Especificación de requerimientos funcionales

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **R.# 1.** Mover la nave espacial por la pantalla |
| **Resumen** | Permite que el jugador mueva la nave espacial |
| **Entradas** | |
| W,A,S,D | |
| **Resultados** | |
| El jugador se mueve hacia arriba, El jugador se mueve hacia la izquierda, El jugador se mueve hacia abajo, El jugador se mueve hacia la derecha. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **R.# 2.** Disparar |
| **Resumen** | Permite que el jugador dispare una bala desde la nave espacial |
| **Entradas** | |
| Barra espaciadora | |
| **Resultados** | |
| La nave espacial dispara una bala. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **R.# 3.** Generar enemigo |
| **Resumen** | Permite que programa cree un enemigo |
| **Entradas** | |
| Ninguna | |
| **Resultados** | |
| El programa genera nuevos enemigos | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **R.# 4.** Matar a los objetos que entran en contacto |
| **Resumen** | Permite que el programa disminuya en uno la vida de los objetos que entran en contacto |
| **Entradas** | |
| Dos o más objetos entran en contacto | |
| **Resultados** | |
| El programa elimina la vida de los objetos que entran en contacto, si uno de ellos es la nave espacial esta vuelve al punto de inicio al perder su vida. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **R.# 5.** Añadir puntos al puntaje del jugador |
| **Resumen** | Permite que el programa añada puntos al puntaje del jugador |
| **Entradas** | |
| Una bala entra en contacto con un enemigo | |
| **Resultados** | |
| Se incrementa el puntaje del jugador | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **R.# 6.** Subir de nivel |
| **Resumen** | Permite que el programa suba el nivel del minijuego |
| **Entradas** | |
| Cantidad de enemigos restantes igual a 0 | |
| **Resultados** | |
| Se genera un nuevo nivel | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **R.# 7.** Fin del juego |
| **Resumen** | Permite que el programa termine el juego |
| **Entradas** | |
| Vidas de la nave espacial igual a 0 | |
| **Resultados** | |
| El programa finaliza la partida | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **R.# 8.** Guardar puntaje e identificación del jugador |
| **Resumen** | Permite que el programa guarde el puntaje y apodo del jugador tras haber finalizado la partida |
| **Entradas** | |
| Puntaje del jugador  Apodo del jugador | |
| **Resultados** | |
| El programa añade esa información a la lista de puntajes | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **R.# 9.** Mover la nave espacial por la pantalla |
| **Resumen** | Permite que el jugador mueva la nave espacial |
| **Entradas** | |
| W,A,S,D | |
| **Resultados** | |
| El jugador se mueve hacia arriba, El jugador se mueve hacia la izquierda, El jugador se mueve hacia abajo, El jugador se mueve hacia la derecha. | |