Juego Vs Cañones

**Historial de versiones del documento**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Versión | Fecha | Descripción | Autor |
| 1.1 | 04/06/2023 | Comenzó Documento | Salvador Cirino Castrovinci |

**Tabla de contenidos**

1. Objetivo

El juego sucede con dos jugadores, ambos pueden disparar bombas, por turno, para derribar al oponente.

1. Beneficios

Mejorar el aprendizaje en la programación de juegos.

1. Alcance

EL juego se utiliza en plataforma Windows.

1. Limitaciones

Estamos utilizando una plataforma Windows no preparada para celular.

1. Requisitos no funcionales globales

* RNFG001: El juego no funciona en plataforma móvil.
* RNFG002:

1. Módulos
   1. Comenzar
      1. Requisitos funcionales

* RFCOM01 La clase debe obtener los datos de posición x, y.
  + 1. Requisitos no funcionales
* RNFCOM01 La clase no debe modificar los parámetros de posición del oponente.
  1. Dirección
     1. Requisitos funcionales
* RFDIR01 La clase debe obtener los datos de posición x, y.
* RFDIR02 La clase registra los datos en un árbol temporario.
  + 1. Requisitos no funcionales
* RNFDIR01 La clase no debe modificar los parámetros de posición del oponente.
  1. Disparo
     1. Requisitos Funcionales
* RFDIS01 La clase debe obtener los datos de posición x, y.
  + 1. Requisitos no Funcionales
* RNFDIS01 La clase no debe modificar los parámetros de posición del oponente.
  1. Romper
     1. Requisitos Funcionales
* RFROM01 La clase debe obtener los datos de posición x, y.
  + 1. Requisitos No Funcionales
* RNFROM01 La clase no debe modificar los parámetros de posición del oponente.

1. Prototipos de interfaz

[Prototipos de interfaz más importantes y la navegabilidad existente entre ellos]

1. Glosario

[Términos del universo de discurso del usuario relacionados con el sistema de software ordenados alfabéticamente]