|  |  |
| --- | --- |
| Proyecto Cupi2 | ISIS-1204 Algorítmica y Programación  Requerimientos Funcionales |
| Ejercicio: | N6\_nonogramas. |
| Autor: | Equipo Cupi2 |
| Fecha: | Semestre 2016-1 |

# Listado de Requerimientos

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | **R1. Cargar un nuevo juego** |
| Resumen | Crea un nuevo tablero de juego a partir de un archivo de propiedades que contiene el nombre de la figura oculta, las pistas y la solución al nonograma. |
| Entradas | |
| Archivo de propiedades a partir del cual se carga el estado inicial del juego. | |
| Resultados | |
| Se despliega el tablero de juego con todas las pistas cargadas. | |
| Si el archivo tiene un formato incorrecto, se le notifica al usuario el problema presentado. | |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | **R2. Presionar casilla.** |
| Resumen | Presiona una casilla del tablero. |
| Entradas | |
| Posición ‘x’ de la casilla presionada. | |
| Posición ‘y’ de la casilla presionada. | |
| Resultados | |
| Se cambia el estado de la casilla con las coordenadas X y Y dadas. Si la casilla está vacía, se cambia a rellena, si la casilla está rellena se cambia a vacía. | |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | R3. Notificarle al jugador que ha ganado. |
| Resumen | Verifica si el tablero corresponde a la solución del nonograma y le avisa al jugador que ganó el juego. |
| Entradas | |
| Ninguna. | |
| Resultados | |
| Si todas las casillas tienen el estado que corresponde a la solución, se le informa al jugador que ganó el juego. | |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | R4. Reiniciar el tablero de juego |
| Resumen | Reinicia el tablero de juego, volviendo a cargar el estado inicial del tablero. |
| Entradas | |
| Ninguna. | |
| Resultados | |
| Se vuelve a pintar el tablero con todas las casillas vacías. | |
| Si no se ha cargado ningún archivo de propiedades, se le notifica al usuario que no es posible reiniciar el juego. | |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | R5. Calcular casillas correctas por fila. |
| Resumen | Calcula la cantidad de casillas correctas en una fila en relación con la solución. |
| Entradas | |
| Ninguna. | |
| Resultados | |
| Muestra un mensaje que informa la cantidad de casillas correctas en cada fila. | |
| Si no se ha cargado ningún archivo de propiedades, se muestra un mensaje que informe que no hay un juego en curso. | |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | R6. Calcular casillas correctas por columna. |
| Resumen | Calcula la cantidad de casillas correctas en una columna en relación con la solución. |
| Entradas | |
| Ninguna. | |
| Resultados | |
| Muestra un mensaje que informa la cantidad de casillas correctas en cada columna. | |
| Si no se ha cargado ningún archivo de propiedades, se muestra un mensaje que informe que no hay un juego en curso. | |