

REQUERIMIENTOS FUNCIONALES

Nombre	R1. Mover la nave en el campo
Resumen	Permite mover la nave en el campo de juego de acuerdo a la dirección dada por el jugador
Entradas	Dirección a mover la nave
Resultado	La nave se mueve en el campo de acuerdo a la dirección dada.

Nombre	R2. Disparar un proyectil.
Resumen	Permite que, al hacer clic con el mouse, se dispare un proyectil que vaya en la dirección del mouse.
Entradas	Ubicación del mouse al momento de presionarlo
Resultado	La nave dispara un proyectil en la dirección del mouse.

Nombre	R3. Registrar un nickname.
Resumen	Permite que un jugador nuevo registre un nickname para iniciar el juego. El nickname no puede estar registrado previamente.
Entradas	El nickname
Resultado	El nickname queda registrado.

Nombre	R4. Guardar el estado del juego.
Resumen	Permite que el jugador pueda guardar el estado actual del juego.
Entradas	Estado actual de la partida
Resultado	El estado actual de la partida se guarda.

Nombre	R5. Cargar el estado del juego.
Resumen	Permite que, al ejecutar la aplicación, se cargue el juego en el estado que se guardó
Entradas	El estado del juego guardado.
Resultado	El juego se carga en el estado que se guardó.

Nombre	R6. Mostrar tabla de puntuación ordenada.
Resumen	Permite que el sistema muestre, de manera ordenada (por puntaje o por nombre), el conjunto de usuarios que han usado el juego.
Entradas	El criterio de ordenamiento (por puntaje o por nombre).
Resultado	Se muestran los usuarios que han usado el juego ordenados según el criterio dado.

Nombre	R7. Buscar jugador con un puntaje.
Resumen	Permite buscar un jugador dependiendo del puntaje que se ingrese.
Entradas	El puntaje con el que se busca el jugador.
Resultado	Se muestra el nombre del jugador que tiene ese puntaje. En caso de no existir, muestra el mensaje expresándolo.

Nombre	R8. Buscar puntaje de un jugador.
Resumen	Permite buscar el puntaje que tiene un jugador dado.
Entradas	El nombre del jugador a buscar.
Resultado	Se muestra el puntaje del jugador buscado. En caso de no existir el jugador, muestra el mensaje expresándolo.

Nombre	R9. Generar pelotas enemigas.
Resumen	Permite generar pelotas enemigas que rebotan por el campo. La cantidad, velocidad y vida dependen del nivel en el que se esté.
Entradas	
Resultado	Se generan pelotas enemigas cuya velocidad y cantidad dependen del nivel.

Nombre	R10. Bajar vida de pelota enemiga con proyectil.
Resumen	Permite que, si el proyectil disparado por la nave impacta una pelota, la vida de esta baje.
Entradas	Proyectil que impacta a la pelota
Resultado	La vida de la pelota impactada baja

Nombre	R11. Eliminar pelota enemiga.
Resumen	Permite que, si la vida de una pelota enemiga es igual a cero, esta se elimina.
Entradas	Vida de la pelota
Resultado	La pelota se elimina y se incrementa el puntaje del juego.

Nombre	R12. Impactar nave con pelota enemiga.
Resumen	Permite que la nave choque con alguna pelota enemiga, disminuyendo las vidas de la nave.
Entradas	Pelota que chocó con la nave
Resultado	Disminuye la cantidad de vidas de la nave.

Nombre	R13. Aumentar puntaje.
Resumen	Se aumenta el puntaje del jugador, dependiendo del nivel en el que se encuentre.
Entradas	Nivel en el que se encuentra.
Resultado	El puntaje ha aumentado.

Nombre	R14. Subir de nivel
Resumen	Permite que el juego suba de nivel cuando elimina a todas las pelotas enemigas.
Entradas	No hay pelotas enemigas en el campo de juego
Resultado	El juego sube de nivel.

Nombre	R15. Perder juego.
Resumen	Cuando la nave se queda sin vidas se termina el juego.

Entradas	Vidas de la nave
Resultado	Pierde o no el juego

Nombre	R16. Generar objetos estáticos.
Resumen	Permite generar aleatoriamente objetos estáticos en el campo, que pueden ser puntos, vidas o mejoras (otra arma o más velocidad temporalmente).
Entradas	
Resultado	Se genera de manera aleatoria un objeto que representa un beneficio.

Nombre	R17. Recoger objetos estáticos.
Resumen	Permite a la nave recoger objetos estáticos, lo que le brinda beneficios de acuerdo al objeto recogido.
Entradas	El objeto recogido.
Resultado	La nave obtiene un beneficio que depende del objeto recogido.

Nombre	R18. Guardar la información actual de la partida.
Resumen	Guarda la información actual (nombre del usuario, puntuación y nivel) de la partida.
Entradas	Información actual de la partida (nombre del usuario, puntuación y nivel)
Resultado	La información actual de la partida se guarda.

Nombre	R19. Cargar la información actual de la partida.
Resumen	Permite que, al ejecutar la aplicación, se cargue el juego con la información que se guardó
Entradas	La información de la partida guardada
Resultado	El juego se carga con la información guardó.

Nombre	R20. Guardar la lista de jugadores que han usado el juego.
Resumen	Guarda la lista de todos los jugadores que han usado el juego, incluyendo su puntaje y nivel
Entradas	Los jugadores que han usado el juego
Resultado	La lista de jugadores que han usado el juego se guarda.