|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre | RF 1. | Inicialización del juego |
| Resumen | Permite al usuario jugar una nueva partida o continuar con la partida que había comenzado. | |
| Entrada | - | |
| Salida | Permite escoger el equipo y uniforme o vuelve a la última parte del torneo donde había quedo guardado. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre | RF 2. | Seleccionar equipo y uniforme |
| Resumen | Permite seleccionar el equipo y uniforme con el cual va a jugar, teniendo en cuenta que primero se escoge el equipo y después si el uniforme. | |
| Entrada | ------- | |
| Salida | Seleccionar correctamente el equipo y el uniforme. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre | RF 3. | Puntos del jugador. |
| Resumen | Permite guardar los puntos del jugador y sin importar en qué etapa del torneo quedo, teniendo en cuenta si su puntaje pueda entrar entre los 10 mejores. | |
| Entrada |  | |
| Salida | Que el jugador pueda guardar los putos que lleva así haya perdido el torneo. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre | RF 4. | Ordenar por nombre los puntajes |
| Resumen | Permite ordenar los puntajes por nombre. | |
| Entrada |  | |
| Salida | Los puntajes ordenados por nombre. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre | RF 5. | Ordenar por mayor puntaje la tabla de puntajes. |
| Resumen | Ordena por mayor a menos cada uno de los puntajes que está en la tabla. | |
| Entrada |  | |
| Salida | La tabla de los puntajes ordenados de los mayores a menores puntajes. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre | RF 6. | Ordenar por nombre los equipos |
| Resumen | Permite ordenar por nombre todos los equipos disponibles | |
| Entrada |  | |
| Salida | Los equipos ordenados por nombre | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre | RF 7. | Ordenar por nombre los uniformes |
| Resumen | Permite ordenar por nombre los uniformes de cada equipo | |
| Entrada |  | |
| Salida | Los uniformes ordenados por nombre. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre | RF 8. | Generar resultados de los partidos de los demás oponentes |
| Resumen | Permite generar aleatoriamente los resultados de los partidos, para determinar cuál sería el siguiente contrincante. | |
| Entrada |  | |
| Salida | Los equipos que pasaron a la siguiente ronda. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre | RF 9. | Generar el oponente. |
| Resumen | Permite generar el oponente aleatoriamente en el comienzo del torneo. | |
| Entrada |  | |
| Salida | El equipo con el cual va a jugar. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre | RF 10. | Balón en movimiento. |
| Resumen | Permite que el balón a la hora que choque con un límite o un jugador rebote, haciendo que siempre este en constante movimiento. | |
| Entrada |  | |
| Salida | Que el balón pueda rebotar con éxito. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre | RF 11. | Tiempo del partido. |
| Resumen | Permite llevar el tiempo del partido dando como límite dos minutos para terminar la partida. | |
| Entrada |  | |
| Salida | Que el tiempo pueda correr correctamente y cuando llegue a el límite detenga el juego. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre | RF 12. | Marcador del partido. |
| Resumen | Permite llevar la cuenta de los goles que cada uno de los equipo lleva en el partido. | |
| Entrada |  | |
| Salida | El marcador corresponda con los goles de cada equipo. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre | RF 13. | Jugador en movimiento. |
| Resumen | Permite que el jugador tenga un movimiento libre dentro de la cancha de futbol. | |
| Entrada | El usuario oprima una de las teclas de movimiento. | |
| Salida | El jugador se mueve correctamente con respeto a los botones oprimidos. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre | RF 14. | Jugador Oponente en movimiento. |
| Resumen | Permite que el jugador oponente se mueva constantemente en todo el área de su cancha. | |
| Entrada |  | |
| Salida | El Oponente cambie su posición constantemente. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre | RF 15. | Lista de Puntajes. |
| Resumen | Permite ver los mejores 10 puntajes de los mejores jugadores. | |
| Entrada |  | |
| Salida | Lista de los 10 mejores puntajes existentes hasta se momento. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre | RF 16. | Salir del juego. |
| Resumen | Permite salir del juego. | |
| Entrada |  | |
| Salida | Salida exitosa del juego. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre | RF 17. | Persistencia de los datos. |
| Resumen | Permite tener persistencia al juego tanto con archivos planos o serialización, para el jugador si desea guardar la partida y abandonar el juego él pueda conservar sus puntos hasta que vuelva a entrar al juego, y también permitir que la tabla de los mejores 10 se conserve teniendo en cuenta los cambio…. | |
| Entrada | \*\*\*\*\*\*\*\*\*(no lo se rick me puedes ayudar aquí) | |
| Salida | \*\*\*\*\*\*\*\*\*(no lo se rick me puedes ayudar aquí) | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre | RF 18. | Generar nombre de etapa del torneo. |
| Resumen | Determina en qué etapa del torneo se encuentra el partido y asigna el nombre en la parte de arriba de la pantalla. | |
| Entrada |  | |
| Salida | El nombre de la etapa del torneo sea correcta con respeto a el árbol de posiciones. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre | RF 19. | Generar siguiente partido |
| Resumen | Determina si el jugador puede seguir o no la siguiente etapa del torneo (solo si gana), caso tal genere el siguiente partido. | |
| Entrada |  | |
| Salida | Que el jugador si gano pueda seguir con el siguiente partido | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre | RF 20. | Impresión de árbol en la etapa del torneo. |
| Resumen | Permite imprimir un árbol donde debe aparecer las está del torneo y todos los partidos “jugados” de los demás oponentes y en la raíz de cada subárbol el equipo que “gano”. | |
| Entrada |  | |
| Salida | El árbol en el nivel y etapa correspondiente al torneo correctamente. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre | RF 21. | Imprimir lista de los 10 mejores puntajes. |
| Resumen | Permite imprimir una lista donde están los 10 mejores puntajes, el nombre y el puntaje. | |
| Entrada |  | |
| Salida | Una lista con los mejores 10 puntajes correctamente añadidos. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre | RF 22. |  |
| Resumen |  | |
| Entrada |  | |
| Salida |  | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre | RF 21. |  |
| Resumen |  | |
| Entrada |  | |
| Salida |  | |