

 <b>Proyecto Cupi2</b>	<b>ISIS-1204 Algorítmica y Programación</b> <b>Requerimientos Funcionales</b>
Ejercicio:	N12_Continental
Autor:	Equipo Cupi2 2014-10
Fecha:	Abril 22 de 2014

## Requerimientos funcionales del servidor

<b>Nombre</b>	R1 – Mostrar juegos actuales.
<b>Resumen</b>	Despliega la información de los juegos que se encuentran en curso. Esto es una lista, en la que cada elemento tiene los nombres de los dos jugadores que están jugando.
<b>Entradas</b>	
Ninguna.	
<b>Resultados</b>	
Se muestra la información de los juegos que se están ejecutando en el momento.	

<b>Nombre</b>	R2 – Mostrar estadísticas de los jugadores.
<b>Resumen</b>	Despliega el número de victorias y derrotas de cada jugador.
<b>Entradas</b>	
Ninguna.	
<b>Resultados</b>	
Se muestra la información estadística de los juegos de cada jugador al oponente.	

<b>Nombre</b>	R3 – Armar las parejas de juego.
<b>Resumen</b>	Arma las parejas de juego y despliega el nombre el oponente a cada jugador.
<b>Entradas</b>	
Ninguna.	
<b>Resultados</b>	
Se arma cada pareja y se muestra a cada jugador quién es su oponente.	

<b>Nombre</b>	R4 – Repartir las cartas a los jugadores.
<b>Resumen</b>	Reparte las cartas a cada jugador con las cuales comenzará el juego.
<b>Entradas</b>	
Ninguna.	
<b>Resultados</b>	
Se reparten las siete cartas a cada jugador con las cuales comenzará el juego.	



<b>Nombre</b>	R5 – Asignar el primer turno.
<b>Resumen</b>	Determina el jugador que tendrá el primer turno.
<b>Entradas</b>	
Ninguna.	
<b>Resultados</b>	
Se habilita uno de los dos jugadores para realizar la primera jugada.	

<b>Nombre</b>	R6 – Enviar carta.
<b>Resumen</b>	Envía al jugador una carta correspondiente a la baraja INICIAL o a la baraja JUGADA.
<b>Entradas</b>	
Tipo baraja (INICIAL o JUGADA).	
<b>Resultados</b>	
Se envía al jugador en turno, una carta correspondiente al tipo de baraja (INICIAL o JUGADA). La baraja INICIAL es la baraja que se encuentra tapada y no se sabe qué carta se va a despachar; la baraja JUGADA es la baraja en la cual se ubican las cartas que han sido descartadas por los jugadores en cada turno.	

<b>Nombre</b>	R7 – Evaluar la validez de una victoria e informar a los jugadores.
<b>Resumen</b>	Evalúa la validez de una victoria declarada por un jugador e informa a los jugadores quién gana.
<b>Entradas</b>	
Ninguna.	
<b>Resultados</b>	
Se determina si la victoria declarada por un jugador es válida o no. En caso de no ser válida, la victoria es dada al oponente. Adicionalmente, se informa a los jugadores quién es el ganador.	

## Requerimientos funcionales del cliente

<b>Nombre</b>	R1 – Conectarse al servidor.
<b>Resumen</b>	Permite que un jugador se conecte al servidor para esperar por un oponente o para iniciar un nuevo juego.
<b>Entradas</b>	
IP del servidor.	
Puerto del servidor.	
Nombre del jugador.	
<b>Resultados</b>	
El jugador se conecta al servidor.	



<b>Nombre</b>	R2 – Seleccionar una carta.
<b>Resumen</b>	Permite al jugador seleccionar una carta del servidor. Esta carta puede ser la carta que fue descartada por el oponente o una nueva carta de la baraja.
<b>Entradas</b>	
Baraja de la cual desea pedir una carta. Los posibles valores de esta entrada son: INICIAL o JUGADA. La baraja INICIAL indica que el jugador desea seleccionar una carta de la baraja que se encuentra tapada; la baraja JUGADA indica que el jugador desea seleccionar una carta de la baraja en la cual se ubican las cartas que han sido descartadas por los jugadores en cada turno.	
<b>Resultados</b>	
El servidor le retorna al jugador una carta de la baraja pedida.	

<b>Nombre</b>	R3 – Terminar turno.
<b>Resumen</b>	Permite al jugador descartar una carta del juego. Esta carta queda en una baraja donde se ubican las cartas descartadas por los jugadores
<b>Entradas</b>	
Carta a descartar.	
<b>Resultados</b>	
La carta queda ubicada en la baraja donde se encuentran las cartas descartadas.	

<b>Nombre</b>	R4 – Cantar victoria.
<b>Resumen</b>	Permite al jugador declararse victorioso. El jugador debe enviar su juego completo al servidor para que este verifique si la victoria es válida o no.
<b>Entradas</b>	
Juego con siete cartas.	
<b>Resultados</b>	
El servidor evalúa e informa al jugador que canta la victoria, si esta es válida o no.	
El servidor informa al oponente si la victoria cantada es válida o no (No se le muestra el juego con el cual ganó el jugador). En caso que la victoria cantada no sea válida, se le informa que él es el ganador.	

<b>Nombre</b>	R5 – Mostrar estado.
<b>Resumen</b>	Permite ver el estado en el que se encuentra el jugador: puede ser esperando un oponente, esperando jugado del oponente, realizando jugada o juego terminado.
<b>Entradas</b>	
Ninguna.	
<b>Resultados</b>	
El cliente muestra la información de su estado (ESPERANDO_OPONENTE, REALIZANDO_JUGADA, ESPERANDO_JUGADA y JUEGO_TERMINADO).	



<b>Nombre</b>	R6 – Mostrar estadísticas oponente.
<b>Resumen</b>	Muestra las estadísticas del oponente del jugador: nombre, cantidad de victorias y cantidad de derrotas.
<b>Entradas</b>	
Ninguna.	
<b>Resultados</b>	
El servidor informa al jugador las estadísticas de su oponente.	

