Biker´s Deck

Triple J

Versión 1.0

Historial de Revisión

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Versión** | **Descripción** | **Autor** |
| 28/07/2025 | 1.0 | **Documentación inicial del srs introducción, propósito y alcance** | **Johan Sebastian Olaya Reyes** |
| 28/07/2025 | 1.0 | **Documentación inicial del srs introducción, propósito y alcance** | **Juan Sebastian Serrato Sanchez** |
| 28/07/2025 | 1.0 | **Documentación inicial del srs introducción, propósito y alcance** | **Juan Esteban Huertas** |

Tabla de Contenido

1. Participantes del proyecto

1. Participantes del proyecto

2. Introducción

2.1 Problema

2.2 Objetivos

2.3 Propósito

2.1 Alcance

2.2 Definiciones, Acrónimos, y Abreviaturas

2.3 Referencias

3. Descripción General

3.1 Perspectivas del Producto

3.2 Funciones del Producto

3.3 Características de Usuario

3.4 Restricciones

3.5 Atención y Dependencias

4. Requerimientos Específicos

4.1 Requerimientos Funcionales

4.2 Requerimientos No Funcionales

4.3 Requerimientos de interfaz de usuario

# Participantes del proyecto

|  |
| --- |
| **Johan Sebastian Olaya Reyes** |
| **Juan Sebastian Serrato Sanchez** |
| **Juan Esteban Huertas** |

# Introducción

Biker´s Deck está principalmente diseñado y elaborado para dar información sobre motos mediante un juego dinámico, la competencia entre pilotos y la estrategia necesaria para ganar usando sus cartas. Se podría enfatizar el tema de las motos, utilizando ilustraciones con dibujos y detalles de las motos en las cartas dadas de manera aleatoria, y la conexión con la cultura motera.

# 2.1 Problema

Hace unos días realizamos unas encuestas sobre motos para ver que moto era la más comprada o la más solicitada por el público y nos dimos cuenta de que los clientes, decían q una moto era mejor por su torque otros que por su modelo y no sabíamos cómo elegir la mejor moto.

## 2.2 Objetivos

El objetivo del juego es poder comparar las motos y ayudar a las personas a elegir la moto más adecuada, y ganar más conocimiento sobre moto de una manera dinámica y divertida.

## 2.3 Propósito

Ofrecer una experiencia de juego divertida y atractiva que combine la emoción de las motos de alto cc con elementos estratégicos. El juego se enfoca en las diferentes características de las motos de alto cilindraje, como lo es principalmente su nombre, cilindraje, velocidad máxima, caballos de potencia, torque, cantidad de cilindros y modelo.

## Alcance

Este juego será centrado principalmente para personas que le apasionan las motos de alto cc y motociclistas profesionales.

## Definiciones, Acrónimos, y Abreviaturas

* **CC: S**on una medida de la capacidad del motor de una motocicleta. Básicamente, se refiere al volumen total de todos los cilindros del motor de la moto. Cuanto mayor sea la cantidad de cc, mayor será la potencia que puede generar el motor.
* Torque: El torque nos va a indicar la fuerza que produce el motor y la salida que puede tener la moto desde el punto de reposo ya sea con o sin carga. Este indicador es importante porque cuanto más torque tenga un vehículo, mayor será la capacidad de respuesta.

## Referencias

BMW Motorrad: <https://www.bmw-motorrad.co/es/home.html#/filter-todo>

Yamaha: <https://www.incolmotos-yamaha.com.co/>

Kawasaki: <https://www.kawasaki.es/es/products>

KTM: <https://www.ktm.com/es-co.html>

Triumph: <https://www.triumphmotorcycles.es/>

Ducati: <https://www.ducati.com/es/es/home>

Suzuki: <https://suzuki.com.co/>

CFMOTO: <https://cfmotocolombia.com/>

# Descripción General

El juego presentaría cartas con diferentes tipos de motos, cada una con estadísticas como cilindraje, velocidad máxima, caballos de potencia, torque, cantidad de cilindros y modelo. Uno de Los jugadores elegiría uno de los atributos de las cartas, seguidos todos tiran su carta para poder comparar sus estadísticas para determinar qué moto es superior en diferentes categorías, ganando la ronda si su moto tiene el valor más alto en la estadística comparada y así el ganador llevándose todas las cartas jugadas, si en dado caso ahí un empate el jugador q tiene el turno podrá escoger el atributo q juega el desempate de las cartas, el juego tendrá un límite de mínimo 2 jugadores y máximo 7 jugadores, cada jugador tendrá un paquete de 8 cartas.

## Perspectivas del Producto

La perspectiva del juego es que podamos impactar en la comunidad y llevar a más jóvenes al mundo de las motos poder inspirar y lograr que hallen entretenimiento en un simple juego de comparar motos, el alcance q queremos con este juego es lograr q la gente se entretenga y aprenda sobre motos q son un gran medio de trasporte.

## Funciones del Producto

- Enseñar sobre motos.

(Hemos observado que en el Publico las personas quieren aprender un poco más sobre las motos de alta cilindrada)

- Generar entretenimiento.

(Mientras que le estamos enseñando a las personas que están interesadas en aprender, estamos generando entretenimiento a todo el público.)

## Características de Usuario

Afición por las motos:

El usuario podría tener experiencia personal con motos, admirar su diseño y potencia, simplemente disfrutar de la cultura motera.

**Interés en juegos de cartas:**

El usuario estaría familiarizado con la dinámica de los juegos de cartas, como las reglas, la estrategia y la competencia.

**Búsqueda de entretenimiento:**

El usuario podría estar buscando un juego que le ofrezca diversión, desafío y momentos de interacción social.

## Restricciones

Una restricción podría ser limitar el uso de ciertas cartas según el tipo de moto que representen, o cuando ya un jugador a ganado tres rondas seguidas se le limita usar una carta q tenga el cc mayor a 700.

## Atención y Dependencias

[Describe lo que se necesita para que el software pueda cumplir los requisitos ]

Lo que el Software necesita para cumplir con los requisitos seria mucha dedicación por parte de los desarrolladores, Aparte de eso, Tendría que ser un proyecto que tenga la utilidad de usar herramientas ya creadas, para que funcionara de una excelente manera y no sufra de mal rendimiento.

# Requerimientos Específicos

[Contiene todos los requerimientos a un nivel de detalle suficiente que permita a los diseñadores, diseñar un sistema que satisfaga dichos requerimientos y a los probadores, probar que el sistema satisfaga dichosamente toditos toditos los requerimientos.

Utilice para la descripción de los requerimientos el siguiente formato:]

## Requerimientos Funcionales

[Describe los requerimientos funcionales del sistema, expresados en lenguaje natural. En muchas aplicaciones, esto constituye el grueso del **SRS.**]

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Biker´s Deck** | | | | |
| **SRS – Especificación de Requerimientos** | | | | |
| **Código** | **Nombre** | | **Fecha** | **Grado Necesidad** |
|  |  | |  |  |
|
| **Descripción** |  | | | |
| **Entradas** | **Fuente** | **Salida** | **Destino** | **Restricciones** |
|  |  |  |  |  |
|
| **Proceso** |  | | | |
|
| **Efecto Colateral** |  | | | |

## Requerimientos No Funcionales

[Describe los requerimientos no funcionales del sistema, aquellos que afectan la calidad del mismo]

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Biker´s Deck** | | | |
| **SRS – Especificación de Requerimientos** | | | |
| **Código** | **Nombre** | **Fecha** | **Grado Necesidad** |
|  |  |  |  |
|
| **Descripción** |  | | |

## Requerimientos de interfaz de usuario

[Describe los requerimientos de interfaz de usuario del sistema, teniendo en cuenta los estándares mínimos para su construcción]

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Biker´s Deck** | | | |
| **SRS – Especificación de Requerimientos** | | | |
| **Código** | **Nombre** | **Fecha** | **Grado Necesidad** |
|  |  |  |  |
|
| **Descripción** |  | | |