



# Requerimientos funcionales

El sistema está en capacidad de

Req1. Ingresar la información de la estructura del juego deseada

Req1.1 Definir las dimensiones del tablero

Req1.2 Definir la cantidad de serpientes y escaleras\

Req1.3 Definir los símbolos de los jugadores

Req2. Mover cada jugador en su respectivo turno a la casilla dependiendo del número que saco

Req2.1 Mover de manera correcta los jugadores (zigzag)

Req2.2 Mover a los jugadores a la serpiente o escalera respectiva si cae en ella

Req2.3 Generar el numero de manera aleatoria entre 1 y 6

Req2.4 Mostrar el símbolo del jugador y cuanto saco antes de moverlo en el tablero

Req3. Automatizar el juego al ingresar la palabra “simul” en vez de un salto de línea

Req3.1 Seguir el juego automáticamente cada 5 segundos

Req3.2 Terminar la automatización cuando un jugador gana

Req4. Guardar la información de los puntajes

Req4.1 Guardar la información del jugador (movimientos, nickname, símbolo)

Req4.2 Guardar la información del tablero de la partida en la que jugo