**TABLA DE ESPECIFICACIÓN DEL PROBLEMA DE INGENIERÍA DE SOFTWARE**

|  |  |
| --- | --- |
| CLIENTE | ¿? |
| USUARIO | ¿? |
| REQUERIMIENTOS FUNCIONALES | * Registar un Jugador * Registar un enemigo * Registrar un tesoro * Registar un nivel * Registrar resolucion * Registrar enemigo a un nivel * Registrar tesoro a un nivel * Modificar el puntaje de un jugador. * Incrementar nivel para un jugador * Informar los tesoros y enemigos de un nivel dado por el usuario * Informar la cantidad encontrada de un tesoro en todos los niveles * Informar la cantidad encontrada de un tipo de enemigo en todos los niveles * Informar el tesoro más repetido en todos los niveles. * Informar el enemigo que otorga mayor puntaje y el nivel donde se ubica. * Informar la cantidad de consonantes encontradas en los nombres de los enemigos del juego * Informar el top 5 de los jugadores de acuerdo con el puntaje |
| CONTEXTO DEL PROBLEMA | ?? |
| REQUERIMIENTOS NO FUNCIONALES | * El despliegue de los tesoros y enemigos de un nivel en la aplicación web no tarde más de 2 segundos. * El software debe funcionar en aplicación web y en app para móviles |

**Tabla de análisis de requerimientos funcionales**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nombre o identificador | Register a Pokédex Encyclopedia | | |
| Resumen | Each Pokédex has a name that corresponds to the region of origin (e.g. Kanto, Johto, Paldea, etc.), a maximum number of Pokémon, a capital city and a number of gyms. | | |
| Entradas | Nombre entrada | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
| Name / Region | String | Do not exceed the maximum number of pokedex supported. |
| Maximum number of Pokémon | int |
| Capital city | String |
| Actividades generales necesarias para obtener los resultados | The software asks the user for the necessary data to register the pokedex information, in case this option is available, the user will be notified. | | |
| Resultado o postcondición | the result of this will be a boolean value which will be received by the Manager and will notify it of the status of the register. | | |
| Salidas | Nombre entrada | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
| Registration status | String | Boolean return from the controller. |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nombre o identificador | Associate a Pokémon to a Team | | |
| Resumen | Teams are made up of pokemon, in this case we will take a previously created pokemon to be part of the team. | | |
| Entradas | Nombre entrada | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
| Pokemon ID | int | if it exists |
| Actividades generales necesarias para obtener los resultados | The program will send this information to the controller, which will take care of taking the necessary methods, looking for availability in the array spaces of the equipment, then it will tell the user if it was saved correctly. | | |
| Resultado o postcondición | The result will be a boolean value that will help us to know the status of the association. | | |
| Salidas | Nombre entrada | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
| Association status | String | Boolean return from the controller. |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Requerimiento Funcional** | **Nombre de la Clase** | **Nombre del método** |
| Register a Pokédex Encyclopedia | Class Pokecontroller | registerPokedexes (…) |
| Class Pokedex | Pokedex (…) |
| Associate a Pokémon to a Team | Class Pokecontroller | addPokemonTeam (…) |
| Class Pokemon | Pokemon (…) |
| Class Team | registerPokemonTeam (…) |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |