**REQUERIMIENTOS**

|  |  |
| --- | --- |
| R1 | Visualizar un tablero de ajedrez |
| Descripción | Visualizar un tablero de ajedrez en su estado inicial. Un ejército en la parte superior y otro en la parte inferior, en un tablero con una cuadricula de 8\*8, nombrando las filas de 1-8 y las columnas con letras de la a-h. |
| Entradas | 16 fichas negras y 16 fichas blancas: dos arfiles, dos torres, dos caballos, una dama, un rey y ocho peones. |
| Salida | Un tablero de ajedrez en su estado inicial. |

|  |  |
| --- | --- |
| R2 | Realizar un movimiento |
| Descripción | Mover una ficha del tablero dependiendo si el movimiento ingresado es válido o no. |
| Entradas | Ficha seleccionada, movimiento a realizar. |
| Salida | Nueva ubicación de la ficha en el tablero. |

|  |  |
| --- | --- |
| R3 | Actualizar tablero |
| Descripción | Visualizar el tablero actualizado luego de cada movimiento. |
| Entradas | Posición final de la ficha que realizó la jugada. |
| Salida | Tablero actualizado. |

|  |  |
| --- | --- |
| R4 | Rotar el tablero después de una jugada |
| Descripción | Rotar el tablero 180° hacia la derecha cada que se realice un movimiento, de manera que el jugador que vaya a realizar el próximo movimiento visualice a su ejército desde en la parte inferior del tablero. |
| Entradas | Posición actual de la fichas. |
| Salida | Posición actualizada de las fichas. |

|  |  |
| --- | --- |
| R5 | Rotar el tablero cuando el usuario lo pida |
| Descripción | Rotar el tablero 90° a la derecha cada que el usuario lo desee mediante un botón. |
| Entradas | Posición actual de la fichas. |
| Salida | Posición actualizada de las fichas. |

|  |  |
| --- | --- |
| R6 | Reconocer una jugada válida |
| Descripción | Informar al usuario si la jugada que quiere realizar es válida. Dependiendo si el movimiento corresponde al movimiento que debería realizar ese tipo de ficha (caballo, alfil, reina), o si existe alguna ficha que obstruya el movimiento. |
| Entradas | Movimiento a realizar |
| Salida | Si es válido o no. |

|  |  |
| --- | --- |
| R7 | Capturar piezas enemigas. |
| Descripción | Capturar una pieza del equipo contrario realizando un movimiento. |
| Entradas | Movimiento, estado de la casilla (si tiene ficha o no, y si esta es del equipo contrario). |
| Salida | Se reemplaza la ficha que estaba en la celda final del movimiento por la que realiza la jugada. |

|  |  |
| --- | --- |
| R8 | Destacar celdas válidas para el movimiento |
| Descripción | Señalar una ficha del tablero para que se destaquen las celdas válidas en las cuales el usuario puede mover la ficha. |
| Entradas | Ficha señalada |
| Salida | Celdas disponibles para realizar movimiento. |

|  |  |
| --- | --- |
| R9 | Mostrar la notación del movimiento realizado |
| Descripción | Mostrar en algún lugar de la ventana la notación (Aa5a7 por ejemplo) del movimiento que se va a realizar |
| Entradas | Posición inicial de la ficha, tipo de ficha, y posición final de la ficha. |
| Salida | La notación del movimiento realizado. |