Documentos de Arquitectura

Descripción del proyecto

**Objetivos**

El objetivo general del proyecto es desarrollar un videojuego 2D con una temática de juego de naves de las antiguas maquinas arcade, pero modernizado, que pueda hacer a los usuarios tanto recordar los viejos tiempos como disfrutar de las mecánicas modernas de los videojuegos actuales.

Estos objetivos se pueden visualizar de manera más directa como:

* Desarrollar un videojuego 2D de Aliens vs Ballons.
* Ambientar el juego con un entorno retro.
* Ofrecer una jugabilidad y experiencia moderna con una historia elaborada.

**Perspectiva del producto**

La industria de los videojuegos es una industria en crecimiento, sin embargo, en los últimos años se ha visto estancada debido a la falta de creatividad que hay en los productos.

Hacen falta esos videojuegos que representaban una dificultad real, y que nos mantenían pegados a la pantalla.

Con este videojuego pretendemos recupera esa esencia de esas épocas de antaño mezclada con las mecánicas y jugabilidad moderna.

**Características del videojuego**

* El juego tiene: Escenario, el personaje y el HUD.
* El HUD estará ubicado en la parte superior del escenario.
* La nave de estará ubicada en el extremo derecho, y sólo podrá moverse verticalmente.
* Los globos emergen aleatoriamente desde la parte inferior de la pantalla, y suben hasta desaparecer de la pantalla.
* Los azules suben más rápido.
* La nave nunca podrá tocar ni la parte superior, ni la parte inferior de la pantalla, en caso de hacerlo explota y termina el juego con Game Over.
* El HUD muestra en el margen izquierdo la cantidad de helio que recupera la nave tras explotar cada globo, y un timer en el margen derecho.
* Por cada 10 segundos que pasen, la nave pierde 5 puntos en la cantidad de helio disponible para la nave.
* Si la cantidad de helio llega a cero, la nave explota y termina el juego con Game Over.
* Los globos azules aumentan la cantidad de helio en 10 puntos, los demás la aumentan en 1 punto.
* El láser de la nave sólo dispara en línea recta.
* Cuando la nave logre un total de 500 puntos en la cantidad de helio, se pasa al siguiente nivel.
* Esta versión del juego solo tiene un nivel.
* Esta versión del genera mayor cantidad de globos azules

**Asunciones y dependencias**

Es necesario tener descargado el videojuego en su versión de PC para poder utilizarlo. No requiere conexión a internet en esta versión.

**Debajo, planteamos las tablas de los usuarios como actores de casos de uso.**

|  |  |
| --- | --- |
| **Actor Specification** | **Actor Specification** |
| **Actor name:** Alien | **Abstract:** No |
| Descripción: Su misión es destruir todos los globos, y mantener un nivel de helio suficiente en su nave para seguir disparando con su láser. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Actor Specification** | **Actor Specification** |
| **Actor name:** Ballon | **Abstract:** Si |
| Descripción: Tienen un color aleatorio. Cada globo aumenta 1 punto a score del Alien. Los globos azules aumentan 10 puntos de helio | |

**Atributos de Calidad**

* Disponibilidad:

Un usuario entra a la web, la aplicación tiene los datos que requiere el usuario para poder realizar las solicitudes.

* Seguridad:

Para iniciar sesión, como medida de seguridad se debe registrar con su correo electrónico (Valido) y contraseña.

* Rendimiento:

El user desea aplicar a los puestos de trabajo disponibles; la aplicación web mostrara los requisitos para ocupar la vacante.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Atributo de calidad | ¿Cómo lograrlo? | Táctica/patrón |
| **Disponibilidad** |  |  |
| **Seguridad** |  |  |
| **Rendimiento** |  |  |