|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Funcionales** | **Del sistema** | **No funcionales** |
| Tenemos que poder jugar con un solo dispositivo, contra una IA o contra otros jugadores por internet. | Necesitamos varios servidores web con hardware potente y con gran ancho de banda para poder dar servicio 24/7 a todos los usuarios del juego. | Contará con una versión web y una versión móvil, así que necesitamos una tecnología y lenguaje de programación modernos que nos permitan esa versatilidad. |
| Este juego es 1vs1, jugando uno de los contrincantes con la Flota Estelar y el otro, con el Imperio Klingon. | Necesitamos una base de datos de Oracle potente para almacenar los datos de todos los jugadores. | Tenemos que seguir estrictamente la normativa de protección de datos. |
| Habrá 2 tipos de jugadores: registrados e invitados. |  |  |
| Los usuarios registrados deben de iniciar sesión. |  |  |
| Los usuarios registrados pueden elegir bando (Flota Estelar o Imperio Klingon). |  |  |
| Los usuarios invitados solo pueden jugar como Imperio Klingon. |  |  |
| Cada jugador tendrá 6 naves, y cada nave cuenta con 2 cañones diferentes. |  |  |
| Primero se elegirá un nivel (1, 2 o 3) para establecer la dificultad de la partida. |  |  |
| Luego se colocarán las naves por el tablero en una coordenada x-y, y el juego comenzará. |  |  |
| Por turnos, cada jugador disparará a una coordenada x-y, eligiendo qué nave y qué arma utilizar para realizar el ataque. |  |  |
| Cada arma tiene una cantidad n de munición que se actualiza con cada disparo. |  |  |
| Cada arma tiene la opción de realizar el doble de daño al rival, pero esto gasta el doble de munición por disparo. |  |  |
| Si la munición se agota, esa arma no podrá volver a ser utilizada a menos que el jugador sea un usuario registrado y que además tenga almacenados puntos de partidas ganadas anteriores. |  |  |
| Cada nave tiene un escudo que absorberá n cantidad de impactos antes de ser destruida. |  |  |
| Si una nave dañada no sufre más daños durante 10 turnos seguidos, dicha nave quedará reparada completamente. |  |  |
| En cada turno un jugador dispara y el otro comprueba si ha recibido daños en sus naves y se informa al otro jugador de si alguna de las naves ha resultado dañada o no. |  |  |
| El juego acaba cuando uno de los 2 jugadores pierde todas sus naves o si el jugador que lleva la Flota Estelar decide rendirse. |  |  |
| El jugador que lleva al Imperio Klingon no puede rendirse. |  |  |
| Al finalizar la partida, el jugador que haya ganado obtendrá n puntos, los cuales se añadirán a su perfil y podrán ser canjeados por munición en otras partidas. |  |  |
| También, cuando finalice la partida, se actualizará el ranking con los mejores jugadores. |  |  |