

Tabla de requerimientos Funcionales				Tabla de requerimientos no funcionales	
Identificación del requerimiento	Descripción	Entradas	Resultados (salidas)	Identificación del requerimiento	Descripción
RF1	El sistema debe permitir al jugador iniciar una nueva partida	El jugador decide iniciar una nueva partida	El jugador inicia una nueva partida	RNF1	El código debe seguir una documentación CRC
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	RNF2	El código debe estar escrito en C++
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	RNF3	El código debe seguir la estructura SOLID
RF4	El sistema debe ser capaz de generar una baraja de blackjack	Se inicia una nueva partida en el juego	Genera una baraja	RNF4	La interface de usuario debe ser intuitiva y sencilla se usar para el usuario
RF5	El crupier debe ser capaz de barajar	un mazo de cartas sin barajar	un mazo de cartas barajado	RNF5	La interface de usuario debe de tener colores llamativos para el usuario
RF6	El crupier debe ser capaz de repartir una mano de cartas	El usuario unicia una nueva partida	El crupier reparte las cartas	RNF6	El juego debe contener sonidos asociados a ganar o perder una ronda
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 actua según la decicion 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 boton de la interface	El sistema ejecuta la acción asociada al boton		
RF10	La interface debe de tener un boton que le permita al usuario comenzar una nueva ronda	El usuario oprime el boton 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 podra elegir dentro del programa	El usuario elige elige realizar una apuesta antes comenzar una nueva ronda en el juego	El usuario realiza una apuesta con la que jugara 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 quedo sin saldo y se cierra el juego		
R14	El sistema debe ser capaz de despues 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		