# Listado de Requerimientos

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | R1 – Iniciar Juego |
| Resumen | Al dar clik en el botón iniciar juego, se muestra al usuario una ventana que le permite cargar el archivo de propiedades que contiene la configuración de un juego. Se actualizan los datos del juego:  Tamaño : Pequeño  Intentos: 3  Puntaje:0  Y se activa el botón calcular para que el usuario pueda jugar. |
| Entradas | |
| Ninguna. | |
| Resultados | |
| El juego queda iniciado con una matriz de 4x4, los datos con sus valores iniciales y el botón calcular activo | |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | R2 – Mostrar una nueva secuencia |
| Resumen | Dependiendo del tamaño de la matriz se muestra la secuencia que se quiere adivinar. La información dela secuencia se carga del archivo de propiedades teniendo en cuenta el tamaño del cuadro y el intento. |
| Entradas | |
| Tamaño de la matriz, cantidad de intentos | |
| Resultados | |
| Se muestra al usuario la matriz con los cuadros que corresponden a la secuencia que se quiere adivinar pintados de azul | |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | R3 – Jugar |
| Resumen | Se permite al usuario seleccionar la cantidad de cuadros que considere suficiente para replicar el patrón mostrado. |
| Entradas | |
| Ninguna | |
| Resultados | |
| Los cuadros seleccionados por el usuario son pintados de rojo | |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | R4 – Comprobar patrón |
| Resumen | Se compara el patrón generado con el patrón seleccionado por el usuario para decidir si ambos son idénticos o no. Al comprobar el patrón del juego se realizan también las siguientes actividades:  En el caso en que el patrón sea acertado:   * calcular el puntaje del juego: en el caso en que el usuario acertó con el patrón, se suman la cantidad de puntos obtenidos al puntaje anterior. * Se actualizan la cantidad de intentos * Actualizar el juego aumentando el tamaño de la matriz y actualizando los datos del nivel, intentos y el puntaje * En el caso en que el tamaño sea igual a Grande, se muestra el mensaje que anuncia al usuario que ganó el juego con el puntaje final   En el caso en que el patrón no es el acertado:   * se disminuye el tamaño de la matriz * se resta uno a la cantidad de intentos * en el caso en que se terminen los intentos, se muestra al usuario el mensaje que le anuncia que perdió con el puntaje final |
| Entradas | |
| Secuencia del usuario, tamaño, cantidad de intentos, puntaje | |
| Resultados | |
| Ninguno | |