**Requerimientos Funcionales**

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | RF1. Crear club |
| Resumen | El programa debe permitir crear un nuevo clan |
| Entrada | Nuevo clan |
| Resultado | Se ha creado el clan / El clan ya estaba creado |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | RF2. Crear personaje |
| Resumen | El programa debe permitir crear un nuevo personaje |
| Entrada | Nuevo personaje |
| Resultado | Se ha creado el personaje / El personaje ya estaba creado |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | RF3. Crear técnica |
| Resumen | El programa debe permitir crear una nueva técnica |
| Entrada | Nueva técnica |
| Resultado | Se ha creado la técnica / La técnica ya estaba creada |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | RF4. Borrar club |
| Resumen | El programa debe permitir borrar un clan |
| Entrada | Nombre del clan a borrar |
| Resultado | Se ha borrado el clan / El clan no estaba creado |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | RF5. Borrar personaje |
| Resumen | El programa debe permitir borrar un personaje |
| Entrada | Nombre del personaje a borrar |
| Resultado | Se ha borrado el personaje / El personaje no estaba creado |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | RF6. Borrar técnica |
| Resumen | El programa debe permitir borrar una técnica |
| Entrada | Nombre de la técnica a borrar |
| Resultado | Se ha borrado la técnica / La técnica no estaba creada |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | RF7. Serializar un clan |
| Resumen | El programa debe permitir crear un archivo serializado de un clan en especifico el cual será digitado por el usuario |
| Entrada | Nombre del clan |
| Resultado | Se ha generado el archivo serializado / El clan no está creado |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | RF8. Serializar todo |
| Resumen | El programa debe permitir crear un archivo serializado con la información de todos los clanes |
| Entrada |  |
| Resultado | Se ha generado el archivo serializado |

**Requerimientos No Funcionales**

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | RNF1. No repetir nombres |
| Resumen | No puede haber 2 clanes, 2 personajes o 2 técnicas con el mismo nombre |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | RNF2. Ordenar técnicas |
| Resumen | Las técnicas de un personaje deben estar organizadas en orden ascendente por factor |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | RNF3. Métodos de ordenamiento |
| Resumen | Utilizar los 3 métodos de ordenamiento básicos (burbuja, selección, inserción). 1 para cada objeto |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | RNF4. Usar listas |
| Resumen | Para los personajes se deben utilizar listas doblemente enlazadas y para las técnicas una lista simple |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | RNF5. Comparable y Comparator |
| Resumen | Para hacer los métodos de ordenamiento se deben implementar las interfaces Comparable y/o Comparable |