bajos conocimientos tecnológicos puedan usarla sin que les suponga un esfuerzo adicional. Prioridad:media

### Inglés

El sistema ha de estar en inglés, tanto código como interfaz. Prioridad:media

### Guardar cambios

El sistema ha de poder guardar los cambios que se han realizado. Prioridad:alta

## Supportability

### Versiones

El sistema debe permitir ejecutarse en móviles con versiones superiores a 4.0 de Android.   Prioridad:alta

### Hardware

El sistema debe permitir ejecutar en móviles con mínimo 512 MB de ram y 600 MHz.  Prioridad:alta

### Versión inferior

El sistema podrá funcionar en versiones inferiores a 4.0 de Android. Prioridad:baja

## Design Constraints

## Documentación de usuario Online y ayuda de requisitos del Sistema

//TODO: ayuda contenida en el juego? req especificados al descargar?

## Componentes comprados

El cliente necesitará un dispositivo Android con la versión 4.0.1 o superior para poder utilizar la aplicación

## Interfaces

### Interfaz de usuario

La Interfaz estará especificada en el GDD.

### Interfaz del Hardware

La interfaz de hardware tendrá como limitación 512MB de ram y 600 MHz

### Interfaz de Software

La interfaz de software tendrá como limitación de una versión superior a Android 4.0

## Licencias requeridas

No se requieren licencias adicionales para utilizar el sistema Ring’s Defense

## Legal, Copyright, y otros aspectos

No hace falta Copyright ya que no utilizaremos contenido que tenga Copyright.

## Estándares aplicables

Para la documentación usamos el template IEEE 830

Para el diseño del juego el Game Design Document

Diagramas de UML para el diseño de la aplicación.

Para programar usaremos el Standard de Oracle para java.

El test también pero un standard propio.

Usamos el standard 1042-1987 para el IEEE para el Software Configuration Management

# Información de soporte

## Glosario

|  |  |
| --- | --- |
| Término: backbotton | Gestor |
| Definición:Boton físico de los móviles para volver al menú de atras |  |
| Sinónimos: botón de retorno |  |
| Términos Relacionados: atrás/salir |  |
| Ejemplos: Cuando entras al whatsapp por ejemplo, para volver al menú usas el backbotton |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Término:Campaña | Gestor |
| Definición: continuación temporal de varias partidas de un juego unidas todas ellas por una historia común. |  |
| Sinónimos:modo historia |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Término:Tienda | Gestor |
| Definición: es un establecimiento virtual donde la gente adquiere mejoras y mapas para el juego |  |
| Términos Relacionados: market,shop |  |
| Ejemplos: El Play Store de android donde puedes comprar diferentes servicios para el móvil |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Término:batalla | Gestor |
| Definición: La batalla consiste en colocar un conjunto de unidades aliadas para defender la base del jugador. Estas unidades se iran colocando a lo largo del camino por el cual ordas de enemigos intentaran llegar hasta nuestra base para destruirla. |  |
| Sinónimos:partida,pantalla |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Término: heroe | Gestor |
| Definición: Antes de cada partida se escoge al héroe, este lo que hace es dar unos atributos específicos a las diferentes torres. |  |
| Sinónimos:campeon |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Término: torre | Gestor |
| Definición:unidad de las batallas que tiene un valor de ataque, uno de rango y otro de velocidad, se encarga de atacar a los diferentes enemigos que aparecen en el mapa |  |
| Sinónimos: torreta |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Término: oro | Gestor |
| Definición: Sirve para en medio de la partida comprar torres y mejorarlas |  |
| Sinónimos: moneda |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Término: survival | Gestor |
| Definición: partida que no se acaba hasta que al usuario se le acaban todas las vidas. Cada vez se vuelve más complicado, y puede llegar a ser infinita. |  |
| Sinónimos: supervivencia |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Término: partida | Gestor |
| Definición: Cada una de las pantallas que se juegan |  |
| Sinónimos: pantalla |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Término: gema | Gestor |
| Definición: moneda del juego que sirve para comprar artículos en la tienda |  |
| Sinónimos: moneda |  |