

Mario Bros

Requerimientos funcionales.

Nombre	R.# 1. Interacción con teclado.
Resumen	Permite que el usuario interactúe con la tecla W para que Mario pueda saltar, así como las teclas A y D para moverse a la izquierda y a la derecha respectivamente. También con la tecla escape el usuario puede pausar el juego.
Entradas	
Tecla(s) seleccionada(s) por el usuario.	
Resultados	
Se habilita los movimientos de Mario.	

Nombre	R.# 2. Interacción con figuras del nivel.
Resumen	Permite la interacción con los enemigos, obstáculos y poderes especiales, incluyendo al personaje principal: Mario. Esto es, el jugador puede utilizar a Mario para eliminar enemigos, obtener nuevos poderes especiales, destruir y sobreponer obstáculos.
Entradas	
No tiene entradas.	
Resultados	
Mario interactúa con la otra figura que se encuentre.	

Nombre	R.# 3. Guardar puntaje por jugador.
Resumen	Permite guardar el puntaje de un jugador si y sólo si, el jugador se registra para que tenga su puntaje personalizado. El puntaje será dado de acuerdo a los puntos obtenidos por el jugador cuando vence a un enemigo y el tiempo que se demore en pasar un nivel.
Entradas	
No tiene entradas.	
Resultados	
Mario interactúa con la otra figura que se encuentre.	

Nombre	R.# 4. Sonidos durante el juego.
Resumen	Permite que se reproduzcan sonidos por cada vez que se interactúe con Mario ya sea para saltar y un sonido de fondo durante la partida de un nivel .
Entradas	
No tiene entradas.	
Resultados	
El sonido se reproduce durante el nivel.	

Nombre	R.# 5. Reiniciar la partida.
Resumen	Permite que la partida se reinicie cuando el jugador pierde una vida, es decir, si Mario cae por un abismo o es derrotado por un enemigo, debe volver a su posición inicial para reiniciar el juego.
Entradas	
No tiene entradas.	
Resultados	
Se reinicia la partida.	

Nombre	R.# 6. Poderes especiales.
Resumen	Permite que la figura de Mario pueda disminuir o aumentar su tamaño de acuerdo a los poderes que haya obtenido durante la partida. Teniendo en cuenta que son tres posibles poderes especiales: el mushroom, con el que Mario vuelve su tamaño más grande, la flor que permite que Mario intercambie su vestuario y, la estrella. Además, incluye otro poder especial que le otorga una vida adicional a Mario.
Entradas	
No tiene entradas.	
Resultados	
Mario cambia de tamaño.	

Nombre	R.# 7. Menú principal.
Resumen	Se genera un menú principal el cual contiene las opciones de iniciar el juego para el usuario o poder ver los puntajes acumulados y el registro de los jugadores.
Entradas	
No tiene entradas.	
Resultados	
Se muestra el menú principal.	

Nombre	R.# 8. Recolección de monedas.
Resumen	Permitir que el jugador colecciona las monedas que aparecen durante la partida y se tenga un recuento de la cantidad. Cuando el jugador llegue a 100 monedas, esta cuenta se reinicia y se le suma una vida al jugador.
Entradas	
No tiene entradas.	
Resultados	
Las monedas se recolectan.	

Nombre	R.# 9. Buscar espectadores y participantes
Resumen	El sistema permitirá buscar entre las personas que asisten al evento, espectadores o participantes.
Entradas	
Id de registro de la persona que se está buscando	
Resultados	
Usuario encontrado con los atributos de cada uno.	

Nombre	R.# 10. Generar listado de participantes
Resumen	El programa permitirá generar un listado de participantes random.
Entradas	
Número de participantes que se desean generar	
Resultados	
Listado de participantes generado	

Nombre	R.# 11. Visualizar estructuras
Resumen	El programa debe mostrar las estructuras de datos con las que cuenta el programa, que el usuario desee.
Entradas	
Lista a Visualizar	
Resultados	
Lista generada gráficamente	

Nombre	R.N.F# 1. Ejecutar el programa con JavaFX.
Resumen	Utilizar JavaFX con Scene Builder para crear la interfaz gráfica de usuario.
Entradas	
Ninguna	
Resultados	
La interfaz grafica.	

1. Diseño

[Diagrama de clases](#)

[Diagrama de objetos](#)

2. Diseño de casos de prueba

[Diseño de pruebas](#)