**REQUERIMIENTOS FUNCIONALES.**

1. El juego debe presentar al usuario una cuadrícula o tabla de n filas por m columnas, dentro de la cual hay s serpientes y e escaleras.
2. El juego puede tener x cantidad de jugadores x E Z >0.
3. El movimiento de los jugadores otorgado por un dado lanzado en el momento del turno del jugador.
4. El juego termina cuando un jugador llega a la casilla con mayor valor.
5. Los símbolos de cada jugador son asignados al iniciar el juego, no puede haber símbolos repetidos.
6. El tamaño de la cuadricula, la cantidad de serpientes, escaleras y de jugadores es asignado en una sola línea, primero cantidad de filas, cantidad de columnas, con x serpientes, x escaleras y p cantidad de jugadores (los jugadores están dado por símbolos sin espacio).
7. Las serpientes en el juego unen una casilla con otra cualquiera en una fila inferior, se identifican con letras mayúsculas. Y las escaleras en el juego unen una casilla con otra cualquiera en una fila superior, se identifican con x E z| x>0.
8. menú con 3 opciones. La primera opción es para jugar, la segunda opción es para ver el tablero de posiciones y la tercera opción es salir del programa.
9. Primera opción, es el punto 6- y liego ya desplegar la cuadricula para poder jugar.
10. el programa le mostrará una cuadrícula formada por corchetes, con las casillas numeradas correctamente y con la ubicación de las escaleras y las serpientes.
11. Tenga en cuenta que, si el jugador cae en un inicio de serpiente o de escalera, debe bajar o subir, respectivamente.