

# REQUISITOS FUNCIONALES

---

- Registro de los jugadores
- Asignacion de camellos a jugadores
- Movimiento de los camellos
- Determinar el ganador de la carrera
- Crear certificado del ganador
- Jugar desde ordenadores distintos
- Crear la interfaz grafica del usuario
- Guardar recuento de partidas y resultados

## PROTOTIPO

---

### INTERFAZ INICIO

El prototipo muestra una ventana con un icono de lupa en la esquina superior izquierda y un icono de cerrar (X) en la esquina superior derecha. El título principal es 'Carrera de Camellos'. Debajo del título, hay un texto que dice 'Introduce tu nombre'. A continuación de este texto hay un campo de entrada rectangular. Debajo del campo de entrada hay un botón rectangular con el texto 'Registrar'.

### Objetivo del Juego

El objetivo de esta aplicación es permitir que dos jugadores compitan en una carrera automática de camellos. Cada jugador se registra con su nombre, y el sistema simula la carrera entre los camellos asignados a cada uno. El primero en llegar a la meta es el ganador. Si un jugador gana, se genera un certificado en PDF con su nombre. Además, se lleva un registro de partidas y resultados.

### Flujo general del Juego

1. Los jugadores introducen su nombre para registrarse. 2. El sistema asigna automáticamente un camello a cada jugador. 3. Se inicia la carrera de forma automática. 4. Los camellos avanzan de forma

aleatoria hasta alcanzar la meta. 5. El sistema determina cuál camello llega primero. 6. Se muestra el resultado: quién ganó y quién perdió. 7. El jugador que gana puede generar y descargar un certificado en PDF. 8. El sistema guarda los resultados de la partida en un historial.

## Lógica del juego

- El movimiento de los camellos es controlado por el sistema, sin intervención de los jugadores. - Cada camello avanza de forma aleatoria en intervalos de tiempo regulares. - Se comprueba continuamente si algún camello ha alcanzado la meta. - El primer camello que cruce la meta es declarado ganador. - El sistema bloquea el avance al detectar un ganador y muestra el resultado.