

Requerimientos Funcionales:

RF1: Mostrar un menú sencillo con tres opciones.

- Imprimir la opción 1 y que esta cumpla con la función de inicializar el juego, dejando en manos del usuario la configuración juego.
- Enseñar la opción 2 y que cumpla con la función de mostrar un tablero de posiciones con los puntajes de los jugadores, su respectivo nickname y símbolo de juego.
- Exponer la opción 3 y que cumpla con la función de salir del programa.

RF2: Representar al momento de iniciar la partida cada una de las casillas por medio de corchetes, con las casillas numeradas correctamente y con la ubicación de las escaleras y las serpientes.

RF3: Permitir que un usuario pueda configurar el juego al momento de iniciar una partida.

- Dejar que el usuario ingrese el tamaño del tablero en el que se va a jugar. Por ejemplo, 5 x 3, en donde 5 representa la cantidad de filas, y 3 la cantidad de columnas.
- Conceder al usuario la capacidad para que este asigne el número de escaleras y serpientes que serán parte de la partida.
- Autorizar al usuario para que este asigne el número de jugadores que participarán en la partida.
- Otorgar al usuario la capacidad para que este asigne el símbolo de cada uno de los jugadores que participarán en la partida.

RF4: Representar a cada jugador cuando se encuentre en una casilla con cualquiera de los símbolos.

- Mantener el mismo símbolo para cada usuario durante toda la partida.
- Permitir que al usuario se le asigne un símbolo de forma aleatoria al momento de iniciar una partida.

- Permitir que el usuario asigne los símbolos de los jugadores al momento de iniciar una partida.

RF5: Agregar el número de serpientes determinadas por el usuario al tablero.

- Identificar a cada una de las serpientes por medio de una letra mayúscula del alfabeto.
- Representar a una serpiente en el tablero de juego por medio de dos posiciones, en donde la posición de mayor valor representa la cabeza y la otra la cola.
- Prohibir que una serpiente esté en la casilla nxm del tablero de juego y que esté en la misma posición de inicio o fin de una escalera.

RF6: Agregar el número de escaleras determinadas por el usuario al tablero.

- Identificar cada una de las escaleras por medio de un número, el cual puede ir de 1 a e.
- Representar a una escalera en el tablero de juego por medio de dos posiciones, en donde la posición de mayor valor representa la posición de destino y la otra la posición inicial.
- Prohibir que una escalera esté en la casilla #1 del tablero de juego y que esté en la posición de inicio o fin de una serpiente.

RF7: Representar cada una de las casillas por medio de corchetes, con las casillas numeradas correctamente y con la ubicación de las escaleras y las serpientes.

RF8: Mostrar constantemente la posición de los jugadores en las casillas, las escaleras y las serpientes en el tablero de juego.

RF9: Permitir que un jugador ingrese un salto de línea para poder tirar un dado y avanzar de posiciones en el tablero de juego dependiendo del número que representa el dado.

RF10: Dejar que un jugador baje si cae en la posición donde está la cabeza de una serpiente o suba si cae a la posición de inicio de una escalera.

RF11: Enseñar el tablero con toda su información correspondiente al digitar la palabra “num” e ingresar un salto de línea.

RF12: Empezar el programa en modo simulación al digitar la palabra “simul” e ingresar un salto de línea. Cada jugador va a simular su turno cada 2 segundos después de que otro jugador lo haya simulado.

RF13: Mostrar las opciones del menú nuevamente sin cortar la partida actual al momento de ingresar “menú” y un salto de línea.

RF14: Terminar el juego cuando un jugador llegue a la última casilla.

- Imprimir el símbolo del jugador que ganó con el número de movimientos.
- Pedir el nombre o nickname del jugador ganador y después se muestra el menú nuevamente.

RF15: Calcular el puntaje del jugador que ganó la partida, multiplicando la cantidad de movimientos que necesitó para ganar por la cantidad total de casillas del tablero.

