**Requerimientos funcionales – Laboratorio Unidad 3 y 4**

|  |  |
| --- | --- |
| **RF #1** | **Escoger tipo de entrenamiento** |
| **Resumen** | El usuario podrá escoger entre 2 tipos de opciones diferente; una donde puede atrapar un pokemon y la otra donde podrá lanzar un pokemon |
| **Entradas** | -Una variable entera que identifique el tipo de opción escogido |
| **Resultado** | Selecciona el tipo de entrenamiento que desea jugar |

|  |  |
| --- | --- |
| **RF #2** | **Mostrar listado de pokemones** |
| **Resumen** | Muestra una lista de 10 pokemones |
| **Entradas** | - |
| **Resultado** | Una lista con todos los nombres de pokemones que el usuario puede escoger |

|  |  |
| --- | --- |
| **RF #3** | **Mostrar distancia recorrida pokemon** |
| **Resumen** | muestra un cuadro de diálogo con la distancia recorrida del pokemon desde su posición inicial hasta la posición de la bandera |
| **Entradas** |  |
| **Resultado** | Muestra la distancia del pokemon desde su posición inicial hasta la bandera. |

|  |  |
| --- | --- |
| **RF #4** | **mostrar imagen pokemon** |
| **Resumen** | Muestra la imagen del Pokémon escogido por el usuario |
| **Entradas** | El Pokémon escogido por el usuario |
| **Resultado** | Muestra una imagen del Pokémon que va a correr en el campo de arena |

|  |  |
| --- | --- |
| **RF #5** | **Atrapar pokemon** |
| **Resumen** | Atrapa al pokemon que corre por la arena al ser seleccionado con un click |
| **Entradas** | El click generado por el usuario dentro de la imagen de pokemon |
| **Resultado** | Cambia la imagen del pokemon por una pokebola y muestra un mensaje |

|  |  |
| --- | --- |
| **RF #6** | **Mover un pokemon** |
| **Resumen** | La imagen del Pokémon avanza un espacio a través del panel en un determinado tiempo |
| **Entradas** | . |
| **Resultado** | El pokemon avanza en espacio por el panel hasta llegar a la bandera o el borde del panel |

|  |  |
| --- | --- |
| **RF #6** | **Guardar jugador** |
| **Resumen** | Guarda el nombre del jugador cuando atrapa a un pokemon |
| **Entradas** | Clic del usuario sobre el Pokémon. |
| **Resultado** | Si el usuario logra atrapar el pokemón, entonces saldrá una ventana que pida el nombre de este.y se guarda en un archivo de texto |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **RF #6** | **Mostrar Bandera** |
| **Resumen** | Muestra una bandera en una posición aleatoria dentro del campo |
| **Entradas** |  |
| **Resultado** | Muestra una imagen con una bandera en una posición aleatoria |