

 Proyecto Cupi2	ISIS-1204 Algorítmica y Programación Requerimientos Funcionales
Ejercicio:	n12_continental
Autor:	Equipo Cupi2
Semestre:	2018-2

Listado de requerimientos del servidor

Nombre	R1 – Mostrar juegos actuales.
Resumen	Despliega la información de los juegos que se encuentran en curso. Esto es una lista, en la que cada elemento tiene los nombres de los dos jugadores que están jugando.
Entradas	
Ninguna.	
Resultados	
Se muestra la información de los juegos que se están ejecutando en el momento.	

Nombre	R2 – Mostrar estadísticas de los jugadores.
Resumen	Despliega el número de victorias y derrotas de cada jugador.
Entradas	
Ninguna.	
Resultados	
Se muestra la información estadística de los juegos de cada jugador al oponente.	

Nombre	R3 – Armar las parejas de juego.
Resumen	Arma las parejas de juego y despliega el nombre el oponente a cada jugador.
Entradas	
Ninguna.	
Resultados	
Se arma cada pareja y se muestra a cada jugador quién es su oponente.	

Nombre	R4 – Repartir las cartas a los jugadores.
Resumen	Reparte las cartas a cada jugador con las cuales comenzará el juego.

Entradas

Ninguna.

Resultados

Se reparten las siete cartas a cada jugador con las cuales comenzará el juego.

Nombre

R5 – Asignar el primer turno.

Resumen

Determina el jugador que tendrá el primer turno.

Entradas

Ninguna.

Resultados

Se habilita uno de los dos jugadores para realizar la primera jugada.

Nombre

R6 – Enviar carta.

Resumen

Envía al jugador una carta correspondiente a la baraja INICIAL o a la baraja JUGADA.

Entradas

Tipo baraja (INICIAL o JUGADA).

Resultados

Se envía al jugador en turno, una carta correspondiente al tipo de baraja (INICIAL o JUGADA). La baraja INICIAL es la baraja que se encuentra tapada y no se sabe qué carta se va a despachar; la baraja JUGADA es la baraja en la cual se ubican las cartas que han sido descartadas por los jugadores en cada turno.

Nombre

R7 – Evaluar la validez de una victoria e informar a los jugadores.

Resumen

Evalúa la validez de una victoria declarada por un jugador e informa a los jugadores quién gana.

Entradas

Ninguna.

Resultados

Se determina si la victoria declarada por un jugador es válida o no. En caso de no ser válida, la victoria es dada al oponente. Adicionalmente, se informa a los jugadores quién es el ganador.

Requerimientos funcionales del cliente

Nombre

R1 – Conectarse al servidor.

Resumen

Permite que un jugador se conecte al servidor para esperar por un oponente o para iniciar un nuevo juego.

Entradas

IP del servidor.

Puerto del servidor.
Nombre del jugador.
Resultados
El jugador se conecta al servidor.

Nombre	R2 – Seleccionar una carta.
Resumen	Permite al jugador seleccionar una carta del servidor. Esta carta puede ser la carta que fue descartada por el oponente o una nueva carta de la baraja.
Entradas	
Baraja de la cual desea pedir una carta. Los posibles valores de esta entrada son: INICIAL o JUGADA. La baraja INICIAL indica que el jugador desea seleccionar una carta de la baraja que se encuentra tapada; la baraja JUGADA indica que el jugador desea seleccionar una carta de la baraja en la cual se ubican las cartas que han sido descartadas por los jugadores en cada turno.	
Resultados	
El servidor le retorna al jugador una carta de la baraja pedida.	

Nombre	R3 – Terminar turno.
Resumen	Permite al jugador descartar una carta del juego. Esta carta queda en una baraja donde se ubican las cartas descartadas por los jugadores
Entradas	
Carta a descartar.	
Resultados	
La carta queda ubicada en la baraja donde se encuentran las cartas descartadas.	

Nombre	R4 – Cantar victoria.
Resumen	Permite al jugador declararse victorioso. El jugador debe enviar su juego completo al servidor para que este verifique si la victoria es válida o no.
Entradas	
Juego con siete cartas.	
Resultados	
El servidor evalúa e informa al jugador que canta la victoria, si esta es válida o no.	
El servidor informa al oponente si la victoria cantada es válida o no (No se le muestra el juego con el cual ganó el jugador). En caso que la victoria cantada no sea válida, se le informa que él es el ganador.	

Nombre	R5 – Mostrar estado.
Resumen	Permite ver el estado en el que se encuentra el jugador: puede ser esperando un oponente, esperando jugado del oponente, realizando jugada o juego terminado.

Entradas

Ninguna.

Resultados

El cliente muestra la información de su estado (ESPERANDO_OPONENTE, REALIZANDO_JUGADA, ESPERANDO_JUGADA y JUEGO_TERMINADO).

Nombre	R6 – Mostrar estadísticas oponente.
Resumen	Muestra las estadísticas del oponente del jugador: nombre, cantidad de victorias y cantidad de derrotas.
Entradas	
Ninguna.	
Resultados	
El servidor informa al jugador las estadísticas de su oponente.	