

Requisitos Funcionales			
Número	REQUERIMIENTO	DESCRIPCIÓN	PRIORIDAD
RF1	Caras	Variable principal en la que se basa esta aplicación, define el número de caras que tienen los dados	Alta
RF2	Tirar	Método personalizado principal de la aplicación, permite realizar la acción de tirar los dados para obtener los resultados del número de que haya salido	Alta
RF3	Guardar resultados	Método personalizado que permite guardar los resultados al tirar los dados, no es tan importante como la de tirar, pero sí permite tener un recuento de los resultados obtenidos	Alta
RF4	Muestra de resultados	Método personalizado que permite mostrar en la interfaz los resultados de las tiradas de cada dado individual	Alta
RF5	Elección de dados	Permitir elegir al usuario el dado concreto que quiera tirar	Medio
RF6	Interfaz intuitiva	Se busca una interfaz intuitiva y amigable siguiendo con la temática medieval de un juego de rol típico de DnD, cuenta con sus botones e imágenes para identificar qué dado es el que se ha clicado para lanzar	Alta
RF7	Rapidez de respuesta	S busca rapidez de respuesta en la aplicación para que se ejecuten rápido las funciones deseadas sin tener el denominado efecto de "InputLag", así mismo como la carga propia de la aplicación al ser lanzada o abierta	Medio

NO Requisitos Funcionales			
Número	REQUERIMIENTO	DESCRIPCIÓN	PRIORIDAD
RNF1	Compatibilidad	Se busca compatibilidad con todos los sistemas compatibles con Java	Alta
RNF2	Portabilidad	Se busca la portabilidad, tanto para sistemas operativos Windows, basados en Linux, Mac, IOS y Android	Alta
RNF3	Estable	La aplicación debe ser estable y por lo tanto, no se cierre abruptamente	Alta
RNF4	Escalabilidad	Esta aplicación está pensada para ser escalable y con buena base de mantenimiento, ya que se hace uso de herencia para crear los dados y con posibilidad de modificar el comportamiento de la clase padre para crear más métodos personalizados o dados según se requiera	Medio
RNF5	Fiabilidad	Esta aplicación es fiable, ya que es capaz de manejar excepciones producidas en tiempo de ejecución gracias a los bloques Try-catch	Alta