

## LABORATORIO 2 – Algoritmos y Programación II

### Requerimientos funcionales

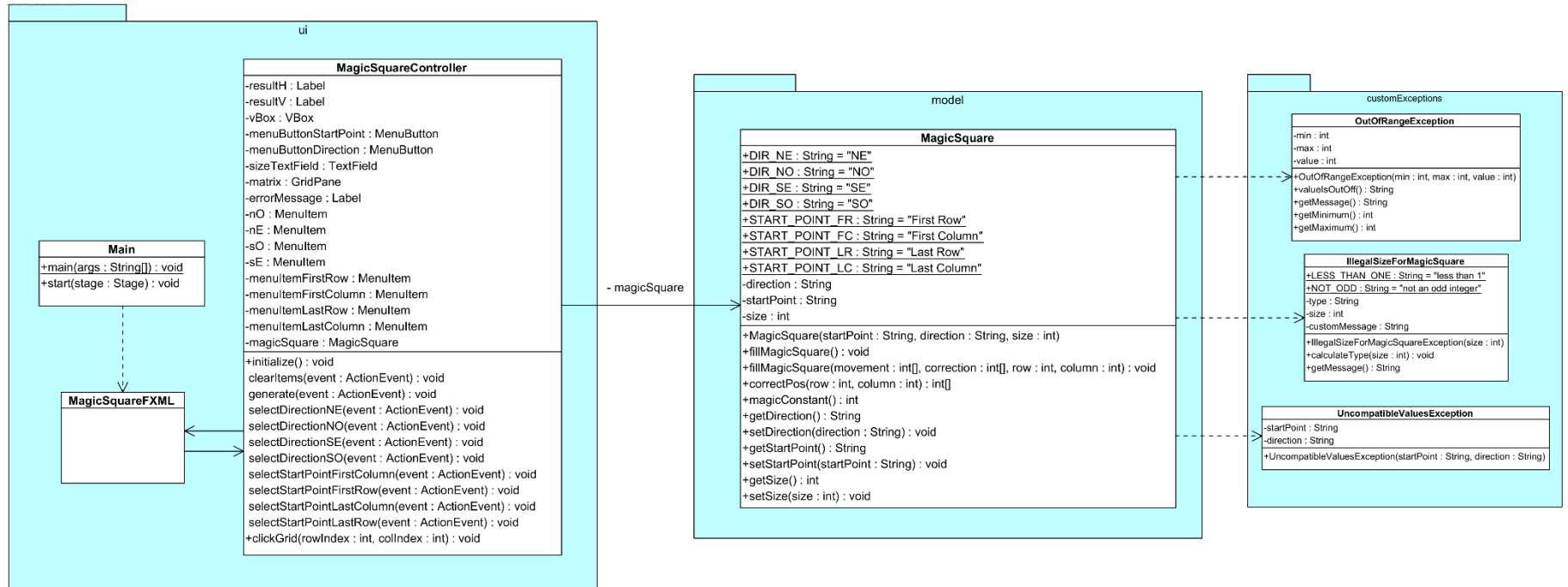
<b>Nombre</b>	<b>RF#1</b> Generar un cuadrado mágico
<b>Resumen</b>	Se permite generar un cuadrado mágico de orden impar.
<b>Entradas</b>	El número que representa el orden del cuadrado, la fila o la columna perimetral de inicio y la dirección en diagonal en que se llenará el cuadrado.
<b>Salidas</b>	Una matriz que representa al cuadrado mágico.

<b>Nombre</b>	<b>RF#2</b> Pintar la columna y la fila de una determinada celda
<b>Resumen</b>	Al clickear encima de una celda, su fila y su columna correspondiente se pintarán de otro color.
<b>Entradas</b>	El número que representa el orden del cuadrado, la fila o la columna perimetral de inicio y la dirección en diagonal en que se llenará el cuadrado. Al final de dicha fila y columna se debe mostrar el respectivo resultado (constante mágica).
<b>Salidas</b>	<Ninguna>

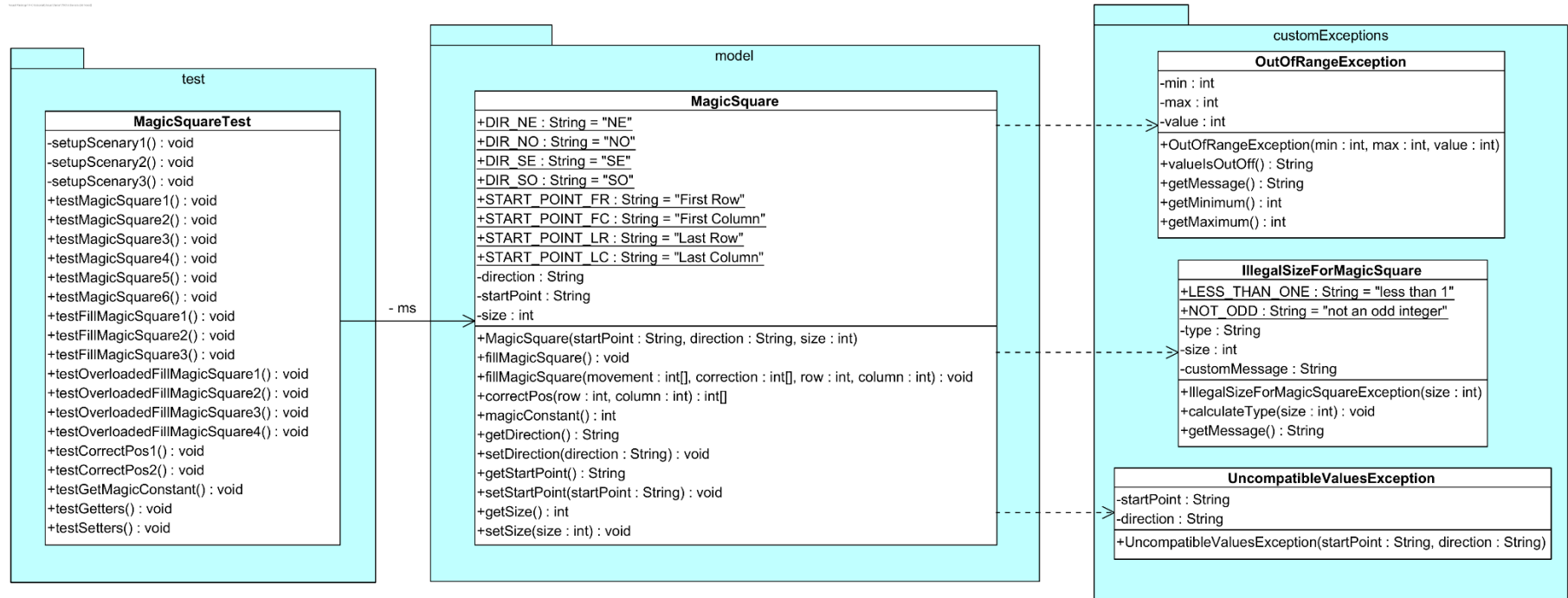
### Requerimientos no funcionales

<b>Nombre</b>	<b>RNF#1</b> Utilizar la herramienta JavaFX para crear una interfaz de usuario.
<b>Resumen</b>	La parte visual del programa se ve proveída por la tecnología de JavaFX y el software de SceneBuilder.
<b>Entradas</b>	<Ninguna>
<b>Salidas</b>	<Ninguna>

## Diagrama de clases



## Diagrama de pruebas unitarias



## Trazabilidad

Requerimiento	Método(s)	Clase(s)
Generar un cuadrado mágico	fillMagicSquare() fillMagicSquare(int[], int[], int) correctPos(int, int) generate(ActionEvent) clearItems(ActionEvent)	MagicSquare MagicSquare MagicSquare MagicSquareController MagicSquareController
Pintar la columna y la fila de una determinada celda	clickGrid(int, int) magicConstant()	MagicSquareController MagicSquare