**Requerimientos Funcionales.**

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | R: Guardar el estado del juego. |
| Descripción | Guarda el estado del juego, con todos los datos de la partida, del jugador y la máquina. |
| Entradas | Ninguna |
| Resultado | Se ha guardado el estado del juego, con todos los datos incluidos en la partida. |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | R: Cargar el estado del juego. |
| Descripción | Carga el estado del juego, con todos los datos de la partida, del jugador y la máquina justo en el momento en que fueron guardados antes. |
| Entradas | Ninguna |
| Resultado | Se ha cargado el estado del juego, con todos los datos incluidos en la partida. |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | R: Registrar un jugador. |
| Descripción | Permite registrar un jugador al juego, indicando todos sus datos.  Si existe otro jugador con el mismo nombre de usuario, se muestra un mensaje indicando la novedad.  Si los campos de correspondientes a los datos del jugador están vacíos, muestra un mensaje indicando la novedad. |
| Entradas | * Nombre del jugador * Apellido del jugador. * Nombre de usuario del jugador * Partidas ganadas del jugador * Partidas perdidas del jugador. |
| Resultado | Se ha eliminado un jugador, con los datos ingresados. |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | R: Buscar un jugador |
| Descripción | Busca un jugador en el juego, indicando su nombre de usuario.  Si el campo correspondiente al nombre de usuario del jugador está vacío muestra un mensaje indicando la novedad.  Si en la estructura donde se registran los jugadores está vacía se muestra un mensaje indicando la novedad.  Si el jugador buscado no está registrado se muestra un mensaje indicando la novedad. |
| Entradas | El nombre de usuario del jugador. |
| Resultado | Se ha buscado el jugador a quien pertenece el nombre de usuario ingresado. |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | R: Eliminar un jugador. |
| Descripción | Elimina un jugador del juego ingresando su nombre de usuario.  Si el campo correspondiente al nombre de usuario del jugador está vacío, se muestra una mensaje indicando la novedad.  Si la estructura donde se registran los jugadores está vacía se muestra un mensaje indicando la novedad. |
| Entradas | El nombre de usuario del jugador. |
| Resultado | Se ha eliminado al jugador con el nombre de usuario ingresado. |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | R: Guardar el historial del jugador. |
| Descripción |  |
| Entradas |  |
| Resultado |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | R: Cargar el historial del jugador. |
| Descripción |  |
| Entradas |  |
| Resultado |  |