

 Proyecto Cupí2	ISIS-1204 Algorítmica y Programación Requerimientos Funcionales
Ejercicio:	N6_LucesApagadas
Autor:	EquipoCupí2
Fecha:	Septiembre 2015

Listado de Requerimientos

Nombre	R1. Cargar un nuevo juego
Resumen	Crea un nuevo tablero de juego con base a un archivo de propiedades que contiene el estado de cada una de las ventanas del castillo.
Entradas	
Archivo de propiedades a partir del cual se carga el estado inicial del juego.	
Resultados	
Se despliega el tablero de juego con todas las ventanas en sus estados respectivos.	
Si el archivo tiene un formato incorrecto, se le notifica al usuario el problema presentado.	

Nombre	R2. Presionar ventana.
Resumen	Presiona una ventana del castillo.
Entradas	
Posición 'x' de la ventana presionada.	
Posición 'y' de la ventana presionada.	
Resultados	
Se cambia el estado de la ventana con las coordenadas 'x' y 'y' dadas, así como las ventanas que se encuentran inmediatamente arriba, abajo, a la derecha y a la izquierda, si estas existen. Si la ventana está apagada, entonces se enciende y si está encendida se apaga.	
La figura del fantasma se borra de su antigua posición y se ubica en la nueva posición.	

Nombre	R3. Notificar cuando el jugador gana.
Resumen	Verifica si todas las ventanas están apagadas y le avisa al jugador que ganó el juego.
Entradas	
Ninguna.	
Resultados	



Si todas las ventanas están apagadas, se le informa al jugador que ganó el juego.

Nombre	R4. Calcular estadísticas del juego.
Resumen	Muestra la cantidad de ventanas encendidas y la fila con más ventanas encendidas.
Entradas	
Ninguna.	
Resultados	
Se informa la cantidad de ventanas encendidas y la fila con más ventanas encendidas.	

Nombre	R5. Reiniciar el tablero de juego
Resumen	Reinicia el tablero de juego, volviendo a cargar el estado inicial del tablero.
Entradas	
Ninguna.	
Resultados	
Se vuelve a pintar el tablero con su estado inicial.	

