|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID** | RF1 | | |
| **Nombre** | Ingresar usuario | | |
| **Descripción** | El usuario debe ingresar un nombre de jugador, para entrar a una partida. | | |
| **Funcionamiento** | El usuario debe ingresar en un campo de texto (textfield) un nombre de usuario que lo identifique dentro de la sala.  El nombre debe cumplir con las siguientes características:   * Longitud mínima: 5 * Longitud máxima: 15 * El nombre puede llevar letras (a-z, A-Z), dígitos (0-9) y caracteres especiales (. (punto) - (guion), \_ (guion bajo)). * No usar caracteres que no se encuentren entre los enumerados anteriormente.   Botón entrar: al presionar, muestra la pantalla de sala.  Casos:  Al entrar a la sala de partida, se comprueba que el nombre cumpla con las especificaciones anteriores, de lo contrario, se mantiene en la pantalla de Ingresar usuario y muestra un mensaje con el problema. Si el nombre ingresado es el mismo que el de un jugador dentro de la sala de partida, muestra un mensaje al usuario, solicitando cambiar su nombre.  Si el campo está en blanco, no podrá ingresar a la sala.  Para entrar a la sala, se debe presionar el botón “entrar”. | | |
| **Prioridad de Requerimiento** | Alta | **Exigencia de requerimiento** | Exigible |
| **Relación** | RF2 | | |
| **Editor** | Carlos Jonathan López Palma | | |
| **Fecha** | 21 de octubre de 2020 | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID** | RF2 | | |
| **Nombre** | Sala de partida | | |
| **Descripción** | Se inicia una sala cuando un usuario entra a una partida. | | |
| **Funcionamiento** | La sala se inicia, cuando un usuario ingresa con su usuario, o se une a la partida si ya hay mas usuarios dentro de la sala.  Una sala permite hasta 5 jugadores. Los jugadores dentro e la partida, se enlistan de lado izquierdo, en orden alfabético. Al lado derecho del nombre del jugador, se muestra su contador de puntos (Al comienzo de la partida, los puntos son 0 para todos los jugadores):   * Usuario – 0pts   La partida comienza cuando entran 5 jugadores. | | |
| **Prioridad de Requerimiento** | Alta | **Exigencia de requerimiento** | Exigible |
| **Relación** |  | | |
| **Editor** | David Velázquez Ramírez (Diego :u) | | |
| **Fecha** | 21 de octubre 2020 | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID** | RF3 | | |
| **Nombre** | Seleccionar Jugador | | |
| **Descripción** | Al comenzar una ronda se selecciona un jugador para establecer una palabra. | | |
| **Funcionamiento** | Cuando una ronda comienza, se selecciona un jugador, para que sea el que establezca la palabra a adivinar. El jugador se selecciona tomando el orden de la lista de jugadores.  En la primera ronda, se tomará el primer jugador de la lista, y se irán seleccionando en ese orden.  El jugador seleccionado, no podrá escribir durante esta ronda letras para adivinar, pero en un textfield, aparte, puede poner pistas para el resto de jugadores. | | |
| **Prioridad de Requerimiento** | Alta | **Exigencia de requerimiento** | Exigible |
| **Relación** |  | | |
| **Editor** | Uriel García Martínez | | |
| **Fecha** | 21 de octubre 2020 | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID** | RF4 | | |
| **Nombre** | Partida | | |
| **Descripción** | Los buscadores, deben ingresar por turnos una letra, para tratar de adivinar la palabra u oración. | | |
| **Funcionamiento** | Al entrar a la pantalla de juego, se muestran los jugadores en lista de lado izquierdo y junto al nombre, la cantidad de puntos acumulados. Al entrar a partida, los putos de un jugador se establece en 0.  Los jugadores se enlistan alfabéticamente y siguiendo el orden de esta lista se van asignando los turnos para establecer la palabra a adivinar.  La partida se iniciará cuando la cantidad de jugadores sea igual a 5 y al que se posicione en primer lugar de la lista, se le dará el primer turno para establecer la palabra u oración.  La palabra u oración establecida por el jugador seleccionado, debe cumplir las siguientes características:   * Longitud mínima: 5 * Longitud máxima: 20 * Solo puede incluir caracteres alfabéticos (A-Z) y dígitos (0-9) * Espacios en blanco no cuentan como dígitos   Los jugadores que deben adivinar deben, por turnos, ingresar en el campo una sola letra. Solo puede introducir:   * Solo puede incluir caracteres alfabéticos (A-Z) y dígitos (0-9)   No se permiten caracteres especiales | | |
| **Prioridad de Requerimiento** | Alta | **Exigencia de requerimiento** | Exigible |
| **Relación** |  | | |
| **Editor** | Cesar Pedraza | | |
| **Fecha** | 21 de octubre 2020 | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID** | RF5 | | |
| **Nombre** | Partida - Ronda | | |
| **Descripción** | La ronda comienza cuando el jugador seleccionado ingresa la palabra u oración, y termina cuando el resto de jugadores encuentren la palabra. | | |
| **Funcionamiento** | Cuando la ronda comienza, siguiendo el orden de la lista, cada jugador buscador, podrá ingresar por turnos, un carácter en el textfield. Si el carácter coincide con algún carácter de la oración o palabra, el carácter se agrega a en la posición en la que aparece y el jugador que la adivino, gana 25 puntos.  Si los jugadores logran encontrar la respuesta, ganan la ronda y cada jugador obtiene 50 puntos.  Por cada ronda en la que ningún jugador hay adivinado una letra, se agrega una extremidad al personaje:   * Una cabeza * Dos brazos * Dos piernas * Un torso | | |
| **Prioridad de Requerimiento** | Alta | **Exigencia de requerimiento** | Exigible |
| **Relación** |  | | |
| **Editor** | Edwin Misael Velázquez | | |
| **Fecha** | 21 de octubre 2020 | | |