

Santiago José Barraza- A00375190
 Sebastián López García - A00377582
 Samuel Adrián Soto – A00377818

ANÁLISIS DE REQUERIMIENTOS

Nombre o identificador	1. Pedir Datos		
Resumen	Se piden los datos necesarios para crear el tablero y los jugadores. Los datos son: Numero de columnas, de filas, semillas y enlaces. También se piden los nombres de los jugadores que usarán a cada uno de los personajes.		
Entradas	Nombre	Tipo	Condición
	columnsNumber	int	
	rowsNumber	int	
	seedsNumber	Int	
	portalsNumber	Int	
	rickName	String	
	mortyName	String	
Actividades generales necesarias para obtener los resultados	<ul style="list-style-type: none"> - El usuario ingresa el número de columnas - El usuario ingresa el número de filas - El usuario ingresa el número de semillas - El usuario ingresa el número de portales - Se generan aleatoriamente las posiciones que tendrá cada dato. - Se crea el tablero. 		
Resultado o postcondición	Tablero creado correctamente. Se imprime el tablero y se muestran las posiciones de las semillas, los portales y los jugadores.		
Salidas	Nombre	Tipo	Condición
	seedList	ArrayList	
	portalOriginList	ArrayList	
	portalDestinationList	ArrayList	
	posPlayerList	ArrayList	

Nombre o identificador	2. Menú		
Resumen	Con el tablero ya creado, al usuario se le muestra un menú. El menú contiene 4 opciones: <ul style="list-style-type: none"> - Tirar Dado - Ver Tablero - Ver Enlaces - Marcador 		
Entradas	Nombre	Tipo	Condición
	respuestaMenu	int	
Actividades generales necesarias para obtener los resultados	<ul style="list-style-type: none"> - Se le muestra el menú al usuario - El usuario selecciona la opción que quiere ejecutar. 		
Resultado o postcondición	Se ejecuta la opción elegida por el usuario		
Salidas	Nombre	Tipo	Condición

Nombre o identificador	3. Tirar Dado		
Resumen	Con el tablero ya creado el usuario elige la opción "Tirar Dado". Esto genera un número aleatorio del 1 al 12. Después de tirar el dado el usuario elige si retrocede o avanza en el tablero.		
Entradas	Nombre	Tipo	Condición
	respuestaMovimiento	int	
Actividades generales necesarias para obtener los resultados	<ul style="list-style-type: none"> - El usuario elige la opción "Tirar Dado". - Se genera un número del 1 al 12 - Se le muestra el tablero al usuario - El usuario elige si avanza o retrocede 		
Resultado o postcondición	El usuario avanza o retrocede en el tablero.		
Salidas	Nombre	Tipo	Condición

Nombre o identificador	4. Ver Tablero		
Resumen	Se le muestra al usuario el estado actual del tablero, así como una representación de este		
Entradas	Nombre	Tipo	Condición
Actividades generales necesarias para obtener los resultados	- El usuario elige la opción "Ver Tablero".		
Resultado o postcondición	Se le muestra una representación del tablero al usuario.		
Salidas	Nombre	Tipo	Condición
	Print(tablero.printTablero())	método	

Nombre o identificador	5. Marcador		
Resumen	Se le muestra al usuario el marcador actual del juego con las semillas recolectadas por cada uno de los jugadores.		
Entradas	Nombre	Tipo	Condición
Actividades generales necesarias para obtener los resultados	- El usuario elige la opción "Marcador".		
Resultado o postcondición	Se le muestra al usuario las semillas que ha recolectado cada jugador.		
Salidas	Nombre	Tipo	Condición
	name	String	
	recollectedSeeds	Int	