**Nicolás Sánchez**

**Requerimientos funcionales**

1.El programa debe acceder al archivo.txt

2. Permitir visualizar la(s) pantalla(s)

3. Permitir cambiar de pantalla (si es con un botón)

4. Permitir volver al menú principal al hacer click en un botón

5. Permitir escoger los elementos

6. Permitir arrastrar los elementos (opcional)

7. Permitir cambiar el tamaño de los elementos

8. Permitir cambiar la opacidad de los elementos

9. El programa debe permitirle continuar a la siguiente pantalla al completar la interacción en el cuento

10.El programa debe mostrar el resumen de navegación.

11. El programa debe de permitir el cambio.

**Requerimientos No funcionales**

1. El código debe funcionar en el lenguaje de programación Java

2. Debe implementarse los paquetes de MVC

3. Debe hacer uso de arreglos y/o listas

4. Debe implementar herencia

5. Debe implementar distintos métodos utilizando el API de Strings

6. Debe editarse el texto original para guardar en un nuevo archivo las palabras con las que el usuario interactúa.

7. Debe ser fácil de usar por el usuario, incluir componentes que indiquen al usuario cuando un elemento es “clickeable” por ejemplo.

**Entidades**

1. Pantalla inicial (view)

2. Pantalla de interacción (view)

3. Pantalla de resumen o final (view)

4. Elemento (vista, clase papá)

5. Elemento 1 (vista, clase hijo)

6. Elemento 2 (vista, clase hijo)

7. Elemento 3 (vista, clase hijo)

8. Elemento 4 (vista, clase hijo)

|  |  |
| --- | --- |
| **RF1** | |
| **Descripción** | Programa debe de hacer uso de un archivo.txt |
| **Entradas** | Archivo.txt |
| **Salidas** | Lista de palabras |
| **Precondición** | El archivo.txt debe de estar en el repositorio |
| **Postcondición** | —-- |

|  |  |
| --- | --- |
| **RF2** | |
| **Descripción** | La vista de la pantalla inicial debe de ser permitida por el programa |
| **Entradas** | Las posX y posY de la imagen |
| **Salidas** | -- |
| **Precondición** | El programa debe de estarse ejecutando |
| **Postcondición** | -- |

|  |  |
| --- | --- |
| **RF3** | |
| **Descripción** | Debe de permitir el cambio de pantalla |
| **Entradas** | Las posX y posY del mouse y del botón que lo inicie todo |
| **Salidas** | -- |
| **Precondición** | La imagen debe estar en la biblioteca. Se debe haber creado el botón |
| **Postcondición** | Cambiará la pantalla. |

|  |  |
| --- | --- |
| **RF4** | |
| **Descripción** | El programa debe permitir volver a la pantalla inicial al realizar click sobre un botón determinado |
| **Entradas** | Las posX, posY del mouse y las posX, posY del botón |
| **Salidas** | -- |
| **Precondición** | El programa debe haber cargado la pantalla que está asignada a dicho botón. |
| **Postcondición** | El programa carga la pantalla inicial. |

|  |  |
| --- | --- |
| **RF5** | |
| **Descripción** | El sistema debe permitir escoger los elementos |
| **Entradas** | Las posX, posY del mouse y de los elementos |
| **Salidas** | -- |
| **Precondición** | El programa debe tener zonas sensibles. |
| **Postcondición** | Elemento queda seleccionado |

|  |  |
| --- | --- |
| **RF6** | |
| **Descripción** | El programa debe de permitir el arrastre de los elementos |
| **Entradas** | Las posX, posY del mouse y del elemento |
| **Salidas** | -- |
| **Precondición** | El usuario debe haber hecho click sobre el elemento en cuestión |
| **Postcondición** | Elemento toma las posiciones/coordenadas del mouse |

|  |  |
| --- | --- |
| **RF7** | |
| **Descripción** | El sistema debe permitir cambiar el tamaño de elementos en concreto |
| **Entradas** | Tamaño de elemento con un entero (int), posX, posY del mouse y del elemento |
| **Salidas** | Nuevo tamaño con un entero (int) |
| **Precondición** | El usuario debe haber puesto el mouse encima del elemento, el programa debe tener las zonas sensibles ya definidas. |
| **Postcondición** | El programa pinta los elementos con su nuevo tamaño. |

|  |  |
| --- | --- |
| **RF8** | |
| **Descripción** | El sistema debe permitir cambiar la opacidad de los elementos |
| **Entradas** | Los elementos posX, posY, boolean |
| **Salidas** | True, false |
| **Precondición** | Debe existir una imagen con baja opacidad y una imagen con la opacidad en 100%. |
| **Postcondición** | Será posible identificar cuando está seleccionando un objeto. |

|  |  |
| --- | --- |
| **RF9** | |
| **Descripción** | El sistema debe permitirle continuar a la siguiente pantalla al completar la interacción en el cuento |
| **Entradas** | El mouseX, mouseY. |
| **Salidas** | -- |
| **Precondición** | Debe visualizarse un botón que sea para continuar a la siguiente pantalla. |
| **Postcondición** | Se podrá dar click sobre el botón para ir a la siguiente pantalla. |

|  |  |
| --- | --- |
| **RF10** | |
| **Descripción** | El sistema debe mostrar el resumen de navegación. |
| **Entradas** | -- |
| **Salidas** | -- |
| **Precondición** | El usuario debe haber completado las interacciones en la pantalla anterior. |
| **Postcondición** | El programa le permitirá al usuario visualizar que ha finalizado con sus tareas. |

|  |  |
| --- | --- |
| **RF11** | |
| **Descripción** | El sistema debe permitir el cambio |
| **Entradas** | Tamaño de elemento con un entero (int), posX, posY del mouse y del elemento |
| **Salidas** | Nuevo tamaño con un entero (int) |
| **Precondición** | El usuario debe haber puesto el mouse encima del elemento, el programa debe tener las zonas sensibles ya definidas. |
| **Postcondición** | El programa dibuja los elementos con su nuevo tamaño. |

Link Behance:

https://www.behance.net/gallery/116388887/Liebre-y-Tortuga