

## Criaturas Mágicas

### Listado de Requerimientos

<b>Nombre</b>	<b>R1 – Cargar una configuración de tablero de juego</b>
<b>Resumen</b>	Carga un archivo de propiedades que contiene la ubicación de los terrenos y las criaturas escondidas.
<b>Entradas</b>	
Archivo de propiedad con la configuración del juego	
<b>Resultados</b>	
La configuración es correctamente cargada, y el juego inicia con esta configuración. Se muestra el tablero de juego con los elementos ubicados en sus respectivas posiciones. Se habilitan los botones de juego.	
Si hay algún error cargando el archivo se informa al usuario.	

<b>Nombre</b>	<b>R2 – Cargar la información de la enciclopedia</b>
<b>Resumen</b>	Carga un archivo de propiedades que contiene la información de las criaturas que componen la enciclopedia.
<b>Entradas</b>	
Archivo de propiedad con la información de la enciclopedia	
<b>Resultados</b>	
La información es correctamente cargada, y se muestra la enciclopedia de criaturas.	
Si hay algún error cargando el archivo se informa al usuario.	

<b>Nombre</b>	<b>R3 – Visualizar la información del tablero</b>
<b>Resumen</b>	Muestra el estado de las casillas que componen el tablero de juego.
<b>Entradas</b>	
Ninguna.	
<b>Resultados</b>	
Se muestra el estado de cada una de las casillas del tablero de juego.	

<b>Nombre</b>	<b>R4 – Visualizar la enciclopedia de criaturas</b>
<b>Resumen</b>	Muestra la información de todas las criaturas que pueden ser encontradas en el tablero.
<b>Entradas</b>	
Ninguna.	
<b>Resultados</b>	
Se muestra la información de las criaturas.	

<b>Nombre</b>	<b>R5 – Navegar la enciclopedia de criaturas</b>
---------------	--

<b>Resumen</b>	Navega a través de la lista de criaturas que compone la enciclopedia.
<b>Entradas</b>	
Dirección de la navegación.	
<b>Resultados</b>	
Se muestra la siguiente criatura al ir a la siguiente criatura.	
Si ya se encuentra en la última criatura se informa al usuario.	
Se muestra la anterior criatura al ir a la anterior criatura.	
Si ya se encuentra en la primera criatura se informa al usuario.	

<b>Nombre</b>	<b>R6 – Visualizar el estado actual del juego</b>
<b>Resumen</b>	Muestra el puntaje y los movimientos restantes del jugador.
<b>Entradas</b>	
Ninguna.	
<b>Resultados</b>	
Se muestra el estado del juego.	

<b>Nombre</b>	<b>R7 – Visitar una casilla</b>
<b>Resumen</b>	Se visita una casilla, esta se marca como visitada y en caso de esconderse una criatura en ella se modifica el puntaje.
<b>Entradas</b>	
La casilla a visitar.	
<b>Resultados</b>	
Si la casilla destino no tiene una criatura, se disminuye la cantidad de movimientos restantes y se marca como visitada.	
Si la casilla destino tiene una criatura, se disminuye la cantidad de movimientos restantes, se muestra la criatura en el tablero, se modifica el puntaje y se informa al usuario.	
Si la casilla ya había sido visitada, se disminuye la cantidad de movimientos restantes y se informa al usuario.	
Si se acaban los movimientos, el jugador pierde, se termina el juego y se informa al usuario.	
Si al encontrar una criatura el jugador pierde por puntaje mínimo, se termina el juego y se informa al usuario.	
Si al encontrar una criatura el jugador gana por puntaje objetivo, se termina el juego y se informa al usuario.	

<b>Nombre</b>	<b>R8 – Reiniciar el juego.</b>
<b>Resumen</b>	Se reinicia el juego, la información del tablero y el estado del juego.
<b>Entradas</b>	
Ninguna.	
<b>Resultados</b>	
El juego se reinicia exitosamente. Se muestra el tablero de juego con los elementos ubicados en sus respectivas posiciones.	

<b>Nombre</b>	<b>R9–Indicar cuántas criaturas hay en una fila dada.</b>
<b>Resumen</b>	Calcula la cantidad total de criaturas que se encuentran en una fila dada.
<b>Entradas</b>	
La fila de interés.	
<b>Resultados</b>	
Se muestra un mensaje al jugador indicando la cantidad de criaturas en la fila.	
Si la fila especificada no es válida se informa al usuario.	

<b>Nombre</b>	<b>R10–Indicar cuántas criaturas hay en una columna dada.</b>
<b>Resumen</b>	Calcula la cantidad total de criaturas que se encuentran en una columna dada.
<b>Entradas</b>	
La columna de interés.	
<b>Resultados</b>	
Se muestra un mensaje al jugador indicando la cantidad de criaturas en la columna.	
Si la columna especificada no es válida se informa al usuario.	

<b>Nombre</b>	<b>R11–Calcular el puntaje que se puede obtener en un cuadrante dado.</b>
<b>Resumen</b>	Calcula la suma de los puntos de todas las criaturas sin encontrar en un cuadrante dado.
<b>Entradas</b>	
El cuadrante	
<b>Resultados</b>	
Se muestra un mensaje al jugador indicando el puntaje que podría obtener el jugador si encontrara todas las criaturas en el cuadrante.	
Si el cuadrante especificado no es válido se informa al usuario.	

<b>Nombre</b>	<b>R12–Buscar la criatura de luz no encontrada con el puntaje más alto.</b>
<b>Resumen</b>	Busca la criatura de luz con mayor puntaje que no haya sido encontrada aún en el tablero.
<b>Entradas</b>	
Ninguna	
<b>Resultados</b>	
Se muestra un mensaje al jugador indicando la criatura de luz con puntaje más alto escondida en el tablero.	
Si no quedan criaturas de luz por encontrar en el tablero se informa al usuario.	