

Algoritmos y programación II  
Andrés Mayor Aldana A00359333  
Laboratorio 3. Victor Vargas.  
NARUTO.

Nombre	R1.Agregar Clan .
Resumen	Se requiere agregar un Clan tal que su nombre sea distinto a los que ya estan en el programa
Entradas	>Nombre del clan
Resultados	Se ha agregado correctamente el clan

Nombre	R2. Agregar Personaje
Resumen	Se requiere agregar un personaje tal que solo pertenezca a un solo clan y ademas no este repetido con el mismo nombre
Entradas	>Nombre >Personalidad >Fecha de Nacimiento >Poder >Puntaje
Resultados	Se ha agregado el personaje al clan

Nombre	R3. Agregar una Tecnica Acendentemente
Resumen	Se requiere agregar una tecnica un personaje
Entradas	>Nombre >Factor
Resultados	Se ha agregado una Tecnica

Nombre	R4. Actualizar Nombre del Personaje
Resumen	Se requiere que el usuario pueda actualizar el nombre del personaje
Entradas	>Nombre del personaje >Nuevo nombre
Resultados	Se ha actualizado el nombre del personaje

Nombre	R5. Actualizar Personalidad del personaje
Resumen	Se requiere que el usuario actualice la personalidad del personaje
Entradas	>Nombre del Personaje >nueva personalidad
Resultados	Se actualizado la personalidad del personaje

Nombre	R6. Actualizar fecha de nacimiento del personaje
Resumen	Se requir actualizar la fecha de nacimiento del personaje
Entradas	>nombre del personaje >nueva fecha de nacimiento
Resultados	Se ha actualizado con éxito la fecha de nacimiento del personaje.

Nombre	R7.Actualizar nombre del clan
Resumen	Se solicita actualizar el nombre del clan indicado por el usuario
Entradas	>Nombre del clan >Nuevo nombre del Clan
Resultados	Se ha actualizado el nombre del clan.

Nombre	R8.Actualizar nombre de la tecnica
Resumen	Se solicita actualizar el nombre de la tecnica de un personaje
Entradas	>Nombre del personaje >Nuevo nombre de la tecnica
Resultados	Se ha actualizado el nombre de la tecnica.

Nombre	R9.Actualizar el factor de la tecnica
Resumen	Se solicita actualizar el factor de la tecnica de un personaje
Entradas	>Nombre del personaje >Nuevo factor de la tecnica

Resultados	Se ha actualizado el factor de la tecnica.
------------	--

Nombre	R10.Eliminar un clan
Resumen	Se solicita eliminar un clan
Entradas	>Nombre del clan
Resultados	Se ha eliminado el clan .

Nombre	R11.Eliminar un personaje
Resumen	Se solicita eliminar un personaje
Entradas	>Nombre del personaje
Resultados	Se ha eliminado el personaje.

Nombre	R12.Eliminar Tecnica
Resumen	Se solicita eliminar una tecnica del personaje
Entradas	>Nombre del personaje >Nombre de la tecnica
Resultados	Se ha eliminado la tecnica .

Nombre	R13.Buscar CLan
Resumen	Se solicita buscar un clan por medio del nombre
Entradas	>Nombre del clan
Resultados	Se ha encontrado el clan por medio del nombre

Nombre	R14.Buscar Personaje
Resumen	Se solicita buscar un personaje por medio del nombre
Entradas	>Nombre del personaje
Resultados	Se ha encontrado el personaje

Nombre	R15.Buscar tecnica
Resumen	Se solicita buscar una tecnica por medio del nombre
Entradas	>Nombre del la tecnica
Resultados	Se ha encontrado la tecnica

Nombre	R16.Ordenar Clan
Resumen	Se solicita el ordenar los clanes
Entradas	>ninguna
Resultados	Se han ordenado correctamente los clanes

Nombre	R17.Ordenar Personaje
Resumen	Se solicita que el programa ordene los personajes por cualquier criterio
Entradas	>ninguna
Resultados	Se han ordenado correctamente los personajes

Nombre	R18.Ordenar tecnicas
Resumen	Se solicita el ordenar las tecnicas por cualquier criterio
Entradas	>ninguna
Resultados	Se han ordenado correctamente las tecnicas

### Requerimiento No Funcionales

- 1 Los personajes sean implementados en una lista doblemente enlazada.
- 2 las tecnicas en una lista sencilla.
- 3 Realizar respectiva persistencia (archivo plano o serializable).

### TRAZABILIDAD

REQUERIMIENTO	CLASE	METODO
R1. Agregar Clan	Game	+addClan(Clan):void +equalNameClans(String):boolean
R2. Agregar Personaje	Game Clan Character1	+addCharacter(String,Character1):boolean +equalCharacter(Character1):boolean +addCharacter(Character1):void +ChangeNext(Character1):void
R3. Agregar una Tecnica Acidentemente	Game Clan Character1	+addTechnique(String,String,Technique):boolean +addTechnique(String,Technique):boolean +addTechniques(Technique):void

<i>R4. Actualizar Nombre del Personaje</i>	<i>Game Clan Character1</i>	<i>+updateNameCharacter(String,String,String):boolean +updateNameCharacter(String,String):boolean +equalNameCharacter(String):boolean +setName(String):void</i>
<i>R5. Actualizar Personalidad del personaje</i>	<i>Game Clan Character1</i>	<i>+updatePersonalityCharacter(String,String,String):boolean +updatePersonalityCharacter(String,String):boolean +setPersonality(String):void</i>
<i>R6. Actualizar fecha de nacimiento del personaje</i>	<i>Game Clan Character1</i>	<i>+updatecratonDateCharacter(String,String,String):boolean +updateCreationDate(String,String):boolean +setCreationDate(String):void</i>
<i>R7. Actualizar Factor de la Tecnica del personaje</i>	<i>Game Clan Character1 Technique</i>	<i>+updateFactorTeccCharacter(String,double,String,String):Boolean +updateFactorCharacter(String,double,String):boolean +updateFactorCharacter(String,double):boolean +setFactor(double):void</i>
<i>R8. Actualizar nombre del clan</i>	<i>Game Clan</i>	<i>+updateNameClan(String,String):boolean +setName(String):void</i>
<i>R9. Actualizar nombre de la tecnica</i>	<i>Game Clan Character1 Technique</i>	<i>+updateNameTeccCharacter(String,String,String,String):boolean +updateNameTecCharacter(String,String,String):boolean +updateNameTecCharacter(String,String):boolean +serNameTec(String):void</i>
<i>R10. Eliminar un clan</i>	<i>Game</i>	<i>+eliminateClan(String):boolean</i>
<i>R11. Eliminar un personaje</i>	<i>Game Clan</i>	<i>+delateCharacter(String,String):boolean +eliminateCharacter(String):boolean</i>
<i>R12. Eliminar Tecnica</i>	<i>Game Clan</i>	<i>+eliminateTec(String,String,String):Boolean +eliminateTec(String,String):boolean</i>

	<i>Character1 Technique</i>	<i>+eliminateTechnique(String):Boolean +desconectarSiguiente():void +localizarAnterior(String):boolean</i>
<i>R13. Buscar CLan</i>	<i>Game</i>	<i>+searchClan(String):boolean</i>
<i>R14. Buscar Personaje</i>	<i>Game Clan</i>	<i>+searchCharacter(String,String):boolean +searchCharacter(String):boolean</i>
<i>R15. Buscar tecnica</i>	<i>Game Clan Character1</i>	<i>+searchTec(String,String,String):boolean +searchTechnique(String,String):boolean +searchTechnique(String):Boolean</i>
<i>R16.Ordenar Clan</i>	<i>Game</i>	<i>+orderClansNames():void</i>
<i>R17.Ordenar Personaje</i>	<i>Game</i>	<i>+orderCharacterPower():void +orderCharacter():void</i>

### QUE ES TRAZABILIDAD EN DESARROLLO DE SOFTWARE

La trazabilidad de software es una buena practica antigua, que es recomendada para los aprendices o grandes desarrolladores de software con el fin de tener un orden y tratar de enlazar o relacionar los requerimientos funcionales con otros elementos que pueden ser casos de prueba o el código con el cual se desarrolla dicho requerimiento.