



Facultad de
Ingeniería

CARRERA:

INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN

MATERIA:

SISTEMAS DISTRIBUÍDOS

DOCENTE/TUTOR:

PIZARRO VÁSQUEZ GUILLERMO OMAR

INFORME:

ESPECIFICACIÓN DE REQUERIMIENTOS FUNCIONALES

ESTUDIANTES:

**CARPIO VÉLEZ CHRISTIAN RAFAEL
LÓPEZ VALLEJO LEONARDO SEBASTIÁN
RIVAS AGUAYO MAYLESS GABRIEL
OCHOA HOLGUIN JIMMY FERNANDO**

Samboyondón, 23 de junio del 2024

Propósito del software

El sistema a desarrollar, MathUNO, es un juego educativo que busca familiarizar a los estudiantes de básica elemental con las operaciones matemáticas fundamentales. Por medio de este aplicativo, 2 estudiantes participan en partidas de cartas al estilo de UNO, donde el objetivo principal es responder las operaciones con las cartas que se muestran en pantalla hasta agotar todas las opciones de respuesta. De esta manera, los estudiantes pueden mejorar sus destrezas de cálculo mental y fomentar una competitividad sana.

Alcance

El diseño del sistema corresponde exclusivamente con la necesidad de partidas entre 2 alumnos, por lo que esta implementación se ve limitada al mencionado número de jugadores por cada partida.

No obstante, la lógica del juego es apta para más de 2 jugadores.

Características del usuario

Los usuarios son jóvenes que desean mejorar sus destrezas respecto a las mencionadas operaciones y los participantes en las partidas de MathUNO.

Requerimientos funcionales

ID:	CRF-00
Prioridad	Alto
Descripción:	Registro de usuario
El sistema debe proveer un formulario de registro para la creación de usuarios con los siguientes datos: nombre de usuario y contraseña.	

ID:	CRF-01
Prioridad	Alto
Descripción:	Inicio de Sesión de usuario
Los usuarios deben poder iniciar sesión con su nombre de usuario y contraseña	

ID:	CRF-02
Prioridad	Alto
Descripción:	Iniciar Partida
El usuario estudiante debe poder iniciar una partida, generando un código de acceso para que otro jugador se una.	

ID:	CRF-03
Prioridad	Alto
Descripción:	Unirse a un partida
El usuario estudiante debe poder unirse a una partida al digitar el código de acceso de la misma	

ID:	CRF-04
Prioridad	Alto
Descripción:	Visualizar oponente en la Partida
El usuario estudiante debe poder visualizar la información del oponente contra el que está jugando (nombre de usuario)	

ID:	CRF-05
Prioridad	Alto
Descripción:	Recibir cartas al inicio de la Partida
El usuario estudiante debe recibir 10 cartas, numeradas del 1 al 10, una vez que la partida comienza.	

ID:	CRF-06
Prioridad	Alta
Descripción:	Seleccionar Carta
El estudiante debe poder seleccionar una carta para responder la operación que aparece por pantalla. Tras hacerlo, no se puede volver a usar la carta.	

ID:	CRF-07
Prioridad	Alto
Descripción:	Abandonar Partida
El usuario debe poder abandonar la partida en cualquier momento durante el desarrollo de la misma. Por defecto, el contrincante queda como ganador.	