# Objetivos Generales y Específicos.

* **General.**

1. Esclarecer los puntos importantes dentro de la fase de análisis y diseño (Funcionalidad).

* **Específico.**

1. Mostrar una versión en donde el cliente pueda probar la funcionalidad del tablero (Colocación de las fichas).
2. Mostrar al cliente que puede crear y guardar un usuario para el juego.
3. Poder crear y guardar partidas en un documento XML.

# Alcance del Proyecto.

# Requerimientos Iniciales del Sistema.

* **Requerimientos Funcionales.**
* **Atributos del Sistema.**

# Glosario.

# Modelo Relacional.

![Imagen que contiene texto, mapa

Descripción generada automáticamente]()

# Diagrama de Casos de uso.

# Casos de uso de alto nivel.

# Casos de uso expandidos.