

REQUERIMIENTOS FUNCIONALES

NOMBRE	R1: Mostrar la interfaz gráfica.
RESUMEN	Muestra en la ventana principal el menú con las opciones de entrenamiento: Lanzar y Atrapar. Al seleccionar una de éstas, se mostrará un campo de entrenamiento y una bandera junto con la pokebola o el pokémon seleccionado.
ENTRADAS	
Ninguna.	
SALIDA	
Ventana con la interfaz gráfica.	

NOMBRE	R2: Seleccionar el pokémon.
RESUMEN	Permite seleccionar el pokémon para el entrenamiento de una lista.
ENTRADAS	
Clic izquierdo.	
SALIDA	
Pokémon seleccionado.	

NOMBRE	R3: Lanzar pokebola.
RESUMEN	Al hacer clic izquierdo en la pokebola, el pokémon seleccionado aparecerá y se desplazará hacia la bandera.
ENTRADAS	
Clic izquierdo.	
SALIDA	
Pokémon seleccionado.	

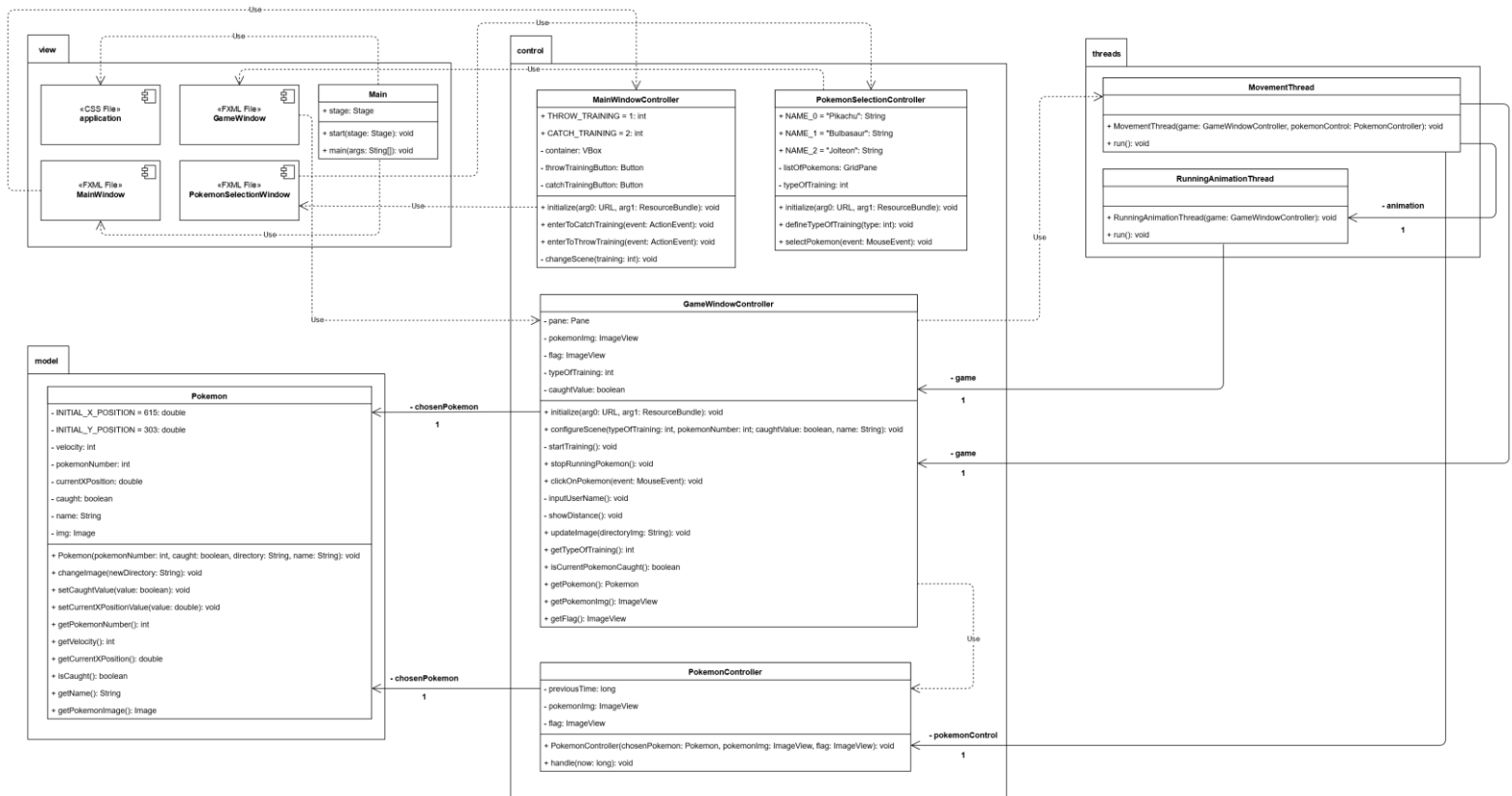
NOMBRE	R4: Atrapar pokémon.
RESUMEN	El pokémon comenzará a correr hacia la bandera. Al hacer clic izquierdo en él, éste será capturado en una pokebola. Se debe hacer antes de que llegue a la bandera.
ENTRADAS	
Ninguna.	
SALIDA	
Ventana con la interfaz gráfica.	

NOMBRE	R5: Mostrar distancia recorrida.
RESUMEN	Muestra un cuadro de dialogo con la distancia recorrida por el pokémon.
ENTRADAS	
Ninguna.	
SALIDA	
Distancia recorrida por el pokémon.	

NOMBRE	R6: Ingresar nombre.
RESUMEN	Si se atrapo el pokémon antes de que llegara a la bandera, entonces se abrirá un cuadro de dialogo en el que se deberá ingresar el nombre del entrenador y éste será guardado en un archivo de texto.
ENTRADAS	
Nombre del entrenador pokémon.	
SALIDA	
Archivo de texto con el nombre.	

NOMBRE: JOHAN CAMILO CORTÉS OCAMPO
CÓDIGO: A00346571

DIAGRAMA DE CLASES



TRAZABILIDAD

REQUERIMIENTO	MÉTODO	CLASE
R1: Mostrar la interfaz gráfica	+ main(args: Sting[]): void	Main
	+ start(primaryStage Stage): void	
	- changeScene(training: int): void	MainWindowController
	+ enterToCatchTraining(event: ActionEvent): void	
	+ enterToThrowTraining(event: ActionEvent): void	
	+ selectPokemon(event: MouseEvent): void	PokemonSelectionController
	+ configureScene(typeOfTraining: int, pokemonNumber: int; caughtValue: boolean, name: String): void	GameWindowController
R2: Seleccionar el pokémon	- changeScene(training: int): void	MainWindowController
	+ selectPokemon(event: MouseEvent): void	PokemonSelectionController
R3: Lanzar pokebola	+ enterToThrowTraining(event: ActionEvent): void	MainWindowController
	+ clickOnPokemon(event: MouseEvent): void	GameWindowController
	- startTraining(): void	
R4: Atrapar pokémon	+ enterToCatchTraining(event: ActionEvent): void	MainWindowController
	+ clickOnPokemon(event: MouseEvent): void	GameWindowController
	- startTraining(): void	
R5: Mostrar distancia recorrida	+ run(): void	MovementThread
	- showDistance(): void	GameWindowController
R6: Ingresar nombre	+ clickOnPokemon(event: MouseEvent): void	GameWindowController
	- inputUserName(): void	