

TABLA DE ESPECIFICACIÓN DEL PROBLEMA DE INGENIERÍA DE SOFTWARE, identificando los siguientes elementos

CLIENTE	Entrenador de Pokemones
USUARIO	Ash Ketchum
REQUERIMIENTOS FUNCIONALES	<p>RF1: Registrar una Pokedex.</p> <p>RF2: Registrar un Pokemon.</p> <p>RF3: Registrar un Movimiento.</p> <p>RF4: Registrar un Equipo.</p> <p>RF5: Mostrar en pantalla los objetos registrados.</p> <p>RF6: Asociar un Pokemon a una Pokedex.</p> <p>RF7: Asociar un Pokemon a un Equipo.</p> <p>RF8: Asociar un Movimiento a un Pokemon.</p> <p>RF9: Generar informe de F y D.</p> <p>RF10: Generar estadísticas por Equipo.</p>
CONTEXTO DEL PROBLEMA	Un entrenador de Pokemones legendario solicita un programa que le permita administrar y controlar su colección de pokemones. Para esto, se le brinda un sistema que le permite registrar todos sus objetos, ver cada que quiera el contenido de su colección, realizar las asociaciones pertinentes, y consultar las estadísticas de los objetos de su colección.
REQUERIMIENTOS NO FUNCIONALES	<p>RNF1: El sistema no tarde más de 2 segundos en realizar sus requerimientos.</p> <p>RNF2: El sistema debe contar con un menú de interacción agradable con el usuario.</p>

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

Nombre o identificador	registerPokedex		
Resumen	Este método permite el registro de una Pokedex en el sistema.		
Entradas	Nombre entrada	Tipo de dato	Condición de selección o repetición
	idPokedex	int	Únicamente se guardan de manera correcta si el usuario ingreso todos los datos de manera correspondiente
	Región	String	
	pokemonNumber	int	
	gymNumber	int	
	capitalCity	String	
Actividades generales necesarias para obtener los resultados	Se piden el ingreso de los datos por medio de la clase Main, para su posterior almacenamiento en las variables correspondientes.		
Resultado o postcondición	Registro de una pokedex de manera exitosa y almacenada en el sistema.		
Salidas	Nombre entrada	Tipo de dato	Condición de selección o repetición
	Pokedexes	Pokedex	Solo si se ingresaron todos los datos de manera correcta
	Condición de control	System.out.println	Solo si se ingresaron todos los datos de manera correcta

Nombre o identificador	RegisterPokemon		
Resumen	Este método permite el registro de un pokemon en el sistema.		
Entradas	Nombre entrada	Tipo de dato	Condición de selección o repetición
	name	String	Únicamente se guardan de manera correcta si el usuario ingreso todos los datos de manera correspondiente
	id	int	
	type1	String	
	types2	String	
	health	int	
	attack	int	
	defense	int	
	speed	int	
	day	int	
	month	int	
	year	int	
Actividades generales necesarias para obtener los resultados	Se piden el ingreso de los datos por medio de la clase Main, para su posterior almacenamiento en las variables correspondientes.		
Resultado o postcondición	Registro de un pokemon de manera exitosa y almacenada en el sistema.		
Salidas	Nombre entrada	Tipo de dato	Condición de selección o repetición
	pokemons	Pokemon	Solo si se ingresaron todos los datos de manera correcta
	Condición de control	System.out.println	Solo si se ingresaron todos los datos de manera correcta

Nombre o identificador	RegisterMove		
Resumen	Este método permite el registro de un movimiento en el sistema.		
Entradas	Nombre entrada	Tipo de dato	Condición de selección o repetición
	idMove	int	Únicamente se guardan de manera correcta si el usuario ingreso todos los datos de manera correspondiente
	name	String	
	type1	String	
	baseValue	int	
	MaximumValue	int	
	accuracyPercentage	int	
Actividades generales necesarias para obtener los resultados	Se piden el ingreso de los datos por medio de la clase Main, para su posterior almacenamiento en las variables correspondientes.		
Resultado o postcondición	Registro de un movimiento de manera exitosa y almacenada en el sistema.		
Salidas	Nombre entrada	Tipo de dato	Condición de selección o repetición
	moves	Move	Solo si se ingresaron todos los datos de manera correcta
	Condición de control	System.out.println	Solo si se ingresaron todos los datos de manera correcta

Nombre o identificador	registerTeam		
Resumen	Este método permite el registro de un equipo en el sistema.		
	Nombre entrada	Tipo de dato	Condición de selección o repetición
	idTeam	int	Únicamente se guardan de manera correcta si el usuario ingreso todos los datos de manera correspondiente
	name	String	
	day	int	
	month	int	
	year	int	
Actividades generales necesarias para obtener los resultados	Se piden el ingreso de los datos por medio de la clase Main, para ser cambiados por los datos registrados inicialmente sobre la especie.		
Resultado o postcondición	Registro de un equipo de manera exitosa y almacenada en el sistema.		
Salidas	Nombre entrada	Tipo de dato	Condición de selección o repetición
	teams	Team	Solo si se ingresaron todos los datos de manera correcta
	Condición de control	System.out.println	

Nombre o identificador	showPokedexes		
Resumen	Este método permite mostrar las pokedexes registradas en el sistema		
Entradas	Nombre entrada	Tipo de dato	Condición de selección o repetición
	selection	int	Solo si la pokedex se encuentra registrado en el sistema.
Actividades generales necesarias para obtener los resultados	Seleccionar una opción válida de visualización en el sistema por medio del menú interactivo de la clase Main.		
Resultado o postcondición	Muestra en pantalla de los objetos registrados en el sistema por el usuario.		
Salidas	Nombre entrada	Tipo de dato	Condición de selección o repetición
	showPokedexes	String	Solo si se encuentra registrado de manera correcta.

Nombre o identificador	showPokemons		
Resumen	Este método permite mostrar los pokemons registrados en el sistema.		
Entradas	Nombre entrada	Tipo de dato	Condición de selección o repetición
	selection	int	Solo si el pokemon se encuentra registrado en el sistema.
Actividades generales necesarias para obtener los resultados	Seleccionar una opción válida de visualización en el sistema por medio del menú interactivo de la clase Main.		
Resultado o postcondición	Muestra en pantalla de los objetos registrados en el sistema por el usuario.		
Salidas	Nombre entrada	Tipo de dato	Condición de selección o repetición
	showPokemons	String	Solo si se encuentra registrado de manera correcta.

Nombre o identificador	showMoves		
Resumen	Este método permite mostrar los movimientos registrados en el sistema.		
Entradas	Nombre entrada	Tipo de dato	Condición de selección o repetición
	selection	int	Solo si el movimiento se encuentra registrado en el sistema.
Actividades generales necesarias para obtener los resultados	Seleccionar una opción válida de visualización en el sistema por medio del menú interactivo de la clase Main.		
Resultado o postcondición	Muestra en pantalla de los objetos registrados en el sistema por el usuario.		
Salidas	Nombre entrada	Tipo de dato	Condición de selección o repetición
	showMoves	String	Solo si se encuentra registrado de manera correcta.

Nombre o identificador	showTeams		
Resumen	Este método permite mostrar los equipos registrados en el sistema		
Entradas	Nombre entrada	Tipo de dato	Condición de selección o repetición
	selection	int	Solo si el equipo se encuentra registrado en el sistema.
Actividades generales necesarias para obtener los resultados	Seleccionar una opción válida de visualización en el sistema por medio del menú interactivo de la clase Main.		
Resultado o postcondición	Muestra en pantalla de los objetos registrados en el sistema por el usuario.		
Salidas	Nombre entrada	Tipo de dato	Condición de selección o repetición
	showTeams	String	Solo si se encuentra registrado de manera correcta

Nombre o identificador	addPokemonToPokedex		
Resumen	Este método permite asociar un elemento con otro, cuando están registrados en el sistema.		
Entradas	Nombre entrada	Tipo de dato	Condición de selección o repetición
	id	int	Solo si la persona digita una opción válida en el sistema.
	idPokedex	int	
Actividades generales necesarias para obtener los resultados	Se piden los identificadores de cada clase por medio del menú interactivo, para que el sistema sepa con exactitud, que objetos son los que el usuario desea relacionar.		
Resultado o postcondición	Realiza la asociación de los objetos seleccionados y guarda la información en cada clase.		
Salidas	Nombre entrada	Tipo de dato	Condición de selección o repetición
	pokedexes[id].addPokemonToPokedex(id, idPokedex)	boolean	Solo si se ingresaron todos los datos de manera correcta
	msg	System.out.println	

Nombre o identificador	addPokemonToTeam		
Resumen	Este método permite asociar un elemento con otro, cuando están registrados en el sistema.		
Entradas	Nombre entrada	Tipo de dato	Condición de selección o repetición
	id	int	Solo si la persona digita una opción válida en el sistema.
	idTeam	int	
Actividades generales necesarias para obtener los resultados	Se piden los identificadores de cada clase por medio del menú interactivo, para que el sistema sepa con exactitud, que objetos son los que el usuario desea relacionar.		
Resultado o postcondición	Realiza la asociación de los objetos seleccionados y guarda la información en cada clase.		
Salidas	Nombre entrada	Tipo de dato	Condición de selección o repetición
	teams[id].addPokemonToTeam(id, idTeam)	boolean	Solo si se ingresaron todos los datos de manera correcta
	msg	System.out.println	

Nombre o identificador	addMoveToPokemon		
Resumen	Este método permite asociar un elemento con otro, cuando están registrados en el sistema.		
Entradas	Nombre entrada	Tipo de dato	Condición de selección o repetición
	id	int	Solo si la persona digita una opción válida en el sistema.
	idMove	int	
Actividades generales necesarias para obtener los resultados	Se piden los identificadores de cada clase por medio del menú interactivo, para que el sistema sepa con exactitud, que objetos son los que el usuario desea relacionar.		
Resultado o postcondición	Realiza la asociación de los objetos seleccionados y guarda la información en cada clase.		
Salidas	Nombre entrada	Tipo de dato	Condición de selección o repetición
	pokemons[id].addMoveToPokemon(id, idMove)	boolean	Solo si se ingresaron todos los datos de manera correcta
	msg	System.out.println	