**Alejandro Castro**

**TABLA DE ESPECIFICACIÓN DE VIDEO GAME**

|  |  |
| --- | --- |
| CLIENTE | Empresa de videojuegos |
| USUARIO | Alejandro Castro |
| REQUERIMIENTOS FUNCIONALES | Crear un Jugador  Registrar enemigo a un nivel  Registrar tesoro a un nivel  Modificar el puntaje de un jugador.  Incrementar nivel para un jugador, en caso de que no pueda incrementar el nivel, debe informar al usuario que puntaje requiere para subir.  Informar los tesoros y enemigos (separados por coma) de un nivel dado por el usuario  Informar la cantidad encontrada de un tesoro en todos los niveles, es decir si el usuario quiere saber cuántos diamantes existen en todos los niveles.  Informar la cantidad encontrada de un tipo de enemigo en todos los niveles, es decir si el usuario quiere saber cuántos ogros existen en todos los niveles.  Informar el tesoro más repetido en todos los niveles.  Informar el enemigo que otorga mayor puntaje y el nivel donde se ubica.  Informar la cantidad de consonantes encontradas en los nombres de los enemigos del juego.  Informar el top 5 de los jugadores de acuerdo al puntaje. |
| CONTEXTO DEL PROBLEMA |  |
| REQUERIMIENTOS NO FUNCIONALES | El programa debe correr y generar todos los niveles en menos de 2 segundos |

**Tabla de análisis de requerimientos funcionales (Nota: Una tabla por cada requerimiento funcional)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nombre o identificador | Create a player | | |
| Resumen | The system have to ask the customer some information to create the player | | |
| Entradas | Nombre entrada | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
| nickname | String |  |
| name | String |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
| Actividades generales necesarias para obtener los resultados |  | | |
| Resultado o postcondición | Create a player | | |
| Salidas | Nombre entrada | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
| playerCreated | Player |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nombre o identificador | Register enemy to a level | | |
| Resumen | This method create a enemy and save it in a null space in the array of enemies in the level selected | | |
| Entradas | Nombre entrada | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
| enemyName | String |  |
| enemyType | String |  |
| enemyLosePoints | Int |  |
| enemyWinPoints | Int |  |
|  |  |  |
| Actividades generales necesarias para obtener los resultados |  | | |
| Resultado o postcondición | Create a enemy in the respectively level | | |
| Salidas | Nombre entrada | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
| enemyCreated | Enemy |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nombre o identificador | Register treasure to a level | | |
| Resumen | This method create a treasure and save it in a null space in the array of enemies in the level selected | | |
| Entradas | Nombre entrada | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
| treasureName | String |  |
| treasureURL | String |  |
| treasureWinPoints | double |  |
| positionX | Int |  |
| positionY | int |  |
| Actividades generales necesarias para obtener los resultados |  | | |
| Resultado o postcondición | Create a treasure in the respectively level | | |
| Salidas | Nombre entrada | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
| treasureCreated | Treasure |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nombre o identificador | Modify player points | | |
| Resumen | This method change the points and consequently the level in which the player is | | |
| Entradas | Nombre entrada | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
| playerSelected | int |  |
| pointsChange | double |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
| Actividades generales necesarias para obtener los resultados |  | | |
| Resultado o postcondición | The points and the level of the player must be changed correctly at the values the user insert | | |
| Salidas | Nombre entrada | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nombre o identificador | See level enemies and treasures | | |
| Resumen | This method save the toString of a level and send it to manager | | |
| Entradas | Nombre entrada | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
| level | int |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
| Actividades generales necesarias para obtener los resultados |  | | |
| Resultado o postcondición | The toString of the levels selected must be correctly saved in the String variable | | |
| Salidas | Nombre entrada | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
| allLevel | String |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nombre o identificador | See how many treasures are in all levels | | |
| Resumen | This method search how many treasures of one type is in all levels | | |
| Entradas | Nombre entrada | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
| treasureSummary | String |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
| Actividades generales necesarias para obtener los resultados |  | | |
| Resultado o postcondición | It must send how many times the treasure is in all levels | | |
| Salidas | Nombre entrada | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
| treasureCounter | int |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nombre o identificador | See how many enemy of one type are in all levels | | |
| Resumen | This method search how many enemies of one type is in all levels | | |
| Entradas | Nombre entrada | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
| enemySumary | int |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
| Actividades generales necesarias para obtener los resultados |  | | |
| Resultado o postcondición | It must send how many times the enemy type is in all levels | | |
| Salidas | Nombre entrada | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
| enemyCounter | int |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nombre o identificador | Most repeated treasure | | |
| Resumen | This method search which is the most repeated treasure in all the levels | | |
| Entradas | Nombre entrada | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
| Actividades generales necesarias para obtener los resultados |  | | |
| Resultado o postcondición | It must send the name of most repeated treasure | | |
| Salidas | Nombre entrada | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
| levelMostRepeated[positionTreasure] | String |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nombre o identificador | Enemy with more points | | |
| Resumen | This method search the enemy that gives more points in all the levels | | |
| Entradas | Nombre entrada | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
| Actividades generales necesarias para obtener los resultados |  | | |
| Resultado o postcondición | It must send the name and the level of the enemy that gives more points in all the levels | | |
| Salidas | Nombre entrada | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
| biggerEnemyName | String |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nombre o identificador | Consonants of all enemies | | |
| Resumen | This method counts how many consonants are in the names of the enemies in all the levels | | |
| Entradas | Nombre entrada | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
| Actividades generales necesarias para obtener los resultados |  | | |
| Resultado o postcondición | It must return how many consonants in the enemies names are in all the level | | |
| Salidas | Nombre entrada | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
| consonantsEnemies | int |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nombre o identificador | Top 5 players | | |
| Resumen | This method makes a top 5 of the players comparing the points | | |
| Entradas | Nombre entrada | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
| Actividades generales necesarias para obtener los resultados |  | | |
| Resultado o postcondición | It must return the top 5 of the players comparing the points | | |
| Salidas | Nombre entrada | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
| allTop | String |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |