

## **Los casos opcionales estarán escritos en rojo**

### **Posibles decisiones tomadas a partir del enunciado**

El sistema mantendrá perfiles con usuario y contraseña

Cada usuario tendrá un nombre

El sistema mantendrá un ranking asociado al kakuro/usuario

El sistema mantendrá un registro de récords por usuario

- Cantidad de kakuros resueltos
- **Veces entradas en el sistema**
- Kakuros creados

El sistema informará del tiempo que se ha tardado en resolver un kakuro

El sistema generará kakuros que serán parametrizables a través de la "dificultad", el tamaño del kakuro, cantidad de casillas blancas y negras, cantidad de casillas con número ya especificados (restricciones)

El nivel de la dificultad:

- Fácil
- Mediano
- Difícil
- Muy Difícil

**El usuario podrá acceder a dos generadores de kakuros, uno genérico por parámetros, otro personalizado, en que puede editar casilla a casilla**

El sistema podrá interpretar kakuros con un determinado formato

El sistema podrá guardar y cargar kakuros

El usuario podrá entregar kakuros a resolver (en el formato del sistema)

El sistema resolverá kakuros elegidos por el usuario

El usuario podrá pedir ayuda para hacer el kakuro

El usuario tendrá diferentes niveles y tipos de ayuda dependiendo del tiempo que tarda en resolver, la dificultad que elija y otros parámetros que se pueden variar en distintos niveles de ayuda.

El nivel de ayuda puede incluir o usar: (aquí ponemos lo de cosas)

- Tutor (nivel de ayuda "fácil" predefinido por el sistema)
- Consejero
- Ranking (kakuros jugados en esta dificultad son los únicos que pueden clasificarse en rankings y otras métricas de competición, este preset viene definido por el sistema, no el usuario)
- Nada
- Personalizado (este preset es el único que el usuario puede modificar libremente)

Tipos de ayudas que se pueden seleccionar antes de empezar a jugar el kakuro:

- Pistas limitadas durante toda la partida
- Pistas ilimitadas que tienen cooldown
- Marcar fallos

**El sistema podrá resolver kakuros que está haciendo el usuario (rendirse)**

**Los kakuros que podrá tratar nuestro programa en cualquier estado o clase, sólo tendrá una solución**

**El sistema mantendrá la cantidad de kakuros hechos por un usuario**

Los kakuros tendrán un identificador inequívoco

El sistema informará del tiempo que el usuario lleva solucionando un kakuro

El usuario tendrá un nivel asociado a la cantidad de kakuros resueltos

Existirán varias modalidades/"dificultades" de como jugar el kakuro, por ejemplo: contrarreloj, con erratas limitadas (vidas limitadas), sin posibilidad de pausa (enlaza con la modalidad "duel") etc...

El usuario puede ver una lista de usuarios con sus identificadores

El usuario puede enviar peticiones de "duel" a otros usuarios, completando un kakuro bajo la opción de "duel" que tiene normas específicas. El usuario receptor del "duel", puede responder al duelo completando el mismo kakuro. El ganador queda registrado en ranking en algun parametro especifico de duel. Un caso similar es el de "match" en que múltiples jugadores pueden aceptar la invitación, para entrar en una clasificatoria del torneo en que se emparejan "duels" entre participantes con deadlines, culminando con un ganador de la "temporada" o el torneo/evento en cuestión. Distintos torneos tienen distintas normas