**Requisitos Funcionales**

* Registrar Jugador
* Iniciar Juego
* Recibir Entrada
* Mostrar estadísticas
* Anunciar resultado

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | R1 - Registrar jugador |
| Resumen | El sistema debe permitir registrar un jugador para poder iniciar un juego |
| Entradas | * Nombre del jugador |
| Resultado | 1. El sistema muestra un mensaje dando la bienvenida al jugador 2. El sistema le muestra el menú con la opción para iniciar un nuevo juego |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Pasos** | **Métodos** | **Responsable** |
| Registrar jugador | registrar\_jugador() | Sistema |
| Mostrar menu |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | R2 – Iniciar Juego |
| Resumen | El sistema debe cargar las estadísticas y generar el espacio de juego |
| Entradas | Solicitud |
| Resultado | 1. El sistema genera el espacio de juego y el numero de intentos para retornar una matriz 2. Se genera la secuencia de manera aleatoria 3. El jugador puede ver las instrucciones cuando quiera 4. El jugador puede ver las estadísticas cuando quiera |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Pasos** | **Métodos** | **Responsable** |
| Generar espacio | Generar\_matriz() | matriz |
| Generar secuencia | Generar\_secuencia() | Secuencia |
| Ver instrucciones | Instrucciones() | Instrucciones |
| Ver estadisticas | Retornar\_Datos() | Estadisticas |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | R3 – Recibir Entrada |
| Resumen | El juego recibe la entrada del jugador para retornar la retroalimentacion |
| Entradas | Texto |
| Resultado | 1. Captar entrada del jugador 2. Revisa si la entrada es correcta 3. Si no es correcta, solicita al jugador hacerlo bien 4. Si es correcta, revisar si es igual    1. si es igual, anunciar al jugador que gano, ejecutar R4    2. si no es igual, retroalimentar y restar un intento 5. Confirmar si hay intentos disponibles    1. Si hay intentos, permitir otra jugada    2. Si no hay intentos, anunciar perdida, ejecutar R4 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Pasos** | **Métodos** | **Responsable** |
| Captar entrada | Registrar\_entrada() | matriz |
| Confirmar entrada | Confirmar\_logica(secuencia)-> bool | logica |
| Anunciar mala entrada | Revisión\_logica() | Retroalimentación |
| retroalimentar | Retroalimentar() | Retroalimentación |
| Actualizar intentos | Restar\_intentos() | matriz |
| Permitir otra jugada | Intentos | matriz |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | R4 – mostrar estadisticas |
| Resumen | Se guardan las estadísticas y se actualiza el grafico |
| Entradas | solicitud |
| Resultado | 1. Se recibe el resultado del jugador y los intentos sobrantes 2. Se actualiza el grafico 3. Se ejecuta R5 4. Se muestran los gráficos cuando el jugador lo requiera |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Pasos** | **Métodos** | **Responsable** |
| Recibir resultados | Registrar\_datos() | Estadisticas |
| Actualizar grafico | Actualizar\_grafico() | Estadisticas |
| Mostrar estadisticas | Retornar\_Datos() | Estadisticas |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | R5 – anunciar resultado |
| Resumen | Se anuncia al jugador su resultado |
| Entradas | Solicitud |
| Resultado | 1. Si es ganador, se anuncia ganador 2. Si es perdedor, se muestra la secuencia 3. Se permite iniciar otro juego |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Pasos** | **Métodos** | **Responsable** |
| Anunciar resultado | Anunciar\_Resultados() | Sistema |
| Mostrar secuencia | Mostrar\_secuencia() | secuencia |
| Iniciar nuevo juego | Iniciar\_juego() | Sistema |