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 | Videogame | addPlayer() |
|  |  |
|  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Requerimiento Funcional** | **Nombre de la Clase** | **Nombre del método** |
| **Ejemplo:**  **R2:**  Registrar un tesoro a un nivel | Videogame | validateCorrectOption () |
| validateLevelExist () |
| addTreasureToLevel () |
| searchLevelById () |
| addTreasureWithObject() |
|  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Requerimiento Funcional** | **Nombre de la Clase** | **Nombre del método** |
| **Ejemplo:**  **R3:**  Añadir un enemigo a un nivel | Videogame | validateCorrectOption () |
| validateLevelExist () |
| addEnemyToLevel() |
| searchLevelById() |
|  | addEnemyWithObject() |
|  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Requerimiento Funcional** | **Nombre de la Clase** | **Nombre del método** |
| **Ejemplo:**  **R4:**  Modificar el puntaje de un jugador | Videogame | statusPlayer () |
| searchPlayerById (…) |
| modifyPlayerScore() |
| Player | getId() |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Requerimiento Funcional** | **Nombre de la Clase** | **Nombre del método** |
| **Ejemplo:**  **R5:**  Aumentar nivel | Videogame | levelUpPlayer () |
| searchPlayerById() |
| Player | getLevel () |
| getScore |
| getScoreNeeded() |
|  |
| Level |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Requerimiento Funcional** | **Nombre de la Clase** | **Nombre del método** |
| **Ejemplo:**  **R6:**  Listar tesoros y enemigos de un nivel | Videogame | validateLevelExist () |
|  | listEnemiesOfALevel () |
|  | listTreasuresOfALevel |
|  |  | searchLevelById() |
|  | Level | listEnemies() |
|  |  | listTreasures() |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Requerimiento Funcional** | **Nombre de la Clase** | **Nombre del método** |
| **Ejemplo:**  **R7:**  Buscar tesoro | Videogame | validateCorrectOption () |
|  | countTreasureOfAllLevels () |
| Level | countSpecificTreasure() |
|  | Treasure | getOnlyTypeTreasure() |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Requerimiento Funcional** | **Nombre de la Clase** | **Nombre del método** |
| **Ejemplo:**  **R8:**  Buscar enemigo | Videogame | validateCorrectOption () |
|  | countEnemieOfAllLevels () |
| Level | countSpecificEnemy() |
| Enemy | getOnlyTypeEnemy() |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Requerimiento Funcional** | **Nombre de la Clase** | **Nombre del método** |
| **Ejemplo:**  **R9:**  Mostrar el tesoro más repetido | Videogame | mostRepeatedTreasure () |
| Level | countSpecificTreasure () |
|  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Requerimiento Funcional** | **Nombre de la Clase** | **Nombre del método** |
| **Ejemplo:**  **R10:**  Mostrar el enemigo con mayor puntuación | Videogame | enemyWhithHighestScoreAllLevels () |
| Level | enemyWhithHighestScoreInt () |
|  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Requerimiento Funcional** | **Nombre de la Clase** | **Nombre del método** |
| **Ejemplo:**  **R11:**  Mostrar consonantes de nombres de enemigos. | Videogame | showConsonantsOfEnemiesInAllLevels () |
| Level | showConsonantsOfEnemies () |
|  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Requerimiento Funcional** | **Nombre de la Clase** | **Nombre del método** |
| **Ejemplo:**  **R12:**  Mostrar los 5 mejores de los jugadores | Videogame | printBestFivePlayers () |
|  | bubleSort () |
|  |  |