|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | Juego - Batalla por la princesa |
| **Autor:** | Ricardo Andrés Marino Rojas, Cristian David Gómez Muñoz, David Camilo Cortés Salazar |
| **Fecha:** | 18/06/2019 |
| **Descripción:**  Se dan las instrucciones del juego para que el usuario aprenda a jugar. | |
| **Actores:**  Jugador 1 y jugador 2. | |
| **Precondiciones:**  El juego ya debe estar abierto. | |
| **Flujo normal:**   1. Se despliega en pantalla el siguiente mensaje: “***BATALLA POR LA PRINCESA”***, junto con un menú en el cual están las opciones seleccionables ***“COMENZAR”, “SALIR”.*** 2. Clic en “COMENZAR” para comenzar el juego.   2.2 El jugador 1 hace clic en ***“COMENZAR”,*** apareciendo así una pantalla al lado derecho con el siguiente mensaje, el cual va a estar a lo largo de todo el juego:  ***COMO JUGAR***  ***1. Para lanzar el dado y terminar el juego presione la tecla arriba.***  ***2. Cuando el caballero se mueve, la casilla en la que estaba queda tachada y no puede volver a usarse***  ***3.El caballero se moverá según el número del dado que le salga de la siguiente forma:***    ***4. SE GANA SI SE CUMPLE ALGUNAS DE ESTAS CONDICIONES:***  ***- El jugador no debe poder moverse a otra casilla.***  ***-Si al lanzar el dado se cae en la posición del jugador contrario eliminándolo.***   1. Al lado izquierdo de lo desplegado en el punto 5 se despliega el tablero de ajedrez con cuadros negros y rojos con las imágenes respectivas del caballero Gawain y Dietrich. Bajo este tablero se indica: el jugador actual (Si es Gawain en naranja oscuro y si es Dietrich en azul) y el turno. Al lado inferior derecho está el mensaje “***TIRE EL DADO***”, y debajo de este se muestra una imagen en vista frontal del dado que sacó. 2. El primer jugador tira los dados (oprime la tecla hacia arriba). 3. Se despliega una imagen de un dado en vista frontal, el cual va a simular la posición inicial de caballero Gawain. A lado inferior izquierdo se imprimirá el mensaje “***Jugadas***”, y arriba de este se muestra el nombre de Gawain. Seguidamente se ubica la ficha del caballero Gawain en el tablero de ajedrez y se le pide al usuario que termine su turno. 4. El jugador termina su turno, oprimiendo la tecla arriba. 5. Se le pide al segundo jugador que tire el dado (oprimir la tecla flecha hacia arriba). 6. El jugador termina su turno, oprimiendo la tecla arriba. 7. Se despliega una imagen de un dado en vista frontal, el cual va a simular la posición inicial de caballero Dietrich. A lado inferior izquierdo se imprimirá el mensaje “***Jugadas***”, y arriba de este se muestra el nombre de Dietrich. Seguidamente se ubica la ficha del caballero Dietrich en el tablero de ajedrez y se le pide al usuario que termine su turno. 8. Se imprime en la pantalla el turno que está siendo jugado. Y el caballero al cual corresponde dicho turno. 9. Se imprime en pantalla el siguiente mensaje: “***Se movió a X***” donde ***X***  es la posición a la cual se movió. 10. Se imprime el número que sacó el dado; es decir el número del 1 al 8 que el juego escogió aleatoriamente, el cual es la jugada que va a hacer el caballero. 11. Se despliega el tablero de ajedrez, indicando con una ***X*** la posición en la cual estaba el caballero, y con el respectivo caballero que está jugando. 12. Se almacena la jugada hecha y se despliegan las anteriores jugadas hechas. 13. Se imprimen las jugadas hechas. 14. El turno se incrementa para el turno, para que el otro jugador, pueda tirar los dados; es decir, ejecutar otra vez el flujo normal. 15. Se imprime en pantalla el nombre del caballero que le toca tirar los dados. 16. Si el caballero ganador ha sido Gawain se imprimirá en pantalla el siguiente mensaje: “GAWAIN HA GANADO EL AMOR DE LA PRINCESA”, con la siguiente imagen:      1. Si el caballero ganador ha sido Dietrich se imprimirá en pantalla el siguiente mensaje: “DIETRICH HA GANADO EL AMOR DE LA PRINCESA”, con la siguiente imagen:      1. Se termina de ejecutar el juego y se cierra al oprimir cualquier tecla. | |
| **Flujo alternativo:**  2. Si el jugador 1 escoge la opción ***“SALIR”,*** *el* juego terminará y se dejará de ejecutar.  7. Si el usuario ha pulsado otra tecla diferente, se avisa al jugador 2 de ello, y se le permite volver a pulsar la tecla “flecha hacia arriba”.  10. El jugador termina su turno, oprimiendo la tecla arriba. Si no se pulsa la tecla hacia arriba el juego no continuará.  11. Si el movimiento no es posible, se imprime en pantalla: “***EL MOVIMIENTO NO ES POSIBLE: X” donde*** ***X*** es la jugada que sacó el dado, la cual no era posible (porque con esa jugada el caballero cae en una casilla ya marcada con una ***X***). Después el juego intentará ejecutar otras jugadas posibles, si el jugador ya no tiene más jugadas posibles, el juego determinará cual es el ganador del amor de Zoé.  16. Se despliega el tablero de ajedrez, indicando con una ***X*** la posición en la cual estaba el caballero, y con el respectivo caballero que está jugando, se va a indicar la posición a la cual se movió el caballero. Si la posición nueva en la cual cayó el caballero que está jugando es igual a la del otro caballero, el flujo normal se seguirá ejecutando hasta el paso ***(9),*** determinará cual es el ganador del amor de Zoé. | |
| **Postcondiciones:**  El juego se ha ejecutado a la perfección. | |
|  | |