

# Documentación Técnica del Juego Mancala

Gabriel Alejandro Camacho Rivera

## Índice

<b>1. Requerimientos</b>	<b>2</b>
1.1. Requerimientos Funcionales . . . . .	2
1.2. Requerimientos No Funcionales . . . . .	2
<b>2. Diagrama de Clases</b>	<b>3</b>
<b>3. Diagrama de Flujo del Método play()</b>	<b>4</b>

# 1. Requerimientos

## 1.1. Requerimientos Funcionales

Los requerimientos funcionales definen las funcionalidades específicas que el sistema debe ofrecer:

- **RF01:** El sistema debe permitir iniciar una partida entre dos jugadores humanos (modo Jugador vs. Jugador).
- **RF02:** El sistema debe mostrar el estado actual del tablero antes de cada turno.
- **RF03:** El jugador debe poder seleccionar un pozo para realizar su jugada durante su turno.
- **RF04:** El sistema debe validar si el movimiento del jugador es legal según las reglas del juego.
- **RF05:** El sistema debe distribuir las piedras o gemas correctamente en sentido antihorario al ejecutar un movimiento.
- **RF06:** El sistema debe aplicar correctamente las reglas especiales del juego (captura, turno adicional, final de partida).
- **RF07:** Al finalizar la partida, el sistema debe calcular y mostrar el resultado indicando el jugador ganador.

## 1.2. Requerimientos No Funcionales

Los requerimientos no funcionales establecen restricciones y criterios de calidad para el sistema:

- **RNF01:** Se debe aplicar el patrón de diseño Modelo-Vista-Controlador (MVC) para mantener una buena separación de responsabilidades.
- **RNF02:** El sistema debe ser modular, permitiendo la incorporación futura de mejoras o variantes del juego.

## 2. Diagrama de Clases

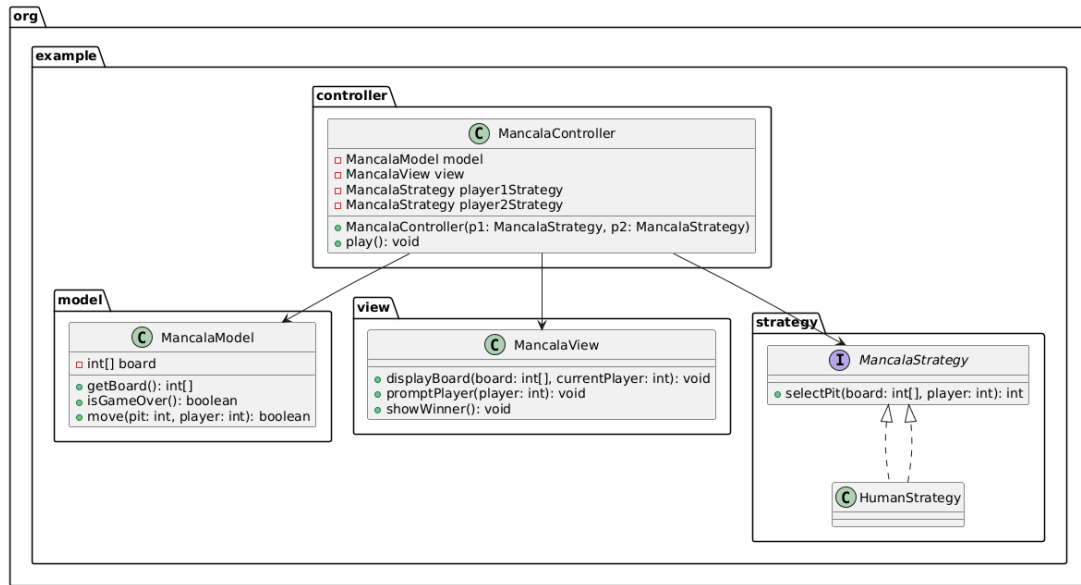


Figura 1: Diagrama de clases del sistema Mancala

### 3. Diagrama de Flujo del Método play()

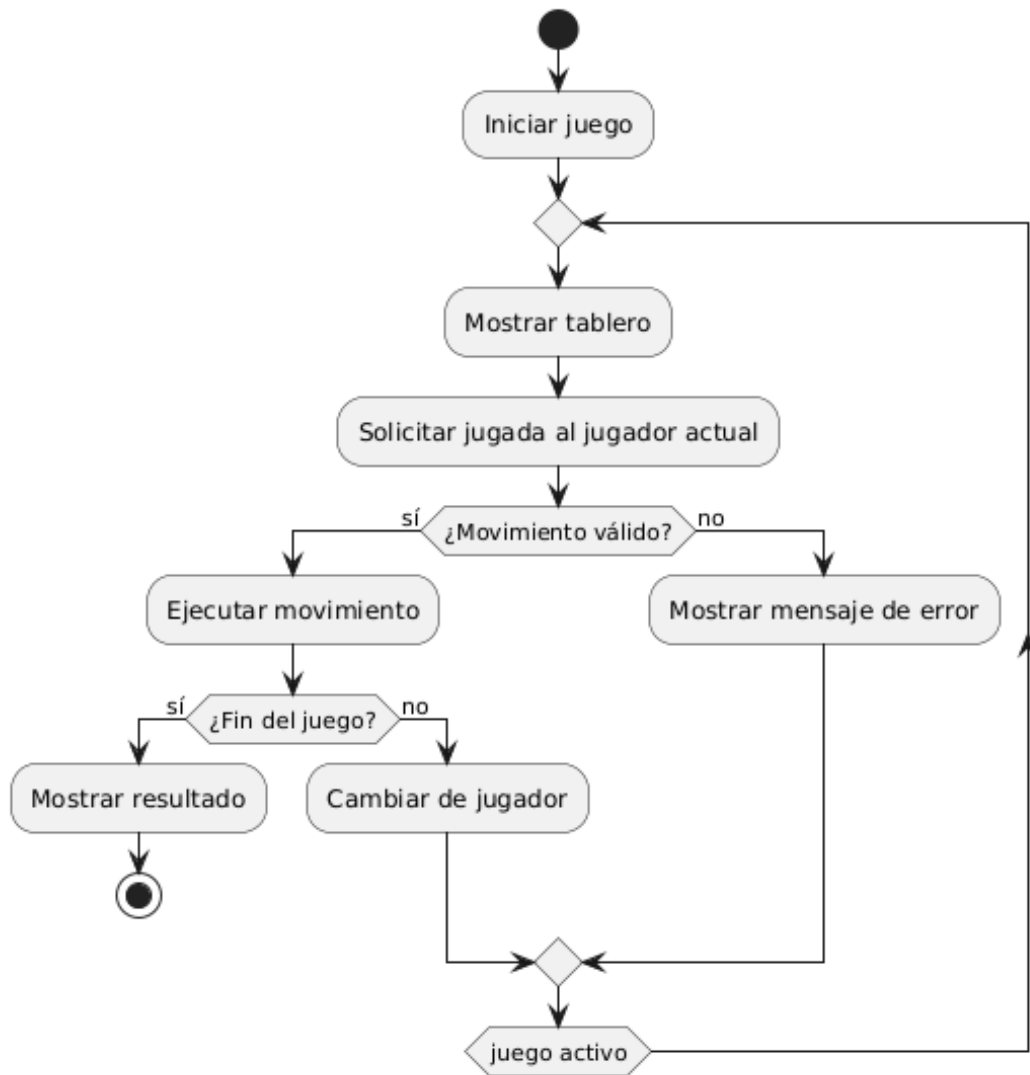


Figura 2: Diagrama de flujo del método `play()`