

REQUERIMIENTOS FUNCIONALES: TAREA INTEGRADORA 2

Vicuña Gloria Vanesa y Jojoa Erazo Jorge Eduardo.

Universidad Icesi, Facultad de Ingeniería, Departamento de TIC, Algoritmos y programación
2.

Santiago de Cali, 09 de noviembre del 2021

Lista de Requerimientos:

RF1: Crear el tablero de juego. Permite al usuario crear una cuadrícula de n filas por m columnas. El usuario ingresa por consola el número de filas y el número de columnas que el desee.

RF2: Crear las escaleras y las serpientes aleatoriamente en el tablero. El usuario ingresa por consola el número de serpientes y escaleras deseado, teniendo en cuenta las siguientes restricciones: ninguna escalera inicia en la casilla 1, ninguna serpiente inicia en la casilla $n \times m$, y ninguna casilla de inicio o fin de escalera o serpiente debe coincidir con otro inicio o fin de escalera o serpiente.

RF3: Agregar los participantes al juego. Permite al programa añadir participantes en el juego. El programa permite asignarle a cada participante un símbolo o ficha con la que se podrá identificar.

RF4: Mover a cada jugador según corresponda el turno. Permite a los jugadores moverse por el tablero después de ingresar un salto de línea.

RF5: Lanzar el dado internamente. Al ingresar un salto de línea, se muestra un mensaje indicando el puntaje que obtuvo e inmediatamente se actualiza el tablero con la nueva posición.

RF6: Mostrar la cuadrícula inicial con el comando **num**. Muestra las casillas numeradas, las serpientes y las escaleras.

RF7: Cortar el juego y volver al menú principal tras ingresar el comando **menu**.

RF8: Salir del programa. El usuario puede salir del programa ingresando la opción 2 del menú.