

 Proyecto Cupi2	<b>ISIS-1205 Algorítmica y Programación II</b> <b>Descripción</b>
Ejercicio:	n12_adivinaQuien
Autor:	Equipo Cupi2
Semestre:	

### Listado de requerimientos del servidor

<b>Nombre</b>	R1 – Consultar las partidas.
<b>Resumen</b>	Consulta la información de las partidas (login de los jugadores, cantidad de personas sin descartar que tiene en el tablero cada jugador) que se encuentran en curso.
<b>Entradas</b>	
Ninguna.	
<b>Resultados</b>	
Se muestra la información de las partidas que se están efectuando en el momento.	

<b>Nombre</b>	R2 – Consultar estadísticas de los jugadores.
<b>Resumen</b>	Consulta el número de partidas ganadas, perdidas.
<b>Entradas</b>	
Ninguna.	
<b>Resultados</b>	
Se muestra la información estadística de las partidas de cada jugador.	

<b>Nombre</b>	R3 – Agregar un jugador.
<b>Resumen</b>	Agrega un jugador a la base de datos.
<b>Entradas</b>	
Login del jugador.	
Nombre completo del jugador.	
Contraseña del jugador.	
<b>Resultados</b>	
Se agrega un nuevo jugador a la base de datos.	
Si ya existe un jugador con el login dado, se notifica al usuario con un mensaje de error. El nuevo jugador no se agrega.	

<b>Nombre</b>	R4 – Consultar la información de un jugador.
<b>Resumen</b>	Consulta la información de un jugador en el sistema.
<b>Entradas</b>	
Login del jugador.	
Contraseña del jugador.	
<b>Resultados</b>	
Se devuelve la información del jugador.	
Si no existe un jugador con el login dado, se notifica al usuario con un mensaje de error.	
Si la contraseña dada no corresponde al que se encuentra asignado a ese login, se notifica al usuario con un mensaje de error.	

<b>Nombre</b>	R5 – Registrar una partida ganada a un jugador.
<b>Resumen</b>	Registra una partida ganada a un jugador en la base de datos.
<b>Entradas</b>	
Login del jugador.	
<b>Resultados</b>	
Se registra una partida ganada al jugador en la base de datos.	
Si no existe un jugador con el login dado, se notifica al usuario con un mensaje de error.	

<b>Nombre</b>	R6 – Registrar una partida perdida a un jugador.
<b>Resumen</b>	Registra una partida perdida a un jugador en la base de datos.
<b>Entradas</b>	
Login del jugador.	
<b>Resultados</b>	
Se registra una partida perdida al jugador en la base de datos.	
Si no existe un jugador con el login dado, se notifica al usuario con un mensaje de error.	

<b>Nombre</b>	R7 – Notificar a los jugadores quién es su oponente.
<b>Resumen</b>	Notifica a los jugadores quién es su oponente.
<b>Entradas</b>	
Ninguna.	
<b>Resultados</b>	
Se envía a cada jugador la información de su oponente.	

<b>Nombre</b>	R8 – Asignar el primer turno.
<b>Resumen</b>	Determina aleatoriamente el jugador que tendrá el primer turno.
<b>Entradas</b>	
Ninguna.	
<b>Resultados</b>	
Se habilita un jugador para realizar la primera jugada.	

<b>Nombre</b>	R9 – Asignar personas a jugadores
<b>Resumen</b>	Determina aleatoriamente la persona a cada jugador para que su oponente tenga que adivinar.
<b>Entradas</b>	
Ninguna.	
<b>Resultados</b>	
Determina aleatoriamente la persona a cada jugador para que su oponente tenga que adivinar.	

<b>Nombre</b>	R10 – Notificar el fin del juego.
<b>Resumen</b>	Notifica el fin del juego a los jugadores.
<b>Entradas</b>	
Ninguna.	
<b>Resultados</b>	
Notifica el fin de la batalla a los jugadores, cuando todos los pokémon de un jugador fueron debilitados.	

## Listado de requerimientos del cliente

<b>Nombre</b>	R1 – Iniciar sesión.
<b>Resumen</b>	Permite que un jugador inicie sesión y se conecte al servidor para esperar por un oponente e iniciar una nueva partida.
<b>Entradas</b>	
IP del servidor.	
Puerto del servidor.	
Login del jugador.	
Contraseña del jugador.	
<b>Resultados</b>	
El jugador se conectó al servidor.	
Si la combinación login-contraseña es incorrecta, se notifica al usuario con un mensaje de error.	
Si el login no corresponde a un jugador existente, se notifica al usuario con un mensaje de error.	

<b>Nombre</b>	R2 – Registrar jugador.
<b>Resumen</b>	Permite que un jugador se registre y se conecte al servidor para esperar por un oponente e iniciar una nueva batalla.
<b>Entradas</b>	
IP del servidor.	
Puerto del servidor.	
Login del jugador.	
Nombre completo del jugador.	
Contraseña del jugador.	
<b>Resultados</b>	
El jugador se registra en la base datos y se conecta al servidor.	
Si existe un jugador con el login ingresado, se notifica al usuario con un mensaje de error.	

<b>Nombre</b>	R3 – Realizar una pregunta.
<b>Resumen</b>	El jugador realiza una pregunta.
<b>Entradas</b>	
Pregunta.	
<b>Resultados</b>	
Se envía la pregunta al servidor.	

<b>Nombre</b>	R4 – Intentar adivinar
<b>Resumen</b>	El jugador podrá intentar adivinar el nombre de la persona asignada al oponente.
<b>Entradas</b>	
Nombre de la persona.	
<b>Resultados</b>	
El servidor informa el fin de la partida si el jugador adivinó correctamente el nombre de la persona asignada al oponente.	

<b>Nombre</b>	R5 – Reiniciar el tablero.
<b>Resumen</b>	Todas las personas del tablero de juego se muestran como no descartadas.
<b>Entradas</b>	
Ninguna.	
<b>Resultados</b>	
Todas las personas del tablero de juego se muestran como no descartadas.	

