

Tabla de requerimientos Funcionales			
Identificación del requerimiento	Descripción	Entradas	Resultados (salidas)
RF1	El sistema debe permitir al jugador iniciar una nueva partida	El jugador decide iniciar una nueva partida	El jugador inicia una nueva partida
RF2	El sistema debe permitir al jugador pedir una carta de la baraja hasta llegar o pasarse de un puntaje de 21	El jugador decide pedir una carta de la baraja al crupier	El jugador recibe una carta de la baraja
RF3	El sistema debe ser capaz de calcular el puntaje de cada carta de la baraja según las reglas del blackjack	Una carta de la baraja	Puntaje de la carta para según las reglas del juego blackjack
RF4	El sistema debe ser capaz de generar una baraja de blackjack	Se inicia una nueva partida en el juego	Genera una baraja
RF5	El crupier debe ser capaz de barajar	un mazo de cartas sin barajar	un mazo de cartas barajado
RF6	El crupier debe ser capaz de repartir una mano de cartas	El usuario inicia una nueva partida	El crupier reparte las cartas
RF7	El sistema debe ser capaz de determinar un ganador para ronda y de mostrarlo	El jugador y el crupier se plantan	El sistema determina un ganador para la ronda
RF8	El jugador debe ser capaz de pedir una carta, plantarse y doblar apuesta en su ronda	El jugador toma una decisión en su ronda	El sistema actúa según la decisión del jugador
RF9	La interface debe de tener botones que permitan al usuario plantarse, pedir, y doblar apuesta en su ronda	El usuario toma una decisión en su turno de la ronda oprimiendo un botón de la interface	El sistema ejecuta la acción asociada al botón
RF10	La interface debe de tener un botón que le permita al usuario comenzar una nueva ronda	El usuario oprime el botón correspondiente para iniciar una nueva ronda	Se inicia una nueva ronda
RF11	El usuario debe tener un saldo dentro del juego	El usuario entra al juego con un saldo predeterminado	El usuario es capaz de utilizar su saldo para hacer apuestas
RF12	El usuario debe ser capaz de hacer apuestas de montos que podrá elegir dentro del programa	El usuario elige el monto a apostar antes de comenzar una nueva ronda en el juego	El usuario realiza una apuesta con la que jugará la nueva ronda
RF13	El sistema debe ser capaz de mostrar de un mensaje cuando el saldo del jugador llegue a cero y cerrar el programa	El usuario se queda sin saldo en el juego	El sistema muestra un mensaje informado al jugador que se quedó sin saldo y se cierra el juego
RF14	El sistema debe ser capaz de después de sacar una cierta cantidad de cartas del mazo, devolver las cartas usadas al mazo y barajar	La baraja alcanza cierta cantidad de cartas	Las cartas usadas son devueltas al mazo y se se baraja nuevamente el mazo

Tabla de requerimientos no funcionales	
identificación del requerimiento	Descripción
RNF1	El código debe de seguir una documentación CRC
RNF2	El código debe estar escrito en C++
RNF3	El código debe de seguir la estructura SOLID
RNF4	La interface de usuario debe ser intuitiva y sencilla se usará para el usuario
RNF5	La interface de usuario debe de tener colores llamativos para el usuario
RNF6	El juego debe contener sonidos asociados a ganar o perder una ronda