

	<b>Id</b>	<b>Título</b>	<b>Actores</b>	<b>Descripción</b>
	<b>REQUERIMIENTOS FUNCIONALES</b>			
	<b>F1</b>	<b>JUGAR</b>	Jugador	
	F1.1	Puntuar	Jugador	Hay que guardar de cada jugador la puntuación al terminar la partida.
	F1.2	Registrar puntuación	Jugador	Cuando el Jugador termine la partida se le pedirá un alias para relacionar la puntuación obtenida al alias
	F1.3	Colocar torres (personas)	Jugador	El Jugador puede colocar torres (personas) en el mapa(drag&drop)
	F1.4	Upgrade torres (personas)	Jugador	El Jugador puede mejorar las torres (personas) (click)
	F1.5	Pausar juego	Jugador	Existirá la opción de que el Jugador pueda pausar la partida
	<b>F2</b>	<b>CRUD ENEMIGOS</b>	Administrador	El administrador podrá hacer la gestión de los ítems (crearlos, modificarlos, listarlos o eliminarlos)
	F2.1	Crear enemigo// añadir imagen	Administrador	Crear un nuevo ítem (enemigo o torre)
	F2.2	Modificar enemigo	Administrador	Se puede modificar los ítems (modificando su resistencia o su velocidad en el caso de los enemigos o velocidad de recogida ... por parte de las torres)
	F2.3	Listar enemigos	Administrador	Mostrar los ítems que están creados y sus características
	F2.4	Borrar enemigo	Administrador	El administrador podrá eliminar un ítem
	<b>F3</b>	<b>CRUD TORRES</b>	Administrador	El administrador podrá hacer la gestión de los ítems (crearlos, modificarlos, listarlos o eliminarlos)
	F3.1	Crear torre // añadir imagen	Administrador	Crear un nuevo ítem (enemigo o torre)
	F3.2	Modificar torre	Administrador	Se puede modificar los ítems (modificando su resistencia o su velocidad en el caso de los enemigos o velocidad de recogida ... por parte de las torres)
	F3.3	Listar torres	Administrador	Mostrar los ítems que están creados y sus características
	F3.4	Borrar torre	Administrador	El administrador podrá eliminar un ítem
	<b>F4</b>	<b>CRUD NIVELES // ESCENARIOS</b>		El administrador podrá hacer la gestión de los niveles (crearlos, modificarlos, listarlos o eliminarlos)
	F4.1	Crear nivel/escenario // añadir imagen	Administrador	El administrador podrá crear nuevos niveles: Habrá easy, medium, hard
	F4.2	Modificar nivel / escenario	Administrador	Se modificarán los niveles para que aparezcan más cantidades de ítems y a mayor velocidad (aumentando la dificultad)
	F4.3	Listar nivel / escenario	Administrador	Mostrar los diferentes niveles que estén creados
	F4.4	Borrar nivel /escenario	Administrador	Se podrá eliminar un nivel
	<b>F5</b>	<b>INICIAR SESIÓN</b>		
	F5.1	no subprocesos	Administrador	Inicio de sesión del administrador
	<b>F6</b>	<b>REGISTRAR CONTACTO</b>		
	F6.1	Crear incidencia	Jugador	El Jugador mediante un formulario podrá mandar a los administradores del juego comentarios (positivos o negativos), sugerencias mediante correo electrónico... (Este punto será opcional y se hará en caso de dar tiempo)
	<b>F7</b>	<b>RANKING</b>		
	F7.1	Visualizar ranking	Jugador	El Jugador podrá ver el ranking con las 10 mejores puntuaciones que se hayan hecho
	<b>REQUERIMIENTOS ERGONÓMICOS</b>			
	F8	Para versión de escritorio		La ventana del juego medirá 960px x 540px

	F9	Para version móvil		No se podrá jugar pero se modificará la interfaz con medias queries
	<b>REQUERIMIENTOS TÉCNICOS</b>			
	F10	Validar Formularios		Tanto el formulario de inicio de sesión del administrador y el formulario de las sugerencias que hacen los Jugadores
	F11	Subir archivos		
	F12	Generación dinámica del DOM		Habrà creación dinámica de elementos (como el ranking o el formulario de consulta)
	F13	Gestión de eventos		Se gestionará los distintos eventos que usaremos en nuestro juego (click, drag & drop, mouseover, keydown)
	F14	Movimientos		Los enemigos se moverán por el circuito