

TAREA INTEGRADORA 3
MATH CHALLENGE

INTEGRANTES:
JUAN FELIPE CASTILLO GOMEZ
JESUS DAVID RODRIGUEZ BURBANO
JUAN CAMILO RAMIREZ TABARES

DOCENTE:
LUIS GONZALO NOREÑA AGUDELO

ALGORITMOS Y PROGRAMACIÓN 2 - GRUPO 1
UNIVERSIDAD ICESI
CALI - VALLE

ANÁLISIS DE LOS REQUERIMIENTOS FUNCIONALES

RF1. Permitir al usuario ingresar el nombre.

RF2. Mostrar preguntas aritméticas aleatorias formadas por 2 números y un operador

- Si se produce correctamente:
 - Mostrará preguntas aritméticas con 4 posibles respuestas dadas en números enteros, de las cuales solo una es la correcta y las otras 3 deben estar en un rango de 10 de la correcta ej: si la respuesta es 10, entonces las demás deben ser $0 \leq y \leq 20$.
 - Por cada pregunta errada se le restará 10 puntos a su puntaje.
 - Por cada pregunta acertada se le adicionará 10 puntos a su puntaje.

RF3. Mostrar el puntaje del jugador en todo momento.

RF4. Mostrar un contador de tiempo representativo en todo momento.

- Una vez que el contador llegue a cero el juego se termina y muestra el puntaje total del jugador.

RF5. Presentar las operaciones de suma, resta, multiplicación y división.

- Tener como solución un número entero, incluyendo la división, tienen que ser todas las operaciones que salgan en el programa.

RF6. Mostrar el top 5 de jugadores como también la posición en donde se encuentra el jugador respecto a los demás.

RF7. Permitir buscar un jugador que desee por su nombre, esto en la ventana de puntajes.

- Si no se encontró el jugador asociado al nombre:
 - Mostrar un mensaje al usuario informando que no se encontró el registro asociado (Excepción).

RF8. Permitir eliminar el registro del jugador que desee, esto en la ventana de puntajes.

MATH CHALLENGE
UNIVERSIDAD ICESI

JUAN FELIPE CASTILLO GOMEZ
JUAN CAMILO RAMIREZ TABARES
JESUS DAVID RODRIGUEZ BURBANO

