**Release Notes**

Nosotros en el primer trabajo practico entregado listamos los requerimientos funcionales del proyecto, los cuales era:

**Requerimientos funcionales**

* El usuario solo podrá jugar partidas individuales contra la máquina. (**Implementado**)
* El usuario no necesita una cuenta, ni proporcionar un nickname. (**Implementado)**
* El usuario tiene 4 botones en pantalla que debe presionar dada una secuencia. (**Implementado**)
* El usuario dispone del botón de “Atrás” del dispositivo para abandonar la partida. (**No Implementado**)
* La interfaz gráfica debe mostrar en el centro de la pantalla un circulo en el cual se visualiza el puntaje.

(**No Implementado**)

* La interfaz gráfica debe mostrar los botones de colores (rojo, verde, azul y amarillo). Para esto la pantalla será dividida en 4 secciones rectangulares iguales, ocupando la totalidad de la pantalla. (**Implementado**)
* Al completar o terminar la partida debe presentarse una opción de jugar de nuevo y otra de salir. (**Implementado**)
* El ganador es aquel que logra completar la secuencia sin equivocarse. (**Implementado**)
* Cuando el jugador se equivoca en la secuencia, la partida termina automáticamente. (**Implementado**)
* En el centro de la pantalla se ubica un circulo, el cual muestra el puntaje. (**No Implementado**)
* Al abrir la aplicación, se reproducirá una canción. (**Implementado**)
* La pantalla principal tendrá 3 botones: “Jugar”, “Ayuda” y “Salir”. (**Implementado**)
* El botón ayuda tendrá un texto explicativo de como jugar correctamente. (**Implementado**)
* Cada botón de color deberá parecer iluminado cuando se presiona. (**Implementado**)
* Al presionar el botón correcto de la secuencia, se reproduce la/s nota/s correspondiente a la canción. (**No Implementado**)

**Pass/Fail Ratio**

Durante el desarrollo del proyecto realizamos 7 pruebas unitarias la cuales son:

* Test 1:

**Numero de defectos identificados y corregidos**

En el trascurso del proyecto pudimos identificar 4 defectos, los cuales son:

* Cuando el jugador perdía la partida, si presionaba el botón “Jugar de nuevo”, se repetía la secuencia de la partida anterior.
* Cuando el jugador estaba en partida, el juego solo le mostraba el primer botón a presionar, el cual se iluminaba, pero no continuaba mostrando la secuencia.
* Cuando se presionaba el botón “Volver a jugar”, la variable posición en la “Clase Clásico” no volvía a cero y se buscaba un valor en un lugar inexistente en la Lista, lo cual provocaba una excepción.
* La música de la pantalla en partida, no se reproducía hasta haber mostrado el primer elemento de la secuencia.

**Defectos conocidos no resueltos**

El único defecto que identificamos y no pudimos resolverlo, es: Cuando el jugador se encuentra en partida puede presionar un botón cuando se muestra la secuencia, de acá existen dos posibilidades:

* Si el botón apretado correspondía a la secuencia, tiene que apretar el siguiente, si no lo toma como incorrecto.
* Si el botón apretado no correspondía a la secuencia, pierde automáticamente termine de mostrar la secuencia.

**Dirección de acceso con los archivos del proyecto**

[**https://github.com/nick22xT/Simon\_Gear**](https://github.com/nick22xT/Simon_Gear)

Dentro del repositorio se encuentra un archivo SimonGearInstaller.exe el cual es el instalador del programa, y dentro del mismo muestra los pasos a seguir para instalar correctamente el programa.