

**Grupo #3:****Cristian Cardona - A00369414****Jesus Garces - A00368408****Sebastian Montaña - A00372375****Requerimientos T12**

NOMBRE	Iniciar juego
RESUMEN	los jugadores son registrados e inician en la casilla número 1
ENTRADAS	numPlayer: int Node: Player
RESULTADO	los jugadores están en la casilla número 1

NOMBRE	Avanzar de casilla
RESUMEN	los jugadores podrán avanzar de casillas dependiendo el numero que les arroje un dado
ENTRADAS	Node: Player Dado: int
RESULTADO	los jugadores avanzan de casillas

NOMBRE	crear tablero
RESUMEN	crea el tablero donde se desarrollara el juego y se asignan el número correspondiente a cada casilla, con sus respectivas escaleras y serpientes
ENTRADAS	numFila: int numCol: int
RESULTADO	se crea el tablero donde se desarrollara el juego

NOMBRE	Imprimir tablero
RESUMEN	imprimir el tablero mostrando las serpientes y escaleras
ENTRADAS	no tiene entradas
RESULTADO	muestre el tablero en consola

NOMBRE	Mostrar tabla de posiciones
RESUMEN	muestra en que posicion del tablero se encuentra cada jugador cuando se ingresa la palabra num
ENTRADAS	palabra: String
RESULTADO	muestra la tabla de posiciones

NOMBRE	terminar juego
RESUMEN	se escribe la palabra menu y luego se da salto de línea, el juego se corta sin terminar y el programa regresa al menú principal, mostrándose sus opciones.
ENTRADAS	palabra: String:
RESULTADO	regresa al menu principal

NOMBRE	
RESUMEN	
ENTRADAS	
RESULTADO	

NOMBRE	
RESUMEN	
ENTRADAS	
RESULTADO	

NOMBRE	
RESUMEN	
ENTRADAS	
RESULTADO	

NOMBRE	
RESUMEN	
ENTRADAS	
RESULTADO	