|  |  |
| --- | --- |
| **Requerimiento Funcional #1** | Generar un cuadrado mágico |
| **Resumen** | Se deberá generar un cuadrado mágico de tamaño impar |
| **Entradas** | Seleccionar el lugar de inicio  Seleccionar la dirección Rellenar el cuadrado con el método de Simón de la Loubere |
| **Salida** | Se rellenará el cuadrado |

|  |  |
| --- | --- |
| **Requerimiento Funcional #2** | Calcular la constante magia |
| **Resumen** | Se debe calcular la constante mágica |
| **Entradas** | El tamaño de la matrix |
| **Salida** | Un texto con el valor de la matrix |

|  |  |
| --- | --- |
| **Requerimiento No Funcional #1** | El programa deberá ser realizado en javaFx y de ser posible su interfaz creada en scene builder |
| **Resumen** |  |
| **Entradas** |  |
| **Salida** |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Requerimiento** | **Método** | **Clase** |
| Generar un cuadrado mágico | magicSquare()  isOdd():boolean  fillMatrix():int  calculate(String dir):void  printMatrix(int i,int j):String | MagicSquare |
|  | start(Stage):void | MagicShowGUI |
|  | changeButName(ActionEvent)  rb1(ActionEvent)  rb2(ActionEvent)  showMatrix(ActionEvent):void | MagicController |
| Mostrar constante mágica | magicVerify():int | MagicSquare |
|  | start(Stage):void | MagicShowGUI |
|  | showMatrix(ActionEvent):void | MagicController |