

Requerimientos funcionales

REQ1: Crear una matriz usando listas enlazadas, cada nodo debe tener su nomenclatura especificada. Como máximo se pueden tener 26 columnas. No hay máximo de filas. El tamaño de la matriz debe ser dado por el usuario.

REQ2: Crear espejos ("/" o "\") aleatoriamente dentro de la matriz. Estos deben ser invisibles para el usuario.

REQ3: Disparar un "láser" (Recorrer la matriz horizontal o verticalmente según indique el usuario) en una dirección. Este láser debe interactuar con los espejos, reflejándose en estos.

REQ4: Indicar por dónde entró el disparo y por donde salió de la matriz.

REQ5: Localizar el espejo con una referencia ya definida. Si el usuario acierta se debe dejar el espejo descubierto, por el contrario, se debe indicar con una "x" que se equivocó.

REQ6: Eliminar todo lo que se marque en la matriz que sea diferente a los espejos ya descubiertos por el usuario.

REQ7: Indicarle al usuario cuando ganó el juego.

REQ8: Crear un sistema de puntuaciones y desplegarlo de mayor a menor puntuación (de mejor a peor).

REQ9 (Opcional): Crear un cheat mode. En este cheat mode se deben mostrar todos los espejos presentes en la matriz.

UML

Visual Paradigm Professional (Juhai Andrea Pablos - Account) (version 1.0.0)

