**TABLA DE ESPECIFICACIÓN DEL PROBLEMA DE INGENIERÍA DE SOFTWARE, identificando los siguientes elementos**

(En la mayoría de las entradas el usuario debe simplemente presionar un botón, por lo cual en realidad no se tiene entrada. Sería una acción por el uso de JavaFx)

|  |  |
| --- | --- |
| CLIENTE | Campeones del Hipódromo |
| USUARIO | Jugadores |
| REQUERIMIENTOS FUNCIONALES | RF-1: Elegir Caballo.  RF-2: Elegir Apuesta.  RF-3: Cambiar Caballo o Apuesta.  RF-4: Carrera.  RF-5: Pago Carrera.  RF-6: Recargar Dinero.  RF-7: Visualizar Resultados Anteriores.  RF-8: Permitir Cambiar Algoritmo. |
| CONTEXTO DEL PROBLEMA | Campeones del Hipódromo consta de un juego que consiste en apostar por el caballo ganador de una carrera. Cada carrera cuenta con cinco caballos, el usuario puede elegir una apuesta y gana si el caballo queda entre los dos mejores. |
| REQUERIMIENTOS NO FUNCIONALES | Debe ser desarrollado en Java, con una interfaz grafica en JavaFx |

**Tabla de análisis de requerimientos funcionales (Nota: Una tabla por cada requerimiento funcional)**

| Nombre o identificador | RF-1: Elegir Caballo. | | |
| --- | --- | --- | --- |
| Resumen | El sistema se encarga de permitir que el usuario elija un caballo. | | |
| Entradas | Nombre entrada | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
|  |  |  |
|  |  |  |  |
| Resultado o postcondición | El sistema guarda el caballo elegido por el usuario. | | |
| Salidas | Nombre salida | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |  |

| Nombre o identificador | RF-2: Elegir Apuesta. | | |
| --- | --- | --- | --- |
| Resumen | El sistema se encarga de permitir que el usuario elija una apuesta sobre el caballo elegido. | | |
| Entradas | Nombre entrada | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
| apuesta | int | 50<=apuesta<=10.000  apuesta debe ser múltiplo de 50. |
|  |  |  |  |
| Resultado o postcondición | El sistema guarda la apuesta elegida por el usuario. | | |
| Salidas | Nombre salida | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |  |

| Nombre o identificador | RF-3: Cambiar Caballo o Apuesta. | | |
| --- | --- | --- | --- |
| Resumen | El sistema se encarga de permitir que el usuario cambie su apuesta o caballo | | |
| Entradas | Nombre entrada | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
|  |  |  |
|  |  |  |  |
| Resultado o postcondición | El sistema deja al usuario hacer uso del requerimiento funcional 1 o 2. | | |
| Salidas | Nombre salida | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |  |

| Nombre o identificador | RF-4: Carrera. | | |
| --- | --- | --- | --- |
| Resumen | El sistema se encarga de iniciar la carrera, después de que el usuario confirme su caballo y apuesta. | | |
| Entradas | Nombre entrada | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
|  |  |  |
|  |  |  |  |
| Resultado o postcondición | El sistema inicia la carrera y muestra el caballo ganador y cuánto dinero gano o perdió. | | |
| Salidas | Nombre salida | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |  |

| Nombre o identificador | RF-5: Elegir Caballo. | | |
| --- | --- | --- | --- |
| Resumen | El sistema se encarga de realizar los cálculos, a través de la apuesta y la posición del caballo. | | |
| Entradas | Nombre entrada | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
|  |  |  |
|  |  |  |  |
| Resultado o postcondición | El sistema pasa la información para actualizar los fondos del usuario. | | |
| Salidas | Nombre salida | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |  |

| Nombre o identificador | RF-6: Recargar Dinero. | | |
| --- | --- | --- | --- |
| Resumen | El sistema se encarga de permitir que el usuario pueda recargar dinero para seguir jugando. | | |
| Entradas | Nombre entrada | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
| dinero | int | 250<=dinero<=100.000  dinero debe ser múltiplo de 10. |
|  |  |  |  |
| Resultado o postcondición | El sistema guarda el caballo elegido por el usuario. | | |
| Salidas | Nombre salida | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |  |

| Nombre o identificador | RF-7: Visualizar Resultados Anteriores. | | |
| --- | --- | --- | --- |
| Resumen | El sistema debe mostrar al usuario, como han sido los resultados de las carreras anteriores que haya jugado. | | |
| Entradas | Nombre entrada | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
|  |  |  |
|  |  |  |  |
| Resultado o postcondición | El sistema muestra el numero de carreras ganadas y el porcentaje de victoria de cada caballo. | | |
| Salidas | Nombre salida | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |  |

| Nombre o identificador | RF-8: Permitir Cambiar Algoritmo. | | |
| --- | --- | --- | --- |
| Resumen | El sistema debe permitir al usuario la opción de cambiar de algoritmo (algoritmo de Dijkstra al algoritmo de Floyd-Warshall). | | |
| Entradas | Nombre entrada | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
|  |  |  |
|  |  |  |  |
| Resultado o postcondición | El sistema cambia al algoritmo elegido por el usuario. | | |
| Salidas | Nombre salida | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |  |