

 Proyecto Cupi2	ISIS-1205 Algorítmica y Programación II Requerimientos Funcionales.
Ejercicio:	N10_fabricaDeCarros
Autor:	Equipo Cupi2 2015
Fecha:	30 de Agosto de 2015

Listado de Requerimientos

Nombre	R1. Dibujar una parte
Resumen	El usuario selecciona un tipo de parte del carro que desea adicionar, e indica la posición en el panel de edición donde quiere ubicarla.
Entradas	
Tipo de parte. Los tipos pueden ser delantera sedán, delantera camioneta, delantera compacto, trasera sedán, trasera camioneta, trasera compacto, rines de lujo, rines gama-media, rines económicos, calavera, teselación o rayo.	
Coordenada X del punto superior izquierdo en el que se va a situar la parte.	
Coordenada Y del punto superior izquierdo en el que se va a situar la parte.	
Resultados	
Se adicionó la parte del carro en la posición especificada del panel de edición.	

Nombre	R2. Seleccionar una parte
Resumen	El usuario selecciona una parte del carro que se encuentra ubicada en el lienzo. Si hay más de una parte en esa ubicación, selecciona la última parte que fue colocada.
Entradas	
Coordenada X de un punto que se encuentra dentro de la figura que se quiere seleccionar.	
Coordenada Y de un punto que se encuentra dentro de la figura que se quiere seleccionar.	
Resultados	
La parte se seleccionó y se muestra un rectángulo punteado alrededor de la figura en la interfaz.	

Nombre	R3. Borrar una parte
---------------	-----------------------------



Resumen	Elimina del panel de edición la parte del carro que se encuentra seleccionada. Para borrar la parte es necesario haberla seleccionado previamente haciendo clic sobre ella, usando la opción de seleccionar.
Entradas	
Ninguna.	
Resultados	
Se eliminó la parte que se encontraba seleccionada del mapa.	
Si no existía ninguna parte seleccionada, no se realizaron modificaciones.	

Nombre	R4. Seleccionar el color de las partes
Resumen	El usuario puede seleccionar el color de base de una parte, escogiéndolo desde la interfaz. El color escogido aplica para todas las partes que se adicionen al panel de edición a partir del momento en que se estableció el nuevo color.
Entradas	
Color escogido	
Resultados	
Quedó establecido el nuevo color de base para las partes del carro que se van a construir.	

Nombre	R6. Modificar la posición de una parte.
Resumen	Permite modificar la posición de una parte que esté seleccionada. Para mover la parte es necesario haberla seleccionado previamente haciendo clic sobre ella, usando la opción seleccionar.
Entradas	
Nueva posición de la parte, coordenadas 'x' y 'y'.	
Resultados	
Si no había ninguna parte seleccionada no se modifica nada.	

Nombre	R7. Guardar un diseño.
Resumen	Permite almacenar en un archivo la información de las partes ubicadas en el panel de edición, su tipo y su posición.
Entradas	
La ruta del archivo donde se van a guardar los datos.	



Resultados

La fábrica fue guardada en un archivo con la ruta dada por parámetro, con las siguientes salvedades:

- Si ya existía un archivo en la ruta dada, lo reescribe.
- Si no existía el archivo lo crea.

Nombre	R8. Cargar un diseño.
Resumen	Permite cargar un diseño de carros, a partir de un archivo que contiene la información de las partes.
Entradas	
Nombre del archivo donde están los datos de los carros de la fábrica.	
Resultados	
Si el archivo no cumplía el formato especificado en el documento de descripción, se mostró un mensaje al usuario con el problema presentado. Si el archivo cumplía con el formato, se cargaron las partes del archivo y se visualizaron en la interfaz gráfica.	

