**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.