**Requerimientos Funcionales**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | R1. C. |
| **Resumen:** | En el programa se deben poder crear datos tales como clanes y personajes (con sus técnicas). |
| **Entradas:** | - Clan.  - Personaje.  - Técnica. |
| **Resultado:** | Se ha creado el nuevo dato. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | R2. R. |
| **Resumen:** | En el programa se deben poder leer todos los datos creados. |
| **Entradas:** | - Ninguna. |
| **Resultado:** | Datos creados. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | R3. U. |
| **Resumen:** | En el programa se deben poder modificar los datos ya previamente creados. |
| **Entradas:** | - Clan a modificar.  - Personaje a modificar.  - Clan.  - Personaje. |
| **Resultado:** | Se han modificado los datos del programa. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | R4. D. |
| **Resumen:** | En el programa debe existir la opción de eliminar un clan. |
| **Entradas:** | - Clan. |
| **Resultado:** | El clan ha sido eliminado. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | R5. Ascendente. |
| **Resumen:** | El programa debe tener las técnicas ordenadas de manera ascendente. |
| **Entradas:** | - Ninguna. |
| **Resultado:** | Técnicas están ordenadas. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | RNF1. Serializable. |
| **Resumen:** | Para asegurar la persistencia generamos la serialización de la información del videojuego. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | RNF2. Sin repetirse. |
| **Resumen:** | Se debe tener en cuenta que el nombre del clan, del personaje y de la técnica no se repitan. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | RNF3. Doblemente enlazada. |
| **Resumen:** | Los personajes deben ser implementados usando una lista doblemente enlazada. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | RNF4. Sencilla. |
| **Resumen:** | Las técnicas deben ser implementadas usando una lista sencilla. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | RNF5. Ordenamiento. |
| **Resumen:** | Se deben usar los tres métodos de ordenamiento, y usar las interfaces Comparable y Comparator. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | RNF6. Uno y uno. |
| **Resumen:** | Se utilizará un algoritmo de ordenamiento y búsqueda en un caso y otro algoritmo de ordenamiento y otra búsqueda en otro caso. Implementando todos los vistos hasta la fecha. |