

 <b>Proyecto Cupi2</b>	<b>ISIS-1204 Algorítmica y Programación</b> <b>Requerimientos Funcionales</b>
Ejercicio:	N6_nonogramas.
Autor:	Equipo Cupi2
Fecha:	Semestre 2016-1

## Listado de Requerimientos

<b>Nombre</b>	<b>R1. Cargar un nuevo juego</b>
<b>Resumen</b>	Crea un nuevo tablero de juego a partir de un archivo de propiedades que contiene el nombre de la figura oculta, las pistas y la solución al nonograma.
<b>Entradas</b>	
Archivo de propiedades a partir del cual se carga el estado inicial del juego.	
<b>Resultados</b>	
Se despliega el tablero de juego con todas las pistas cargadas.	
Si el archivo tiene un formato incorrecto, se le notifica al usuario el problema presentado.	

<b>Nombre</b>	<b>R2. Presionar casilla.</b>
<b>Resumen</b>	Presiona una casilla del tablero.
<b>Entradas</b>	
Posición 'x' de la casilla presionada.	
Posición 'y' de la casilla presionada.	
<b>Resultados</b>	
Se cambia el estado de la casilla con las coordenadas <b>X</b> y <b>Y</b> dadas. Si la casilla está vacía, se cambia a rellena, si la casilla está rellena se cambia a vacía.	

<b>Nombre</b>	<b>R3. Notificarle al jugador que ha ganado.</b>
<b>Resumen</b>	Verifica si el tablero corresponde a la solución del nonograma y le avisa al jugador que ganó el juego.
<b>Entradas</b>	
Ninguna.	
<b>Resultados</b>	
Si todas las casillas tienen el estado que corresponde a la solución, se le informa al jugador que ganó el juego.	



<b>Nombre</b>	<b>R4. Reiniciar el tablero de juego</b>
<b>Resumen</b>	Reinicia el tablero de juego, volviendo a cargar el estado inicial del tablero.
<b>Entradas</b>	
Ninguna.	
<b>Resultados</b>	
Se vuelve a pintar el tablero con todas las casillas vacías.	
Si no se ha cargado ningún archivo de propiedades, se le notifica al usuario que no es posible reiniciar el juego.	

<b>Nombre</b>	<b>R5. Calcular casillas correctas por fila.</b>
<b>Resumen</b>	Calcula la cantidad de casillas correctas en una fila en relación con la solución.
<b>Entradas</b>	
Ninguna.	
<b>Resultados</b>	
Muestra un mensaje que informa la cantidad de casillas correctas en cada fila.	
Si no se ha cargado ningún archivo de propiedades, se muestra un mensaje que informe que no hay un juego en curso.	

<b>Nombre</b>	<b>R6. Calcular casillas correctas por columna.</b>
<b>Resumen</b>	Calcula la cantidad de casillas correctas en una columna en relación con la solución.
<b>Entradas</b>	
Ninguna.	
<b>Resultados</b>	
Muestra un mensaje que informa la cantidad de casillas correctas en cada columna.	
Si no se ha cargado ningún archivo de propiedades, se muestra un mensaje que informe que no hay un juego en curso.	

