Integradora 2 Parte 2

1-10-2022

Daron Andres Mercado Garcia

universidad icesi

Integradora 2 Parte 2

Tablas de trazabilidad

Algoritmos y programación.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Requerimiento Funcional** | **Nombre de la Clase** | **Nombre del método** |
| **Ejemplo:**  **R1:**  Registrar jugador | System | addPlayer() |
| Player | Player(…) |
|  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Requerimiento Funcional** | **Nombre de la Clase** | **Nombre del método** |
| **Ejemplo:**  **R2:**  Registrar un tesoro a un nivel | System | CalladdTreasure() |
| Level | addTreasure() |
| Treasure | Treasure(…) |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Requerimiento Funcional** | **Nombre de la Clase** | **Nombre del método** |
| **Ejemplo:**  **R3:**  Registrar un nivel | System | addLevel() |
| Level | Level(…) |
|  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Requerimiento Funcional** | **Nombre de la Clase** | **Nombre del método** |
| **Ejemplo:**  **R4:**  Registrar un enemigo a un nivel | Level | addEnemy() |
| Enemy | Enemy(…) |
|  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Requerimiento Funcional** | **Nombre de la Clase** | **Nombre del método** |
| **Ejemplo:**  **R5:**  Aumentar nivel | System | callLevelUp() |
| Player | levelUp() |
|  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Requerimiento Funcional** | **Nombre de la Clase** | **Nombre del método** |
| **Ejemplo:**  **R6:**  Listar tesoros y enemigos de un nivel | System | callListEnemiesAndTreasures() |
| Level | listEnemiesAndTreasures() |
|  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Requerimiento Funcional** | **Nombre de la Clase** | **Nombre del método** |
| **Ejemplo:**  **R7:**  Buscar tesoro | System | callSearchTreasure() |
| Level | searchTreasure() |
|  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Requerimiento Funcional** | **Nombre de la Clase** | **Nombre del método** |
| **Ejemplo:**  **R8:**  Buscar enemigo | System | callSearchEnemy() |
| Level | searchEnemy() |
|  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Requerimiento Funcional** | **Nombre de la Clase** | **Nombre del método** |
| **Ejemplo:**  **R9:**  Mostrar el tesoro más repetido | System | callShowMostRepeatedTreasure() |
| Level | showMostRepeatedTreasure() |
|  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Requerimiento Funcional** | **Nombre de la Clase** | **Nombre del método** |
| **Ejemplo:**  **R10:**  Mostrar el enemigo con mayor puntuación | System | callShowEnemyMostScore() |
| Level | showEnemyMostScore() |
|  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Requerimiento Funcional** | **Nombre de la Clase** | **Nombre del método** |
| **Ejemplo:**  **R11:**  Mostrar consonantes de nombres de enemigos. | System | callShowConsonants() |
| Level | showConsonants() |
|  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Requerimiento Funcional** | **Nombre de la Clase** | **Nombre del método** |
| **Ejemplo:**  **R12:**  Mostrar los 5 mejores de los jugadores | System | top5() |
| Player | getScore() |
|  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Requerimiento Funcional** | **Nombre de la Clase** | **Nombre del método** |
| **Ejemplo:**  **R13:**  Inicialización de objetos | System | initializeEntities() |
| System | addPlayer() |
| Player | Player(…) |
| System | addLevel |
|  | Level | Level(…) |
|  | Level | addTreasure() |
|  | Treasure | Treasure(…) |
|  | Level | addEnemy |
|  | Enemy | Enemy(…) |