



CARRERA:

INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN

MATERIA:

SISTEMAS DISTRIBUIDOS

DOCENTE/TUTOR:

GUILLERMO OMAR PIZARRO VASQUEZ

INFORME:

REQUERIMIENTOS FORMALES

ESTUDIANTES:

ZAMBRANO ARÁUZ CRISTOBAL MAXIMILIAM

ALEJANDRO XAVIER LASCANO VELEZ

ANDRES KINKEONG LI YE

Samboyondón, 13 de junio del 2024

Descripción del Programa

La historia educativa del juego se basa entre dos combatientes con el uso de Avatares, cada estudiante tiene un personaje con un máximo de 3 vidas. Dentro del escenario de Pelea entre dos combatientes la única habilidad que tienen es Atacar, cada estudiante tiene puede atacar y restar vida al otro estudiante a través de responder bien la pregunta.

Las reglas consisten en:

- Las preguntas serán las mismas para cada estudiante y tendrán un tiempo límite de responder, si el estudiante no responde después de que se acabe el tiempo, perderá la mitad de vida.
- Los estudiantes que responden primero atacarán al otro estudiante bajando - 1 de vida.
- El estudiante que quede sin vida perderá el combate

ID:	CRF-01
Prioridad	Alto
Descripción:	Sincronización en Tiempo Real
Utilización de Sockets para mantener la comunicación en tiempo real entre clientes y servidores, asegurando que los combates y actualizaciones de estado se reflejen instantáneamente para todos los jugadores.	

ID:	CRF-02
Prioridad	Alto
Descripción:	Vida del Jugador y Mecánica de Combate
Implementación de la mecánica básica del juego donde los jugadores tienen tres vidas y pueden atacar y defenderse respondiendo preguntas correctamente. Las penalizaciones por no responder a tiempo y las reducciones de vida deben ser precisas y justas.	

ID:	CRF-03
Prioridad	Alto
Descripción:	Presentación de Preguntas y Penalización
Las preguntas deben presentarse simultáneamente a ambos jugadores con un temporizador visual. Si un jugador no responde en el tiempo estipulado, debe perder media vida automáticamente.	

ID:	CRF-04
Prioridad	Media
Descripción:	Ascenso de Nivel y Dificultad Adaptativa
Implementación de un sistema que asciende automáticamente a los jugadores a niveles más difíciles después de ganar combates, con preguntas y oponentes cada vez más desafiantes.	

ID:	CRF-05
Prioridad	Media
Descripción:	Sistema de Puntaje y Clasificación Global
Asignación de puntos por cada respuesta y visualización de puntajes en una tabla de clasificación global. Deben existir filtros para clasificaciones por amigos, nivel y materia.	

ID:	CRF-06
Prioridad	Media
Descripción:	Habilidades Especiales
Desbloqueo y uso de habilidades especiales después de responder correctamente tres preguntas consecutivas. Estas habilidades deben influir en el combate, añadiendo profundidad estratégica.	

ID:	CRF-07
Prioridad	Media
Descripción:	Personalización del Usuario
Permitir a los usuarios personalizar su avatar y perfil con opciones variadas. Los elementos de personalización deben poder desbloquearse mediante logros y puntos ganados en el juego.	

ID:	CRF-08
Prioridad	Alta
Descripción:	Carga de Preguntas por Profesores
rover una interfaz para que los profesores puedan cargar listas de preguntas categorizadas por materia y dificultad, asegurando que el contenido educativo sea relevante y adaptable.	

ID:	CRF-09
Prioridad	Alta
Descripción:	Interactividad y Feedback Inmediato
Ofrecer retroalimentación inmediata después de cada respuesta, con mensajes motivacionales y educativos. Este feedback es crucial para mantener el compromiso y el aprendizaje continuo de los jugadores.	