

Contexto (Mundo del problema):

La empresa Nintendo lo ha contratado para que desarrolle el prototipo del nuevo Pokémon, para una nueva consola portátil que lanzarán en diciembre del 2020. El desarrollo debe tener las mecánicas principales del juego original las cuales son: manejo del personal, escoger el pokémon inicial, poder buscar, encontrar y capturar al menos tres pokémones distintos de manera salvaje. Los pokémones deben manejar diferente nivel. Finalmente debe poder pelear con su pokémon inicial contra su eterno rival.

Requerimientos Funcionales:

- R1:** Debe permitir el registro de jugadores
- R2:** Debe existir un personaje jugable
- R3:** El personaje debe moverse libremente por un mundo
- R4:** Debe un listado de jugadores
- R5:** El listado de jugadores debe poder ordenarse según nombres
- R6:** El listado de jugadores debe poder ordenarse según la fecha de registro
- R7:** El jugador debe tener acceso a su pokédex, en los momentos de: exploración y combate
- R8:** La pokédex podrá ordenarse por nombre del pokémon
- R9:** La pokédex podrá ordenarse por tipo de pokémon
- R10:** Los pokémones deben moverse de forma independiente al hilo principal de ejecución del programa
- R11:** Los pokémones tendrán vida, nombre, nivel, tipo y, al menos dos poderes
- R12:** Al inicio, el jugador deberá escoger entre tres pokémones
- R13:** Al encontrar un pokémon el usuario podrá combatir con él
- R14:** El usuario podrá escoger el pokémon con el que combatir
- R15:** El combate se realizará por turnos
- R16:** En cada turno el usuario podrá escoger la habilidad del pokémon a utilizar
- R17:** Con cada habilidad se infringirá daño al enemigo
- R18:** Si el pokémon enemigo queda sin vida, el usuario ganará
- R19:** Si el pokémon del usuario queda sin vida, el usuario perderá y no capturará al pokémon
- R20:** Si el usuario gana el combate podrá capturar el pokémon
- R21:** Al capturar un pokémon se añadirá a su pokédex
- R22:** Se deben lanzar al menos 5 excepciones (3 propias y 2 run time)

Requerimientos no Funcionales:

- RN1:** Se debe implementar un algoritmo de aleatoriedad
- RN2:** La interfaz debe ser amigable con el usuario
- RN3:** La interfaz debe permitir una navegación intuitiva al usuario
- RN4:** Los pokémones deben moverse de forma independiente al hilo principal de ejecución del programa
- RN5:** Utilizar sonidos para ambientar el juego

Entidades:

Juego:

Usuario(Pokédex, pokebolas)

Pokemons - Agua,Fuego, Hierba(Especie, tipo, habilidades, nivel, vida)

