

# Math Challenge

Ricardo Medina Sterling

Algoritmos y Programación 2

Profesor:

Gonzalo Noreña

Universidad Icesi

Ingeniería de Sistemas

Diciembre, 2.021

## Requerimientos Funcionales

**RF1 Registrar** un jugador nuevo con su nombre al iniciar el juego.

**RF2 Gestionar** pregunta de aritmética y sus cuatro posible respuestas.

RF2.1 Generar una pregunta aritmética aleatoria.

RF2.2 Generar cuatro posibles respuestas a la pregunta aleatoria. Una de las respuestas debe ser la correcta.

RF2.3 Mostrar en pantalla la pregunta y sus cuatro posibles respuestas.

**RF3 Gestionar** el sistema de puntos de modo que si el jugador se equivoca respondiendo se restaran 10 puntos, si acierta se sumaran 10 puntos.

**RF4 Mostrar** una pregunta y respuestas nuevas cada vez que el jugador responda sin importar si es correctamente o no.

**RF5 Establecer** un contador al iniciar el juego. Cuando este llegue a cero el juego se termina.

**RF6 Mostrar** en una tabla el top 5 de jugadores que hayan obtenido los mejores puntajes.

**RF7 Mostrar** al jugador la posición en la que quedo una vez terminado el juego.

**RF8 Permitir** al jugador eliminar el puntaje que obtuvo una vez terminado el juego.

**RF9 Permitir** al jugador buscar la información de otro jugador mediante su nombre.

**RF10 Permitir** al jugador volver a jugar.

