

 Proyecto Cupi2	ISIS-1204 Algorítmica y Programación I Requerimientos funcionales
Ejercicio:	n6_crucigrama
Autor:	Equipo Cupi2 2014
Fecha:	Octubre 20 de 2014

Listado de Requerimientos

Nombre	R1 – Cargar un nuevo crucigrama.
Resumen	Carga un crucigrama a partir de un archivo de propiedades.
Entradas	
Archivo de propiedades con los datos del crucigrama a partir del cual se genera el tablero inicial.	
Resultados	
Se muestra el tablero inicial del crucigrama.	
Se muestran las descripciones (o definiciones) de las palabras.	

Nombre	R2 – Editar una casilla del tablero.
Resumen	Agrega, modifica o borra una letra de una casilla del tablero.
Entradas	
Casilla del tablero a editar.	
Nueva letra de la casilla, o espacio vacío, en caso que se quiera borrar.	
Resultados	
La casilla escogida por el usuario ahora tiene asociada la nueva letra también definida por el usuario.	
Si la edición corresponde a borrar, la casilla ahora no tiene ninguna letra asociada.	

Nombre	R3 – Validar las palabras horizontales del tablero.
Resumen	Valida las palabras horizontales del tablero del crucigrama con las letras ingresadas por el usuario.
Entradas	
Ninguna.	
Resultados	
Se pintan de color verde todas las casillas de las palabras horizontales correctamente ingresadas.	
Si una letra o más de una palabra horizontal no corresponde a la correcta, no se pinta de verde ninguna casilla de la palabra.	
Si el tablero está completo y todas las letras en las casillas son correctas, se le informa al usuario, a través de un mensaje, que ha completado el juego correctamente.	



Nombre	R4 – Validar las palabras verticales del tablero.
Resumen	Valida las palabras verticales del tablero del crucigrama con las letras ingresadas por el usuario.
Entradas	
Ninguna.	
Resultados	
Se pintan de color verde todas las casillas de las palabras verticales correctamente ingresadas.	
Si una letra o más de una palabra vertical no corresponde a la correcta, no se pinta de verde ninguna casilla de la palabra.	
Si el tablero está completo y todas las letras en las casillas son correctas, se le informa al usuario, a través de un mensaje, que ha completado el juego correctamente.	

Nombre	R5 – Solucionar el juego.
Resumen	Muestra al usuario la solución del crucigrama.
Entradas	
Ninguna.	
Resultados	
Se muestra la letra correcta en cada casilla del tablero.	
Las casillas que tienen una letra ingresada por el usuario y es correcta, se pintan de color verde.	
Las casillas que tienen una letra ingresada por el usuario y es incorrecta, se pintan de color rojo.	
Las casillas que no tienen una letra ingresada por el usuario, se pintan de color blanco.	

Nombre	R6 – Limpiar el tablero.
Resumen	Pinta de blanco todas las casillas de tablero, a excepción de las que tienen un bloque negro.
Entradas	
Ninguna.	
Resultados	
Todas las casillas del tablero que pueden ser editadas por el usuario, se pintan de blanco.	

