

## **1.-Requerimientos**

### **Hasta a dónde nos comprometemos a cumplir con el proyecto**

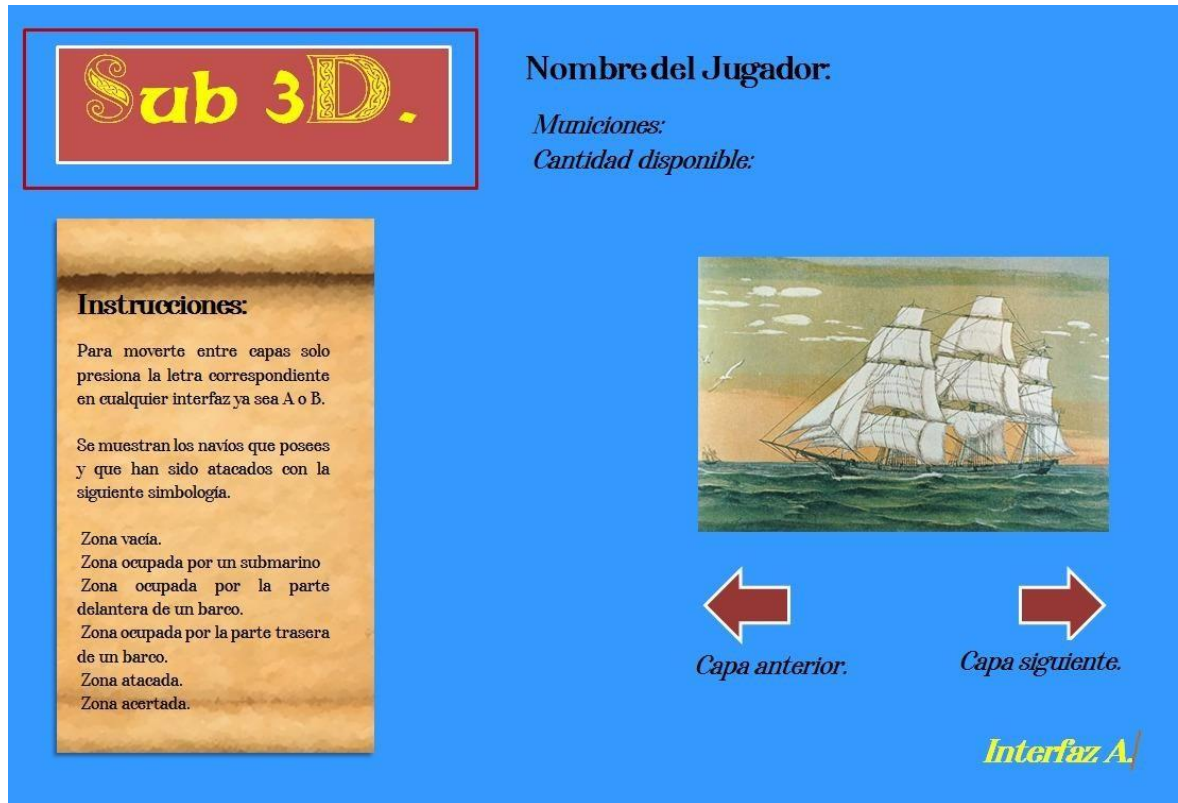
- Tamaño fijo
- Visualizar las reglas del juego y un apartado de consejos
- Muestra la interfaz de tu área (disparos, áreas atacadas, disparos acertados, como y que oprimir para tu turno etc.) y la del enemigo (si ya atacó un área la puede volver a atacar, aunque ya se marca como atacada, si lo hace se muestra el mensaje de que se ha desperdiciado un disparo).
- Contar con 4 dificultades.
- Contar con diferentes municiones ya asignadas.
- Permite alternar entre capas y ver que se ubica en cada una.
- Muestra la simbología de las casillas.

### **Proyecto Ideal**

Además de lo anterior se añade:

- Seleccionar modo de un jugador o dos.
- Almacenar los resultados en una data base e implementar una tabla de puntuaciones en la que se muestre en función del número de turnos, quién lo resolvió en el menor número posible (por dificultad).
- Cambiar el tamaño del área de juego hasta en 3 opciones distintas.
- Bloquear dificultades posteriores hasta completar las primeras.

## 2.-Pantalla preliminar





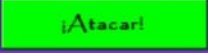
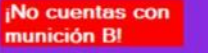
Dado que este solo era un boceto, se tomó de él su estructura, colocando lo equivalente a las instrucciones en esa parte, en el título los nombres y en ese lugar el tablero al igual que las municiones en una ubicación cercana como se ve en la pantalla final.

## 3.-Tabla de pruebas

Antes de que se probara con usuarios externos se comprobó que no tuviera bugs, y que todas las opciones funcionaran correctamente. A continuación, se anexa la tabla de pruebas correspondientes de cada opción y caso.

Prueba No.	Acción	Resultado
1	Intentar colocar un número o carácter distinto a una letra en la parte de ingresar nombre	No lo permite, simplemente no lo escribe en la caja de texto
2	No ingresar nada en "Nombre"	No deja continuar
3	Utilizar un disparo D y acertar	Marca los lugares acertados y lo que se ha hundido (si es el caso). Además, lo reduce del contador enemigo: Reporte: Acertaste disparo D, impactó en 3 objetivo(s). Has hundido: Avion(es): 1
4	Utilizar un disparo D y fallar (tirarlo en todas las áreas ya atacadas)	Lo marca como desperdiciado (el mensaje es el mismo para cualquier tipo de disparo desperdiciado) Reporte: Disparo desperdiciado, la zona ya había sido atacada o hundida
5	Utilizar un disparo D y fallar (no por desperdiciar, pero si por no atinar a ningún blanco)	Reporte: Disparo D fallido, lanzado en: A, 1, 1
6	Utilizar un disparo C y acertar	Afecta en las casillas correspondientes y se detiene al impactar Reporte: Acertaste disparo C, impactó en: F, 2, I
7	Utilizar un disparo C y fallar (no por desperdiciar, pero si por no atinar a ningún blanco)	Afecta en las casillas correspondientes y se detiene en el límite del tablero Reporte: Disparo C fallido, lanzado desde: H, 1, II

8	Utilizar un disparo B y acertar	<p>Afecta en las casillas correspondientes y se detiene al impactar</p> <p>Reporte: Acertaste disparo B, impacto en: C, 2, IV. Has hundido: Avion</p>
9	Utilizar un disparo B y fallar (no por desperdiciar, pero si por no atinar a ningún blanco)	<p>Afecta en las casillas correspondientes y se detiene en el límite del tablero</p> <p>Reporte: Disparo B fallido, lanzado desde: A, 1, I</p>
10	Utilizar un disparo A y acertar	<p>Reporte: Acertaste disparo A lanzado en: C, 3, I</p>
11	Utilizar un disparo A y fallar (no por desperdiciar, pero si por no atinar a ningún blanco)	<p>Reporte: Fallaste disparo A lanzado en: B, 3, IV</p>
12	Quedarte sin vehículos (dificultad extrema)	<p>C:/Resultados de la partida:</p> <p>Lástima, no has logrado superar la dificultad Extrema. Tal vez la próxima lo logres, usa las municiones y tu inteligencia para lograrlo, ¡tú puedes!</p>
13	Dejar sin vehículos al enemigo	<p>C:/Resultados de la partida:</p> <p>Felicidades cadete, has superado la dificultad ¿¡Extrema!?, Te otorgamos nuestra mención honorífica</p> <p>(Tras una ardua batalla parece ser que soy el último que queda juto a los hombres de este navío, nunca habría</p> <p>Muestra un mensaje en función de la dificultad</p>
14	Utilizar un disparo D sin tener de esa munición	<p>¡Atacar!</p> <p>¡No cuentas con munición D!</p>

15	Utilizar un disparo C sin tener de esa munición	 
16	Utilizar un disparo B sin tener de esa munición	 

#### 4.-Pantalla final

La pantalla es la misma para cada caso, solo se modifica el mensaje que se emite al final aquí hay un ejemplo de la pantalla final del juego de la dificultad Extrema (en el manual de usuario se detallan las secciones, en este documento solo son las pruebas):

