

## LISTA DE 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. El usuario debe ingresar los datos de la tabla a crear.
2. El juego puede crear  $x$  cantidad de jugadores  $x \in \mathbb{Z}^+$ . El usuario debe ingresar el nickname de los jugadores.
3. El movimiento de los jugadores otorgado por un dado lanzado en el momento del turno del jugador.
4. El juego debe terminar cuando un jugador llega a la casilla del tablero con mayor valor.
5. Los símbolos de cada jugador se deben crear al iniciar el juego, no puede haber símbolos repetidos.
6. El tamaño de la cuadrícula, 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 deberán 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  $x \in \mathbb{Z}^+ | x > 0$ .
8. El programa debe mostrar un 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. El usuario debe elegir una de las opciones para continuar
9. Primera opción, es el punto 6- y luego ya desplegar la cuadrícula 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. Los elementos, serpientes o de escaleras, deben bajar o subir, respectivamente. Para ello el usuario debe haber creado aunque sea una serpiente o escalera en la creación del tablero.