**Requerimientos funcionales**

**R1:** Revisar los catálogos digitales. El cliente debe revisar los catálogos que se encuentran en la página web o en la aplicación móvil. Estos catálogos contienen todos los títulos disponibles en la tienda, reseñas y críticas de videojuegos consultados.

**R2:** Crear un cliente. Permite crear un cliente con un código y un listado de juegos de su interés. Este cliente será añadido a la lista (ArrayList<Client>) de clientes de la tienda.

**R3:** Ingresar al establecimiento. El cliente deberá ingresar su código y el programa cargará la lista de videojuegos del cliente.

**R4:** Crear juego. Permite crear un juego con un id. Este juego será añadido a la lista enlazada de juegos del cliente.

**R5:** Crear juego. Permite crear un juego con un id, un precio, una cantidad y el nombre de la estantería donde se encuentra. Este juego será añadido la estantería a donde pertenece, es decir, será añadido a una hashTable donde el key es el id del juego y el value es el objeto Game previamente creado.

**R6:** Crear estantería. Permite crear una estantería con un id que representa el nombre de la estantería. Igualmente, se crea una hashTable por cada estantería para almacenar la información de los juegos que posee.

**R7:** Crear caja. Permite crear una caja con cashierNumber que representa el número de la caja. Adicionalmente, cuando se crea la caja no se le asigna ningún cliente, pues eso cambiará a medida que los clientes avancen en la cola para pagar.

**R8:** Realizar búsquedas muy rápidas en la sección 2. La lista ingresa los nombres de los videojuegos a la estación y ésta le indica los bloques o estanterías en donde debe buscar el juego de su interés.

**R9:** Ordenar mediante el algoritmo de insertion sort el listado de los videojuegos acorde con la ubicación de las estanterías de tal manera que el comprador siga la mejor ruta.

**R10:** Ordenar mediante el algoritmo de bubble sort el listado de los videojuegos acorde con la ubicación de las estanterías de tal manera que el comprador siga la mejor ruta.

**R11:** Recoger las copias físicas de los juegos. El cliente deberá recoger las copias físicas de los juegos siguiendo la ruta asignada. Para mayor comodidad, agrega los juegos en un cesto, uno encima del otro (Stack).

**R12:** Hacer cola de pago. Todos los clientes hacen una única cola (Queue) y pasan tantos clientes como puntos disponibles haya.

**R13:** Cola de salida. A medida que los clientes van pagando y saliendo de la caja de acuerdo con su tiempo, se van añadiendo a la cola de salida de la tienda.