

Requerimientos Tarea Integradora II

Estudiante: Andrés Arango A00372709

Nombre	Primera opción
Resumen	En este se da a elegir entre dos opciones, iniciar el juego o salir
Entradas	Option
Resultado	Clase jugar(); sí option =1 System.exit sí option =0

Nombre	Segunda opción
Resumen	En este se selecciona como quiere configurar el juego
Entradas	Option
Resultado	Sí option =1 se va a la clase crearjuego() Sí option=2 se va a la clase crearJuegoApo()

Nombre	Iniciar juego "normal"
Resumen	Se inicia el juego, solo que en este caso se pide la configuración preguntando una por una las características, por ejemplo, se pide el ancho y alto del tablero directamente
Entradas	Alto, ancho, serpientes, escaleras, jugadores
Resultado	Se ha iniciado el juego con la configuración hecha

Nombre	Iniciar Juego APO
Resumen	Se inicia el juego pidiendo como entrada la cadena de caracteres especificada en la presentación de la tarea integradora
Entradas	Resultados
Resultado	Se ha iniciado el juego usando la configuración hecha

Nombre	Iniciar juego
Resumen	Ya con el tablero listo, se da inicio al juego, presionando enter para simular el lanzamiento del dado
Entradas	
Resultado	En caso de que halla un ganador, el juego se detiene y muestra un mensaje mostrando que carácter fue el ganador, en caso de que se digite la palabra menú, el programa se regresa al requerimiento "primera opción", sí no pasa nada de lo anterior, se sigue realizando el proceso de jugar