**Requerimientos**

A continuación se mostrarán todos los requerimientos funcionales y no funcionales del proyecto (las palabras en negrita pretenden señalar la importancia de que se revise su significado en la sección *1.3 Definiciones, Acrónimos, y Abreviaciones* del documento SRS:

1. La ***aplicación*** ***WorDomination*** al iniciarse debe lanzar una ***ventana Login.***
2. El usuario registrado debe loguearse con su usuario y contraseña, en la ***ventana Login,*** para poderingresara la ***ventana mesa de jugadores.***
3. En caso de que no hayan usuarios registrados, la aplicación wordomination debe lanzar como primera pantalla la ***ventana Registro.***
4. Luego de que un jugador se loguee, la ***ventana*** ***Login*** debe convertirse en la ***ventana mesa de jugadores***.
5. Dentro de la ***ventana Login*** debe haber una opción para que un usuario no registrado pueda hacer su registro, con nombre y contraseña.
6. Cuando se inicie la ***ventana mesa de jugadores***, la ***aplicación*** ***WorDomination*** debe asignar su turno conforme su orden de llegada.
7. La ***aplicación*** ***WorDomination*** debe permitir de 2 a 4 jugadores en una ***partida***.
8. Dentro de la ***ventana Wordomination,*** debe mostrarse un tablero de 15x15 cuadros, en donde se puedan armar las palabras.
9. Cuando el ***jugador*** presione el botón “confirmar jugada” en la ***ventana Wordomination***, la ***aplicación*** ***WorDomination*** debe a través de un diccionario de datos verificar la validez de la palabra.
10. La ***aplicación*** ***WorDomination*** debe repartir 7 fichas para cada jugador al inicio de la ***ventana WorDomination***.
11. La ***aplicación*** ***WorDomination*** debe permitir que cuando el jugador esté dentro de una ***partida*** en el momento de su turno, tenga la opción de ceder el turno.
12. La ***aplicación WorDomination*** debe permitir armar una palabra en el tablero de la ***ventana Wordomination***, al jugador que se la haya asignado el turno dentro de la ***partida***.
13. La ***aplicación WorDomination,*** en caso de rechazo de la palabra por parte del diccionario, debe impedir que el jugador en turno no reciba puntuación.
14. La ***aplicación WorDomination***, en caso de rechazo de la palabra por parte del diccionario, debe asignar el turno al siguiente jugador.
15. La ***aplicación WorDomination,*** en caso de validar la palabra, debe asignar el turno al siguiente jugador.
16. La ***aplicación WorDomination,*** en caso de validar la palabra, debe admitir sólo aquella palabra que esté en el idioma español.
17. La ***aplicación WorDomination*** debe contabilizar un tiempo límite de turno de un jugador.
18. La ***aplicación WorDomination*** debe finalizar el turno de un jugador cuando el límite de tiempo de éste se haya acabado.
19. La ***aplicación WorDomination*** sólo debe permitir a partir del segundo turno en adelante, armar una palabra con la(s) palabra(s) ya armada(s) anteriormente.
20. La ***aplicación WorDomination*** debe calcular el valor total de la palabra ingresada mostrándola en la ***ventana Wordomination***.
21. La ***aplicación WorDomination*** debe calcular la puntuación del jugador que logró validar una palabra dentro de la partida.
22. La ***aplicación WorDomination*** debe permitir al jugador ingresar la palabra dentro del tablero de texto para su correcta validación.
23. La ***aplicación WorDomination*** debe validar que las letras dentro del tablero de texto, estén en las fichas asignadas al jugador.
24. La ***aplicación WorDomination*** debe validar que la cantidad de letras con el mismo *char,* dentro del tablero de texto, concuerden con la cantidad asignada al jugador.
25. La ***aplicación WorDomination*** debe terminar el juego en el caso de que se acaben el total de las fichas asignadas para una partida (son 98 fichas en total).
26. La ***aplicación WorDomination*** debe terminar el juego en el caso en que alguno de los jugadores se retire del juego.
27. La ***aplicación WorDomination*** debe declarar ganador de una ***partida*** para el caso en el que quede un (1) jugador mientras no se haya acabado la partida.
28. La ***aplicación WorDomination*** debe guardar la puntuación total de la partida de los jugadores, luego de declarar ganador para algún jugador en la ***partida***.
29. La ***aplicación WorDomination*** debe diferenciar entre una desconexión de Internet y una desconexión voluntaria del usuario, lanzando un aviso al jugador del estado de la conexión o de la salida de un jugador.
30. En el caso de que haya entrado un sólo jugador, la ***aplicación WorDomination*** debe mostrar un aviso ***wait, en la ventana mesa*** ***de jugadores***, mientras llega el segundo jugador.
31. La ***ventana WorDomination*** debe mostrar una mesa de los cupos disponibles para una ***partida***, para aquel jugador que haya realizado el login.
32. La ***aplicación WorDomination*** no debe permitir la participación dentro de la partida de un jugador no registrado.
33. La ***aplicación WorDomination*** debe hacer visible para el usuario, el progreso de la conexión a la base de datos, mediante un *progressbar,* el cual mostrará el avance de esta transacción hasta su finalización.
34. Cuando se ponen las letras en el tablero, la ***aplicación WorDomination*** debe leer la palabra de arriba hacia abajo si es vertical, antes de validar la palabra en el diccionario.
35. Cuando se ponen las letras en la cuadrilla, la ***aplicación WorDomination*** debe leer la palabra de izquierda a derecha si es horizontal, antes de validar la palabra en el diccionario.
36. Dentro de la ***ventana Wordomination*** debe haber un cuadro actualizado con la puntuación de todos los jugadores que ingresaron a la ***partida.***
37. La ***aplicación WorDomination*** debe mostrar la activación de un reloj regresivo de turno en la ***ventana*** ***Wordomination***.
38. La ***aplicación WorDomination***  debe ejecutarse a través de un panel de Java, el cual será la interfaz al usuario, que le permitirá interactuar con el sistema.
39. Luego de que ya están los jugadores completos (mínimo 2, máximo 4) para iniciar la ***partida***, la ***ventana mesa de jugadores*** invoca la ***ventana Wordomination*** para iniciar la ***partida***.
40. Dentro de la ***ventana Wordomination*** debe existir una opción para que el jugador pueda abandonar la ***partida***.
41. El diccionario de la lengua española debe estar dentro de la misma base de datos que usa la ***aplicación WorDomination.***