Requerimientos tarea integradora III

Andrés Arango A00372709

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Crear un nuevo usuario |
| Resumen | Tras haber pasado una ventana de carga, el usuario registra su nombre |
| Entradas | Name, que es un Textfield de SceneBulder |
| Salidas | Se guarde el nombre en el árbol binario dedicado a estos, se pasa a la siguiente ventana de regals |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Iniciar juego |
| Resumen | Se crea el juego de Math Challenge |
| Entradas | Botón siguiente en la ventana de reglas |
| Salidas | Se inicia el Math Challenge |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Volver |
| Resumen | En caso de que el usuario vuelva a quiere ingresar su nombre, en la primera ventana después de la carga |
| Entradas | Botón atrás en la ventana de reglas |
| Salidas | Requerimiento “Crear Nuevo Usuario” |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Math Challenge |
| Resumen | Es el juego del math challenge, durante 30 segundos tiene que responder las preguntas que aparecen |
| Entradas | El programa crea un problema y se generan 4 respuestas |
| Salida | Dependiendo del botón seleccionado, el puntaje aumenta o disminuye 10 puntos |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Saltar |
| Resumen | En caso de que el problema matemático sea muy complicado para el usuario, este tiene la opción de saltarlo y crear un nuevo problema, no se altera el puntaje y el tiempo |
| Entrada | Se selecciona el botón saltar |
| Salida | Se genera un nuevo problema con sus respectivas respuestas |