



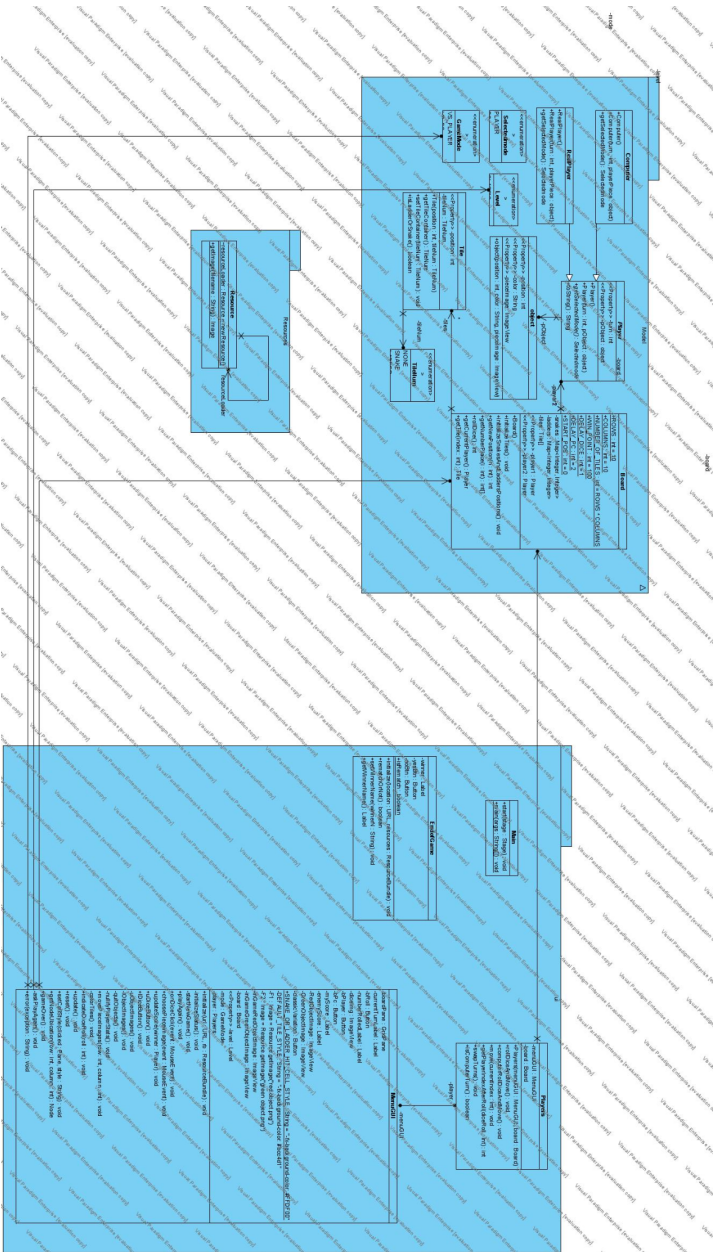
# Algoritmos y programación II

Estudiante : Samuel Guerrero Viveros A00365567

Proyecto : Tarea Integradora 2 - Snakes and Ladder

## 1.Diagrama de clases







## 2.Requerimientos funcionales

- RF1. El programa debe estar en la capacidad de desplegar correctamente un menú con las 3 opciones indicadas
- RF2. El programa debe estar en la capacidad de recibir los datos acerca del juego, solicitándolo en una sola línea (n, m, s, l, p).
- RF3. El programa debe permitir que cada jugador tira el dado y se mueva en el tablero a través de un salto de línea.
- RF4. El programa debe desplegar la cuadrícula del inicio con la numeración del número de serpientes y escaleras, con el comando num.
- RF5. El programa debe simular todo el juego, con el comando simul.
- RF6. El programa debe permitir ir al menú, mientras esté una partida en curso, con el comando menú.
- RF7. El programa debe preguntar el nombre al ganador de la partida y especificar que ha ganado la partida.
- RF8. El programa debe guardar la información del jugador ganador en un árbol binario , en cada nodo del árbol se debe guardar el nombre del jugador y los parámetros del juego.
- RF9. El programa debe desplegar la información en orden ascendente de los puntajes y demás datos del juego

