

Snakes and ladders

INTEGRANTES

Diego Fernando Hidalgo Lopez

Brian Stiven Romero Restrepo

UNIVERSIDAD ICESI

ALGORITMOS Y PROGRAMACIÓN II

DEPARTAMENTO DE TIC

CALI - VALLE DEL CAUCA

2021

Requerimientos funcionales

Para el correcto cumplimiento de los requerimientos que el cliente ha planteado, el sistema debe de estar en la capacidad de:

RF1: Crear un tablero con los parámetros dados por el usuario.

RF1.1: Crear un tablero con n filas.

RF1.2: Crear un tablero con m columnas.

RF1.3: Crear un tablero con s serpientes.

RF1.4: Crear un tablero con e escaleras.

RF2: Presentar un menú con tres opciones para que el usuario interactúe con el programa

RF3: Desplegar el tablero de juego que representa la información dada por el usuario como parámetros de juego (n filas, m columnas, s serpientes, e escaleras).

RF3.1: Desplegar el tablero de juego numerado al inicio del juego y al escribir el comando num.

RF3.2: Desplegar el tablero de juego sin numeración el resto de ocasiones.

RF4: Realizar una acción en específico al recibir un comando. Estas acciones se ejecutarán una vez se haya iniciado un juego.

RF4.1: Al ingresar un salto de línea, se lanzará el dado y se moverá al jugador que tiene el turno. Se muestra un mensaje que incluye el símbolo del jugador que ha lanzado el dado y el puntaje que obtuvo.

RF4.2: Al escribir la palabra num y dar un salto de línea, se mostrará la cuadrícula numerada

RF4.3: Al escribir la palabra simul y dar un salto de línea, el programa entrará en modo simulación que mostrará lo que lanza cada jugador y el movimiento que realiza.

RF4.4: Al escribir la palabra menu y dar un salto de línea, el programa corta el juego y regresa al menú principal.

RF5: Registrar y mostrar el puntaje de los jugadores que han ganado los juegos.

Diagrama de clases

