**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 la ***cuadrilla*** 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, el jugador en turno no recibirá puntuación.
14. La ***aplicación WorDomination*** en caso de rechazo de la palabra por parte del diccionario, se asignará el turno al siguiente jugador.
15. La ***aplicación WorDomination*** al validar una palabra debe aceptar la jugada, por lo tanto se continuará con el siguiente turno.
16. La ***aplicación WorDomination*** al validar una palabra, debe admitir solo aquella que esté en el idioma español.
17. La ***aplicación WorDomination*** debe contabilizar un tiempo límite de turno.
18. La ***aplicación WorDomination*** debe finalizar el turno de un jugador cuando el límite de tiempo de éste se haya acabado.
19. Al comenzar la ***partida*** la ***aplicación WorDomination*** solo debe permtir 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 en alguna parte de la ventana de juego, a través de persistencia sobre la base de datos.
21. La ***aplicación WorDomination*** debe calcular la puntuación del jugador que logró validar una palabra dentro del juego.
22. La ***aplicación WorDomination*** debe permitir al jugador ingresar la palabra dentro de un cuadro de texto para su correcta validación.
23. La ***aplicación WorDomination*** debe validar que las letras dentro del cuadro de texto, estén en las fichas asignadas al jugador, es decir que estén dentro de ese conjunto.
24. La ***aplicación WorDomination*** debe validar que la cantidad de letras con el mismo *char* dentro del cuadro de texto concuerden con la cantidad asignada al jugador.
25. La ***aplicación WorDomination*** debe terminar el juego en el caso en que se acaben las fichas totales(son 98) designadas para el juego.
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 que queden dos(2) jugadores y uno de ellos se retire del juego, el otro consigue la victoria.
28. La ***aplicación WorDomination*** debe guardar la puntuación de los jugadores, luego de declararse la victoria para algún jugador en la ***partida***.
29. La ***aplicación WorDomination*** debe diferenciar entre una desconexión de Internet y una desconexión voluntaria del cliente, 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 solo jugador, la ***aplicación WorDomination*** debe mostrar una ***ventana de wait*** 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 del juego de un usuario 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 la cuadrilla, 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 una opción para que el jugador pueda consultar su puntuación.
37. Al momento de activarse el reloj regresivo del turno, en la ***ventana*** ***WorDomination*** dentro del panel del tiempo restante, los segundos conforme se vayan acercando a cero deben irse poniendo rojos.
38. La ***aplicación WorDomination***  se ejecutará 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 suficientes(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 haber una opción para que el jugador pueda abandonar la ***partida***.

**No funcionales:**

1. El diccionario de la lengua española debe estar dentro de la misma base de datos que usa la ***aplicación WorDomination.***