

- **RF1.** El sistema debe generar una pirámide de 28 cartas al iniciar la partida.
- **RF2.** El sistema debe generar un mazo auxiliar con las cartas restantes.
- **RF3.** El sistema debe permitir eliminar dos cartas visibles si su suma es igual a 13.
- **RF4.** El sistema debe permitir eliminar un Rey de forma individual.
- **RF5.** El sistema debe validar que solo se puedan seleccionar cartas que no estén cubiertas por otras.
- **RF6.** El sistema debe permitir usar la carta superior del mazo auxiliar para combinar con una carta de la pirámide.
- **RF7.** El sistema debe detectar automáticamente el fin de la partida por victoria o derrota.
- **RF8.** El sistema debe permitir reiniciar la partida sin reiniciar la aplicación.
- **RF9.** El sistema debe permitir al jugador ver las cartas seleccionables en todo momento.
- **RF10.** El sistema debe permitir al jugador seleccionar cartas mediante clics
- **RF11.** El sistema debe mostrar el estado del juego (en curso, ganado, perdido).
- **RF12.** El sistema debe mostrar un mensaje cuando se eliminen las cartas correctamente.
- **RF13.** El sistema debe permitir avanzar en el mazo auxiliar mostrando la siguiente carta.
- **RF14.** El sistema debe permitir al jugador utilizar una carta comodín que pueda combinar con cualquier otra carta visible para sumar 13 y eliminarlas.
- **RF15.** El sistema debe permitir al jugador utilizar una carta switch para intercambiar una carta de la base de la pirámide con otra carta visible de la pirámide.
- **RF16.** El sistema debe calcular y mostrar la puntuación basada en eliminaciones.
- **RF17.** El sistema debe limitar la cantidad de veces que el jugador puede resetear el mazo auxiliar y mostrar cuántos usos le quedan.

- **RNF1.** El juego debe iniciar en menos de 3 segundos.
- **RNF2.** Las respuestas a las acciones del jugador deben tener una latencia menor a 200 ms.
- **RNF3.** Las clases deben estar documentadas con comentarios que expliquen su funcionalidad.
- **RNF4.** El sistema debe ser modular, permitiendo agregar nuevas funcionalidades sin alterar el núcleo del juego.
- **RNF5.** El sistema debe tener al menos una prueba automatizada por clase del modelo.
- **RNF6.** El juego debe poder ejecutarse en modo test para simular una partida sin intervención del usuario.
- **RNF7.** El juego debe funcionar en cualquier sistema operativo con Java 17+ instalado.
- **RNF8.** Los errores del usuario deben ser gestionados con mensajes descriptivos, no técnicos.