Juego Vs Cañones

**Historial de versiones del documento**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Versión | Fecha | Descripción | Autor |
| 1.1 | 04/06/2023 | Comenzó Documento. | Salvador Cirino Castrovinci |
| 1.2 | 19/06/2023 | Agrego Módulos, Cargo RF, RNF. | 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 el botón comenzar iniciar el juego.
* RFCOM02 La posición de los jugadores debe ser variable.
* RFCOM03 Los tiros se realizan por turno.
  + 1. Requisitos no funcionales
* RNFCOM01 El botón comenzar debe desaparece una vez iniciado el juego.
* RNFCOM02 La posición debe tener un limite predeterminado.
* RNFCOM03 El jugador contrario debe quedar deshabilitado cuando el anterior juegue.
  1. Dirección.
     1. Requisitos funcionales
* RFDIR01 El botón más/menos modifica la trayectoria del proyectil.
  + 1. Requisitos no funcionales
* RNFDIR01 El botón más/menos no debe exceder un ángulo determinado.
  1. Disparo.
     1. Requisitos Funcionales
* RFDIS01 El botón disparo simula la trayectoria de un proyectil.
  + 1. Requisitos no Funcionales
* RNFDIS01 El disparo no debe superar las dimensiones de la pantalla.
  1. Romper.
     1. Requisitos Funcionales
* RFROM01 El proyectil cae sobre una superficie y la rompe.
  + 1. Requisitos No Funcionales
* RNFROM01 El proyectil debe desaparece.
  1. Perder.
     1. Requisitos Funcionales
* RFRER01 El proyectil cayó sobre un jugador el mismo pierde.
  + 1. Requisitos No Funcionales
* RNFRER01. El juego se debe detener, indicando el ganador.

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]