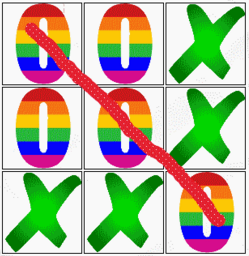
**TEMA:**

* **Video Juego MICHI para android.**

**DOCENTE:**

* **Ing. Ivan Soria Solis.**

**ESTUDIANTE:**

* **Huamaní Allcca Ricardo**

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

**Andahuaylas – Apurímac**

**REQUERIMIENTOS PARA LA APLICACIÓN MÓVIL**

***REQUERIMIENTOS FUNCIONALES***

Los requerimientos funcionales de un juego describen lo que el juego debe hacer. Estos requerimientos dependen del tipo de software que se desarrolle, de los posibles usuarios del software y del enfoque general tomado por la organización al redactar requerimientos. Cuando se expresan como requerimientos del usuario, habitualmente se describen de una forma bastante abstracta. Sin embargo. Los requerimientos funcionales del juego describen con detalle la función de éste, sus entradas y salidas, excepciones, etc. Los requerimientos funcionales para un software se pueden expresar de diferentes formas.

:

* Permitir que el usuario interactúe con las pantallas y juegue con la aplicación.
* Podrá poder salir de la aplicación en cualquier momento.
* La aplicación ofrecerá la capacidad al usuario de cerrar y salir de la aplicación cuando él lo desee. El sistema deberá liberar los recursos que estuviese utilizando para que el sistema operativo se los pueda asignar a otros procesos.
* Ofrecerá al usuario la opción de desactivar el sonido.
* Pantalla de inicio con la presentación y las diferentes opciones que tiene el usuario.
  + - Nueva partida. Se presentará por pantalla un diálogo para introducir el nombre del jugador junto con una pequeña explicación. En caso de haber una partida guardada esta será sustituida.
    - La aplicación deberá ofrecer la posibilidad al usuario de continuar con una partida guardada.
* Visualización de la Pantalla de configuración.
* Visualización de la pantalla de juego.
  + Visualización por pantalla de los puntos acumulados de la partida actual
* Visualización de la pantalla de pausa.
  + Opción para volver a la pantalla principal.
  + Opción para volver al juego u opción para salir del juego.
* Visualización de pantalla de final de partida.
  + Opción para volver a la pantalla principal,
  + Opción para empezar nueva partida.
  + Opción para salir del juego.

**REQUERIMIENTOS NO FUNCIONALES**

Los requerimientos no funcionales, como su nombre sugiere, son aquellos requerimientos que no se refieren directamente a las funciones específicas que proporciona el sistema, sino a las propiedades emergentes de éste como la fiabilidad, el tiempo de respuesta y la capacidad de almacenamiento. De forma alternativa, definen las restricciones del sistema como la capacidad de los dispositivos de entrada/salida y las representaciones de datos que se utilizan en las interfaces del sistema Primeramente se enumerarán aquellos requerimientos no funcionales necesarios para la realización de la ***aplicación móvil***. Al tratarse de una aplicación para dispositivos móviles habrá que prestar especial atención al alto grado de restricciones que éstos imponen, tanto en hardware como en software. Es por tanto indispensable tener presente estas limitaciones ya que pueden ser críticas para el sistema; después de definir los requerimientos funcionales deseables de la aplicación, vamos a definir también los requerimientos no funcionales en los siguientes puntos:

* **La aplicación se desarrollara en Java, para dispositivos móviles con Android.**
* **El juego se desarrollará para la todas las versiones de Android. Por lo también será compatible con versiones posteriores.**
* **El idioma de la aplicación será en español.**
* **El uso de la aplicación poseerá una interfaz intuitiva y fácil entender.**
* **Nuestra aplicación necesita el uso de almacenamiento externo para guardar los datos de configuración.**
* Tiempos de carga razonables para un juego que exige cierta agilidad a la hora de las transiciones entre pantallas.
* Compatibilidad con dispositivos
* El sistema deberá ser compatible con diferentes teléfonos móviles con sistema operativo *Android*
* Compatibilidad de Resoluciones.
* interfaz sencilla e intuitiva
* La aplicación deberá ser sencilla e intuitiva, para que usuarios con bajos conocimientos tecnológicos puedan usarla sin que les suponga un esfuerzo adicional.