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<= y =>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.