

Requerimientos funcionales	
Requerimiento	Descripción del requerimiento
RF1	Diseñar un menú que tenga dos opciones principales. La primera, se encarga de crear el tablero de juego, con todos los componentes necesarios (jugadores, escaleras, serpientes e id). La segunda opción, tiene como función cerrar el programa.
RF2	Crear una matriz doblemente enlazada, la cual posee una posición inicial (casilla izquierda inferior) y final (la cual depende del tamaño de la matriz) . Además, esta matriz se debe enumerar (id) de forma serpenteada desde la casilla inicial a la final y también se generan la cantidad de escaleras y serpientes de manera aleatoria con sus respectivas relaciones (no pueden estar ni en la casilla inicial y final). Por último se deben crear los jugadores y deben iniciar en la primera casilla. Todo esto se da al presionar la primera opción (jugar).
RF3	Mostrar el tablero con la enumeración e identificadores de las escaleras(números) y serpientes (letras) correspondientes. Esto se debe realizar apenas se cree el tablero (después de presionar jugar).
RF4	Imprimir el tablero, pero en este caso la impresión de este solo debe contener las escaleras, las serpientes, y jugadores. Los otros valores deben aparecer vacíos, más no como "null". Esta impresión se hace cada vez que el usuario presione "\n"(enter) , pero solo pasará cuando ya estén jugando.
RF4	Imprimir el tablero con sus identificadores (id), escaleras (números) y serpientes (letras) . Esta impresión sólo se debe realizar cuando el usuario ingrese "num" por consola y esté jugando.
RF5	Tirar dados cada vez que el jugador presiona enter estando ya dentro del juego. El dado dará un número aleatorio entre 1 al 6. Este número será la cantidad de casillas que recorra el jugador que le toca el turno.
RF7	Mover jugador. El jugador se desplaza de la posición que se encuentra a la nueva, por lo cual el carácter que representa el personaje se debe mover de la posición actual a su destino. Además, se debe eliminar el carácter de la posición inicial y dejarse solo en nueva.
RF8	Bajar serpientes y subir escaleras. Si el jugador cae en una casilla donde se encuentra una escalera o serpiente, este debe dirigirse a la casilla con la cual hay una conexión, y convertirla en su nueva posición.
RF9	Terminar el juego. Si un jugador llega a la última casilla el juego se acaba más el programa no se cierra. Al terminar aparece un letrero de qué jugador ganó la partida y se les mandará al menú principal.
RF10	Dirigirse al menú. Estando en mitad del juego el usuario puede escribir "menu" en

	la consola, lo cual mandará al usuario al menú principal, mas no cerrará el programa. Sin embargo, el juego no se guarda y al volver a jugar se empieza el proceso desde cero.
RF11	Salir del programa. La segunda opción del menú principal le permite al usuario cerrar el programa. Al terminar el programa, se mandará un mensaje por consola que indique que el programa se ha cerrado.