 **INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL**

**ESCUELA SUPERIOR DE CÓMPUTO**

**Imagen de la pantalla de un video juego

Descripción generada automáticamente con confianza baja**

**Alumnos:**

* **Cortes Olvera Eduardo Maximiliano**
* **Diaz Medina Bruno**
* **Pasten Juárez Joshua Michael**
* **Salazar Rosales Maximiliano**

**Grupo: 5CV1**

**Profesor: Reyna Elia Melara Abarca**

**Materia: Análisis y diseño de sistemas**

Requerimientos de laucher de videojuegos

RFA1. Interacción entre el jugador y la aplicación correcta

RFA2. Funcionamiento de la creación de combates así como de la gestión de vidas

libre de errores

RFA3. Desarrollo de un launcher para videojuegos

RFA4. Gestión de les puntuaciones de los jugadores

RNF1. Lograr una estética original y propia tanto en los personajes como en el estilo

de los escenarios

RNF2. Desarrollar la aplicación siguiendo unas reglas de estilo definidas en la

ingeniería del software

RNF3. Programación del videojuego óptima siendo su código fácilmente detectado,

corregido y ampliado