**Requerimientos**

1. La ***aplicación*** ***WorDomination*** al iniciarse debe lanzar una ***ventana Login.***
2. El usuario registrado debe poder loguearse con su usuario y contraseña, en la ***ventana Login.***
3. ***En caso de que la base de datos este vacía, 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 Wordomination***.
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. Luego de que un jugador se loguee, la ***aplicación*** ***WorDomination*** debe asignar su turno conforme su orden de llegada.
7. Dentro del juego la aplicación ***WorDomination*** debe aceptar máximo 4 y mínimo 2 jugadores, con los que se quiera iniciar una ***partida***.
8. Dentro de la ***ventana Wordomination,*** debe estar un tablero de 15x15 cuadros, en donde se puedan armar las palabras.
9. Luego de que el ***jugador*** armó y confirmó la palabra, 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 ***partida***.
11. Una vez iniciada la ***partida,*** la ***aplicación*** ***WorDomination*** debe repartir fichas al jugador en el momento de su turno.
12. La ***aplicación*** ***WorDomination*** debe permitir que cuando el jugador esté dentro de una partida en el momento de su turno, pueda ceder el turno.
13. El diccionario de datos no tendrá en cuenta las tildes en las palabras.
    * El diccionario de datos podrá verificar las palabras sin tener en cuenta las tildes.
14. La ***aplicación WorDomination*** debe permitir armar una palabra al jugador que se la haya asignado el turno dentro de la ***partida***.
    * Que es armar una palabra
15. La ***aplicación WorDomination*** en caso de rechazo de la palabra por parte del diccionario, el jugador en turno no recibirá puntuación.
16. La ***aplicación WorDomination*** en caso de rechazo de la palabra por parte del diccionario, se asignará el turno al siguiente jugador.
17. La ***aplicación WorDomination*** al validar una palabra debe aceptar la jugada, por lo tanto se continuará con el siguiente turno.
18. La ***aplicación WorDomination*** al validar una palabra, debe admitir solo aquella que esté en el idioma español.
19. La ***aplicación WorDomination*** debe contabilizar un tiempo límite de turno.
20. La ***aplicación WorDomination*** debe finalizar el turno de un jugador cuando el límite de tiempo de éste se haya acabado.
21. La ***aplicación WorDomination*** debe asegurar que la demostración de las palabras armadas dentro del tablero mostradas en pantalla sea consistente con la última palabra armada por el último jugador al que le fue valida una palabra.
    * Se tendrá que mirar este punto porque no sabemos si la palabra formada es con la anterior palabra o con cualquiera que este en el tablero.
22. La ***aplicación WorDomination*** debe verificar la ubicación horizontal o vertical en la que se manejara la palabra ingresada.
    * la aplicación ubicara la palabra completa dada por el usuario en la pantalla del juego, no se podrá ubicar letra por letra de esa palabra.
23. 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.
24. La ***aplicación WorDomination*** debe calcular la puntuación del jugador que logró validar una palabra dentro del juego.
25. La ***aplicación WorDomination*** debe permitir al jugador ingresar la palabra dentro de un cuadro de texto para su correcta validación.
26. 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.
27. 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.
28. La ***aplicación WorDomination*** debe terminar el juego en el caso en que se acaben las fichas totales designadas para el juego.
29. La ***aplicación WorDomination*** debe terminar el juego en el caso en que alguno de los jugadores se retire del juego.
30. La ***aplicación WorDomination*** debe permitir que para el caso en que queden dos(2) jugadores y uno de ellos se retire del juego, se declare el jugador que quedo todavía adentro, el ganador de éste.
31. La ***aplicación WorDomination*** debe hacer la persistencia de la puntuación del jugador ganador en la base de datos, sin ningún tipo de retardo.
32. 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.
33. En el caso de que haya entrado un solo jugador, la ***aplicación WorDomination*** debe mostrar una ***ventana de wait*** mientras llega el segundo jugador.
34. La ***ventana WorDomination*** debe mostrar una mesa de los cupos disponibles para una partida, para aquel jugador que haya realizado el login.
35. La **aplicación WorDomination** no debe permitir la participación dentro del juego de un usuario no registrado.
36. La **aplicación WorDomination** debe hacer visible para el usuario, el progreso de la conexión, mediante un *progressbar*.