# Análisis

En este apartado se desarrollará la documentación de todos los puntos realizados del análisis del sistema, los cuales se utilizarán para la realización del diseño.

## Determinación del Alcance del Sistema

El objetivo principal del sistema consiste en una versión digital del juego de mesa Hanamikoji, en el que el jugador se enfrentará a una inteligencia artificial entrenada usando una red neuronal que aprenderá a jugar usando aprendizaje reforzado. Las reglas del juego están ya descritas por el juego original que fue publicado por primera vez en 2013 por Takamagahara en japones, por lo que se respetarán dichas reglas modificando únicamente la apariencia y los nombres de los elementos para darles un diseño más adaptado al formato digital.

Para llevar a cabo esto la aplicación se separará en 3 módulos diferentes.

### Módulo de entrenamiento

Para la red neuronal contra la que se enfrentará el jugador se ha optado por una red neuronal convolucional tal y como se menciona en el apartado 2.2.1.1 Redes neuronales convolucionales, para ello será necesario transformar la información que le llega a la red neuronal (que será el estado actual del tablero de juego) en una matriz que pueda ser interpretada por la red neuronal buscando patrones. Así mismo la información que salga de la red neuronal, al ser una red neuronal convolucional, será un vector de probabilidades, que deberá ser interpretado como una acción del juego.

Este módulo contendrá el diseño de la red neuronal convolucional, que será entrenada a partir de partidas generadas aleatoriamente de las cuales se tomarán los estados del tablero y las acciones que llevaron a una victoria. De esta manera la red neuronal aprenderá a generar acciones potencialmente ganadoras cuando reciba un estado del tablero.

### Módulo de interfaz

Para que el usuario pueda tener una experiencia al jugar con el juego similar a la que se obtiene al jugar con el juego de cartas original, el sistema debe ofrecerle una interfaz gráfica simple y fácil de usar. Consistirá en una única ventana en la que se muestre el estado actual del tablero de manera que el usuario pueda ver todos los elementos de un vistazo rápido, con la opción de seleccionar entre las jugadas disponibles para generar su acción de juego.

### Módulo de controladores

Ya que los módulos de entrenamiento e interfaz reciben un estado del tablero y generan una acción, el módulo de controladores será el encargado integrar dicha acción con el estado actual del tablero para generar un nuevo tablero que se enviará al siguiente oponente. Además, se encargará de generar el tablero inicial y comprobar si el estado actual del tablero es de finalización y generar el resultado final de la partida.

## Requisitos del Sistema

En este capítulo se realiza la identificación de los requisitos del sistema, los actores y los casos de uso para su posterior uso en el diseño del sistema.

### Obtención de los Requisitos del Sistema

Aquí veremos los requisitos funcionales y no funcionales identificados.

#### Requisitos funcionales

Los requisitos funcionales se agruparán en función de la parte de la aplicación a la que pertenezcan

##### Módulo entrenamiento

Módulo perteneciente a la red neuronal en el que se entrenará y usará la misma.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Código** | **Nombre Requisito** | **Descripción del Requisito** |
| R.F.1.1 | Entrenamiento del modelo | La red neuronal podrá entrenarse para generar un modelo entrenado. |
| R.F.1.1.1 | Preprocesamiento de los datos | La red neuronal recibirá un conjunto de datos de entrenamiento que deberá procesar para poder usarlos en la generación del modelo entrenado. |
| R.F.1.1.2 | Creación del modelo de la red neuronal | La red neuronal creará un modelo que será entrenado con los datos procesados. |
| R.F.1.1.3 | Generación y guardado del modelo entrenado | La red neuronal se entrenará con los datos procesados para generar el modelo entrenado y lo guardará para su futuro uso. |
| R.F.1.2 | Generar predicción | La red neuronal generará una predicción de una acción. |
| R.F.1.2.1 | Carga del modelo entrenado | La red neuronal cargará el modelo previamente entrenado para su uso en la predicción |
| R.F.1.2.2 | Generar predicción ganadora | La red neuronal usará el modelo entrenado para generar una acción ganadora. |

Tabla 5.1 – Requisitos funcionales de la red neuronal

##### Módulo de interfaz

Módulo que se ocupará de mostrar y recibir la información necesaria para el usuario.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Código** | **Nombre Requisito** | **Descripción del Requisito** |
| R.F.2.1 | Mostrar las acciones usadas | El usuario podrá ver que acciones han sido usadas en turnos anteriores, tanto propias como del adversario. |
| R.F.2.2 | Mostrar los marcadores de cada guerrera | El usuario podrá ver los marcadores de cada guerrera, tanto el marcador que indica a quien debe su favor esa guerrera como el número de cartas usadas en esa guerrera por cada jugador. |
| R.F.2.3 | Mostrar las cartas de la mano | El usuario podrá ver las cartas disponibles que tiene en su mano en todo momento. |
| R.F.2.4 | Crear acción a realizar | El usuario podrá crear la acción que desea realizar en el turno actual. |
| R.F.2.4.1 | Solo se pueden seleccionar acciones disponibles | El usuario podrá seleccionar una acción dentro de las disponibles, mostrando claramente cuáles son las disponibles y las no disponibles. |
| R.F.2.4.2 | Mostrar acción seleccionada | El usuario podrá ver la acción que ha seleccionado. |
| R.F.2.4.3 | Cambiar la acción seleccionada | El usuario podrá cambiar la acción seleccionada antes del envío pulsando de nuevo en una de las acciones disponibles. |
| R.F.2.4.4 | Seleccionar cartas necesarias para la acción | El usuario podrá seleccionar las cartas dentro de las disponibles en su mano para completar la acción. No se podrá seleccionar dos veces la misma carta. |
| R.F.2.4.5 | Mostrar cartas seleccionadas | El usuario podrá ver las cartas que ha seleccionado junto a la acción seleccionada. |
| R.F.2.4.6 | Enviar acción una vez terminada la selección | El usuario podrá enviar la acción seleccionada para que sea añadida al tablero de juego. Solo se podrá enviar la acción una vez se haya seleccionado la acción y el número exacto de cartas para esa acción. |
| R.F.2.5 | Seleccionar cartas de la acción pendiente del adversario | El usuario podrá seleccionar la carta o cartas de la acción pendiente cuando el adversario haya seleccionado una acción que requiera esta selección. Una vez seleccionada dicha acción se podrá enviar para añadirla al tablero de juego. |

Tabla 5.2 – Requisitos funcionales del usuario

##### Módulo de controladores

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Código** | **Nombre Requisito** | **Descripción del Requisito** |
| R.F.3.1 | Creación de tablero inicial | El sistema creará el tablero inicial repartiendo las cartas iniciales en la mano de los jugadores y establecerá la configuración |
| R.F.3.2 | Añadir una acción al tablero | El sistema se encargará de integrar la información proveniente de los jugadores en el tablero de juego |
| R.F.3.3 | Repartir cartas nuevas | El sistema se encargará de repartir cartas a los jugadores simulando que roban una cada turno del mazo de cartas |
| R.F.3.4 | Generar datos de prueba | El sistema se encargará de generar los datos de prueba necesarios para el entrenamiento de la red neuronal. |

Tabla 5.3 – Requisitos funcionales del sistema

#### Requisitos no funcionales

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Código** | **Nombre Requisito** | **Descripción del Requisito** |
| R.N.F.1 | Generación de un log | Se realizará un seguimiento de la ejecución del programa guardándolo con un sistema de logs. |
| R.N.F.2 | Uso de Git | Para mantener un sistema de versiones se utilizará Git. |
| R.N.F.3 | Uso de TensorFlow | La red neuronal será diseñada usando la librería de TensorFlow. |
| R.N.F.4 | Uso de una red neuronal convolucional | Como modelo de la red neuronal se utilizará una red neuronal convolucional. |
| R.N.F.5 | Uso de Python | Todos los módulos de la aplicación serán programados usando Python. |
| R.N.F.6 | Guardado de datos de entrenamiento en CSV | El sistema de guardado de datos será mediante el uso de ficheros con formato CSV. |

Tabla 5.4 – Requisitos no funcionales