

 <p>Proyecto Cupi2</p>	<p>ISIS-1205 Algorítmica y Programación I</p> <p>Requerimientos Funcionales.</p>
Ejercicio:	N6_cupiPokemonGo
Autor:	Equipo Cupi2 2016
Semestre:	2016-2

Listado de Requerimientos

Nombre	R1. Reiniciar el juego.
Resumen	El juego se presenta con la configuración del mapa seleccionado por el usuario. Esta consiste en dejar habilitados los controles, establecer el número de movimientos y número de pokémon capturados en cero.
Entradas	
Ninguna.	
Resultados	
El juego se reinicia exitosamente.	

Nombre	R2. Cargar una configuración del mapa.
Resumen	Se carga un archivo de propiedades con la configuración del mapa. Esta consiste en la posición inicial del jugador, el tamaño del mapa, el número de movimientos posibles, así como la posición de cada uno de los obstáculos. Si el archivo no cumple con el formato, o hay un error de lectura, se debe notificar al usuario y no debe cargarse ninguna información.
Entradas	
Ruta del archivo de propiedades.	
Resultados	
La configuración es correctamente cargada, y el juego inicia con esta configuración particular.	

Nombre	R3. Mover al jugador.
Resumen	El jugador se puede mover en todas direcciones mientras no salga de los límites del mapa, a saber: NORTE, SUR, ESTE, OESTE, NORESTE, NOROESTE, SURESTE y SUROESTE. Si la posición destino del jugador tiene un obstáculo, entonces el jugador no se mueve pero reduce un paso.
Entradas	
Posición destino del jugador.	
Resultados	
El jugador se mueve a la casilla destino si es posible. Se realizan las validaciones de obstáculos y terminación del juego. El estado de la casilla origen se actualiza.	

Nombre	R4. Dar casilla más visitada.
Resumen	La casilla donde el jugador más veces pase encima, es la más visitada.
Entradas	
Ninguna.	
Resultados	
Se muestra un mensaje con las coordenadas de la casilla más visitada.	

Nombre	R5. Generar aleatoriamente la posición del pokémon.
Resumen	La posición del pokémon se genera aleatoriamente. No puede posicionarse sobre un obstáculo, sobre el jugador o sobre una pokébola.
Entradas	
Ninguna.	
Resultados	
El pokémon es posicionado de manera aleatoria en el mapa.	