

Snake and Ladders

Gilmar Andres Amezquita Romero

Abril 2021.

Universidad Icesi
Ingeniería de Sistemas

Requerimientos Funcionales

El programa debe estar en capacidad de:

Req1.Crear un tablero del juego “Snakes and Ladders”, teniendo como parámetro la cantidad de columnas, filas, serpientes, escaleras y jugadores.

Req1.1.Jugar sin serpientes, se tiene que especificar en los parámetros que la cantidad de serpientes es 0.

Req1.2.Jugar sin escaleras, se tiene que especificar en los parámetros que la cantidad de escaleras es 0.

Req1.3.Crear jugadores indefinidos, pero con un mínimo de 1, en caso de que los signos de todos los jugadores sean introducidos como parámetro. Si en vez de signos, se pone simplemente la cantidad de jugadores, solo creará un máximo de 9 jugadores.

Req2.Avanzar la casilla en la que se encuentra un jugador por turno. Solo se moverá entre 1 y 6 casillas.

Req2.1.Mover al jugador al final de una escalera, en caso tal de que caiga exactamente en el inicio de la escalera.

Req2.2.Mover al jugador al final de una serpiente, en caso tal de que caiga exactamente en el inicio de la serpiente.

Req2.3.Restringir el movimiento del jugador si la cantidad de casillas que faltan para llegar a la meta es menor al resultado del dado.

Req3.Ver el tablero inicial del juego en cualquier momento durante una partida, ya sea con los jugadores, o sin ellos.

Req3.1.Escribir la palabra “menu” en cualquier momento después de iniciada una partida permitirá volver al menú inicial y tener acceso al tablero solo mostrando los jugadores, las serpientes y las escaleras.

Req3.2.Escribir la palabra “num” en cualquier momento después de iniciada una partida permitirá visualizar el tablero inicial del juego, con número de casillas, serpientes y escaleras, pero sin los jugadores.

Req4.Jugar automáticamente después de que el usuario escriba la palabra “simul” en cualquier momento después de iniciada una partida. Solo se detendrá cuando haya un ganador.

Req5.Guardar la información del jugador que gano la partida, el puntaje final, el signo con el que jugaba y el nombre del jugador.

Req6.Ver la lista de los jugadores que han ganado partidas de acuerdo con su puntaje final en inorden.