

 <b>Proyecto Cupi2</b>	<b>ISIS-1205 Algorítmica y Programación II</b> <b>Requerimientos Funcionales.</b>
Ejercicio:	N10_cupiLogo
Autor:	Equipo Cupi2 2016
Semestre:	2016-1

## Listado de Requerimientos

<b>Nombre</b>	<b>R1. Desplazar la tortuga en una dirección dada.</b>
<b>Resumen</b>	Desplaza la tortuga en el tablero en una orientación, dirección y distancia determinada por el usuario. En el desplazamiento la tortuga puede o no pintar su trayectoria.
<b>Entradas</b>	
Orientación de la tortuga.	
Dirección del desplazamiento, puede ser hacia el frente de la tortuga o hacia atrás.	
Distancia a desplazar.	
Estado de si la tortuga está dibujando su trayectoria o no.	
<b>Resultados</b>	
La tortuga se desplaza en la orientación con la dirección y distancia dadas.	
Si la posición final de la tortuga no está dentro del tablero, la tortuga no se desplaza.	

<b>Nombre</b>	<b>R2. Girar la tortuga en una dirección dada.</b>
<b>Resumen</b>	Modifica la orientación de la tortuga en dirección dada con el ángulo dado.
<b>Entradas</b>	
Ángulo a girar en grados.	
Dirección de giro, puede ser sentido horario o sentido antihorario.	
<b>Resultados</b>	
La tortuga cambia su orientación con el ángulo de giro dado y se visualiza en el tablero la nueva orientación de la tortuga.	

<b>Nombre</b>	<b>R3. Escalar la tortuga.</b>
<b>Resumen</b>	Modifica la escala de la tortuga en sentido dado y con el factor dado.
<b>Entradas</b>	
Factor de la nueva escala de la tortuga.	
Dirección de la escala, puede ser agrandar o encoger.	
<b>Resultados</b>	



Se visualiza la tortuga con la nueva escala establecida por el usuario.

<b>Nombre</b>	<b>R4. Mover la tortuga al centro del tablero.</b>
<b>Resumen</b>	Mueve la tortuga al centro del tablero.
<b>Entradas</b>	
Ninguna.	
<b>Resultados</b>	
La tortuga se ubica en el centro del tablero.	

<b>Nombre</b>	<b>R5. Cambiar el color de la trayectoria de la tortuga.</b>
<b>Resumen</b>	Modifica el color con el que se dibuja la trayectoria de la tortuga.
<b>Entradas</b>	
Nuevo color de la trayectoria de la tortuga.	
<b>Resultados</b>	
La trayectoria presenta el color establecido por el usuario.	

<b>Nombre</b>	<b>R6. Activar la visualización de la trayectoria de la tortuga.</b>
<b>Resumen</b>	Modifica el estado de la tortuga indicando que ahora debe dibujar su trayectoria.
<b>Entradas</b>	
Ninguna.	
<b>Resultados</b>	
Se cambia el estado de pintando trayectoria a activado.	

<b>Nombre</b>	<b>R7. Desactivar la visualización de la trayectoria de la tortuga.</b>
<b>Resumen</b>	Modifica el estado de la tortuga indicando que ahora no debe dibujar su trayectoria.
<b>Entradas</b>	
Ninguna.	
<b>Resultados</b>	
Se cambia el estado de pintando trayectoria a desactivado.	

<b>Nombre</b>	<b>R8. Deshacer el último comando ejecutado.</b>
<b>Resumen</b>	Elimina el último comando de la lista de comandos.
<b>Entradas</b>	



Ninguna.
<b>Resultados</b>
Se elimina el último comando y la tortuga vuelve al estado en el que se encontraba antes de ejecutar el comando eliminado.

<b>Nombre</b>	<b>R9. Reiniciar la trayectoria de la tortuga.</b>
<b>Resumen</b>	Borra la trayectoria pintada del tablero y mueve la tortuga al centro del tablero con orientación en 0.
<b>Entradas</b>	
Ninguna.	
<b>Resultados</b>	
Borra la trayectoria pintada del tablero y mueve la tortuga al centro del tablero con orientación en 0.	

<b>Nombre</b>	<b>R10. Guardar la lista de comandos ejecutados.</b>
<b>Resumen</b>	Guarda toda la información de los comandos en un archivo de texto.
<b>Entradas</b>	
Nombre del archivo donde se desea guardar los comandos.	
<b>Resultados</b>	
Se guarda la información de los comandos en el archivo dado.	

<b>Nombre</b>	<b>R11. Cargar una lista de comandos ejecutados anteriormente.</b>
<b>Resumen</b>	Carga toda la información de los comandos se encuentran en un archivo.
<b>Entradas</b>	
Nombre del archivo donde están guardados los comandos.	
<b>Resultados</b>	
Se carga la trayectoria que se encuentra en el archivo dado.	

