# Requerimientos funcionales:

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **R1. Agregar Puntaje.** |
| **Resumen** | Permite sumarle un puntaje al score total que tiene el personaje principal. |
| **Entradas** | * Puntaje que se le desea sumar al score del personaje principal |
| **Resultado** | Se le agrega un puntaje al score total del personaje principal. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **R2. Agregar un zombi.** |
| **Resumen** | Permite agregar un zombi al árbol binario que contiene todos los zombis. |
| **Entradas** | * **Zombi a agregar al árbol binario.** |
| **Resultado** | El zombi fue a agregado al árbol. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **R3. Zombis hacen daño.** |
| **Resumen** | Permite que cuando los zombis se toquen al jugador, estos influyan daño a los puntos de vida del mismo. |
| **Entradas** | * **Posición del zombi** * **Daño del zombi** |
| **Resultado** | La vida total del jugador baja por cada vez que toca un zombi y baja según el daño que este inflija. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **R4. Agregar un Boss.** |
| **Resumen** | Permite crear un Boss o varios dependiendo de en qué nivel se haya el jugador en la partida. |
| **Entradas** | * **Nivel en que se encuentra** |
| **Resultado** | Se agrega un Boss o varios al juego dependiendo del nivel. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **R5. Bosses hacen daño.** |
| **Resumen** | Permite que cuando un Boss se acerque al jugador, este influya daño a los puntos de vida del mismo. |
| **Entradas** | * **Posición del Boss** * **Daño del Boss** |
| **Resultado** | La vida total del jugador baja por cada vez que toca un Boss y baja según el daño que este inflija. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **R6. Mover Personaje.** |
| **Resumen** | Permite que el personaje se mueva según que tecla que se utilice (Flecha izquierda o Flecha derecha). |
| **Entradas** | * **Tecla utilizada** |
| **Resultado** | El jugador se mueve de posición, ya sea a la izquierda o a la derecha. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **R7. Disparar Arma.** |
| **Resumen** | Permite que el jugador dispare una bala a la dirección deseada, según la tecla que se presione (Izquierda o Derecha) |
| **Entradas** | * **Tecla utilizada** |
| **Resultado** | Se dispara una bala a la dirección deseada. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **R8. Mostrar Menú.** |
| **Resumen** | Permite que el usuario pueda observar un menú que contiene todo lo que se puede hacer en la aplicación. |
| **Entradas** |  |
| **Resultado** | El usuario puede observar un menú con todas las opciones de la aplicación. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **R9. Mostrar Juego.** |
| **Resumen** | Permite que el jugador visualice él juego, tanto la vida de su personaje, su Nick name, el score total, la arma que utiliza y los zombis que lo atacan. |
| **Entradas** | * **El personaje que llevará el usuario** |
| **Resultado** | El usuario puede visualizar todos los aspectos del juego ya mencionados. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **R10. Mostrar Tabla de puntajes.** |
| **Resumen** | Permite que el jugador observe los puntajes guardados en la aplicación. |
| **Entradas** |  |
| **Resultado** | El jugador puede observar la tabla en orden descendente de acuerdo al puntaje más alto y más bajo. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **R11. Guardar Puntaje.** |
| **Resumen** | Permite crear un Boss o varios dependiendo de en qué nivel se haya el jugador en la partida. |
| **Entradas** | * **Puntaje del jugador** * **Nick name del jugador** * **Nivel del jugador** |
| **Resultado** | Se agrega un Boss o varios dependiendo del nivel. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **R12. Ordenar Puntaje por nombre.** |
| **Resumen** | Permite organizar la tabla de puntaje en orden alfabético. |
| **Entradas** |  |
| **Resultado** | El usuario puede observar la tabla de puntajes ordenada alfabéticamente. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **R13. Ordenar por nivel.** |
| **Resumen** | Permite organizar la tabla de puntajes en orden descendente de acuerdo al nivel de cada usuario. |
| **Entradas** |  |
| **Resultado** | El usuario puede observar la tabla de puntajes ordenada de manera descendente de acuerdo al nivel |
| **Nombre** | **R14. Agregar un arma.** |
| **Resumen** | Permite agregar un arma a la lista cíclica de armas del jugador |
| **Entradas** | * **Arma a agregar** |
| **Resultado** | Se agrega un arma a la lista cíclica del jugador. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **R15. Buscar puntaje.** |
| **Resumen** | Permite buscar en la tabla de puntajes, un puntaje en específico. |
| **Entradas** | * **Puntaje a buscar** |
| **Resultado** | Muestra el nombre, nivel y puntaje del jugador con ese especifico puntaje, si no existe un jugador con esa característica la aplicación de lo hace saber |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **R16. Ordenar por puntaje.** |
| **Resumen** | Permite organizar la tabla de puntajes en orden descendente de acuerdo al puntaje. |
| **Entradas** |  |
| **Resultado** | El usuario puede observar la tabla de puntajes ordenada de manera descendente de acuerdo al puntaje. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **R16. Guardar partida.** |
| **Resumen** | Permite que el usuario puede guardar la partida que está jugando. |
| **Entradas** | * **Partida la cual se está ejecutando** |
| **Resultado** | El usuario pudo guardar la partida exitosamente y si hay un problema, la aplicación lo hace saber |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **R16. Hacer daño a zombis.** |
| **Resumen** | Permite que cuando una bala toque un zombi, este reciba daño y baje sus puntos de vida. |
| **Entradas** | * **Daño de la bala** |
| **Resultado** | La vida del zombi baja respecto al daño de la bala. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **R16. Ordenar puntajes inOrder.** |
| **Resumen** | Permite organizar la tabla de puntajes con el método inOrder de los árboles binario, |
| **Entradas** |  |
| **Resultado** | El usuario puede observar la tabla de puntajes ordenada de manera inOrder. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **R16. Cambiar de arma.** |
| **Resumen** | Permite que el jugador pueda cambiar de arma en el juego. Y si llega a la última arma disponible en su inventario, la aplicación vuelve a cambiar a la primera que estaba en la lista cíclica. |
| **Entradas** |  |
| **Resultado** | El jugador cambio de arma exitosamente. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **R17. Cargar partida.** |
| **Resumen** | Permite al usuario cargar la partida que se haya guardado. Si no ha guardado ninguna, la aplicación le hará saber al usuario. |
| **Entradas** |  |
| **Resultado** | La aplicación muestra un mensaje si no hay partida guardad y si hay, la aplicación corre esa partida. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **R18. Matar zombi.** |
| **Resumen** | Permite que cuando haya un zombi con cero o menos de vida se elimine del juego. |
| **Entradas** | * **Zombi a eliminar** |
| **Resultado** | El zombi se ha eliminado de la partida. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **R19. Cargar escenarios.** |
| **Resumen** | Permite mostrar el escenario acorde a nivel en el que se encuentra el usuario en el juego |
| **Entradas** |  |
| **Resultado** | El usuario puede observar puede observar el escenario de acuerdo al nivel. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **R20. Muerte del personaje.** |
| **Resumen** | Cuando la vida del personaje llega a cero, el juego se acaba y te redirecciona al menú. |
| **Entradas** |  |
| **Resultado** | El personaje murió y se redirigió al usuario exitosamente al menú de inicio. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **R22. Cargar botiquín.** |
| **Resumen** | Permite que en el juego aparezcan botiquines cada cierto tiempo, estos curan al personaje si no tiene la salud completa. |
| **Entradas** |  |
| **Resultado** | Aparecen botiquines que curan el usuario si esta dañado. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **R23. Mostrar instrucciones.** |
| **Resumen** | Permite que el jugador puede observar las instrucciones del juego, esta muestra toda información necesaria para jugar. |
| **Entradas** |  |
| **Resultado** | El jugador visualiza las instrucciones del juego. |