Requerimientos funcionales

RF1. Crear un tablero de juego. Para esto se necesita el nombre del jugador, el número de columnas, el número de filas y el número de espejos. Todos estos valores son leídos de una sola línea y tienen que estar exactamente en el orden anterior separados por un espacio. Los espejos serán asignados de forma aleatoria en cualquier cuadricula del tablero y con cualquiera de las dos inclinaciones, inclinado a la derecha o a la izquierda. Para identificar las columnas se utilizarán las letras del abecedario y para identificar las filas se utilizarán números, por esto un tablero de juegos puede tener como máximo 26 columnas, ya que el abecedario tiene 26 letras. Si ningún valor numérico es negativo y el numero de columnas es menor o igual a 26 y el número de espejos es menor o igual al número de cuadriculas, entonces el tablero se crea satisfactoriamente y se imprime en consola con sus casillas vacías.

RF2. Calcular la trayectoria del rayo

RF3. Calcular el puntaje de un jugador

RF4. Guardar los puntajes de los jugadores

RF5. Recuperar los puntajes de los jugadores

RF6. Mostrar los puntajes de todos los jugadores