**TABLA DE ESPECIFICACIÓN DEL PROBLEMA**

**JOSHUA LATTKE**

|  |  |
| --- | --- |
| CLIENTE | Snake and Ladders |
| USUARIO | 3 jugadores |
| REQUERIMIENTOS FUNCIONALES | RF1: Registrar 3 jugadores.  RF2: Tirar dado.  RF3: Ver escales y serpientes.  RF4: Puntaje Final.  RF5: Final del juego. |
| CONTEXTO DEL PROBLEMA | La empresa Snake and Ladders quiere su juego en una interfaz de texto por consola. |
| REQUERIMIENTOS NO FUNCIONALES | RFN1: Mostrar cuadricula 3x6 el juego.  RFN2: Las serpientes se representan con A.  RFN3: Las escaleras se deben representar con la letra E.  RFN4: ninguna escalera puede inicializar en la casilla 1.  RFN5: Para haya más puntos, se debe jugar nuevamente sin cerra el programa.  RFN6: los puntajes se eliminan cuando se cierra el juego. |

**Tabla de análisis de requerimientos funcionales (Nota: Una tabla por cada requerimiento funcional)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nombre o identificador | RF1: Registrar jugadores | | |
| Resumen | Los 3 jugadores deben seleccionar con el nombre de que se van a representar  \*! O X % $ # + &. | | |
| Entradas | Nombre entrada | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
| Name | String | Debe mostrar los nombres disponibles |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
| Actividades generales necesarias para obtener los resultados | 1. Se debe haber seleccionado el nombre de los 3 jugadores están en la descripción del juego. | | |
| Resultado o postcondición | Guardar todos los datos registrados. | | |
| Salidas | Nombre entrada | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
| ConfirmacionCreacionJugadores | Boolean | Seleccionar los nombres que se despliegan. |
|  |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nombre o identificador | RF2: Tirar dado | | |
| Resumen | Jugador lanza el dado y N casilla hacia adelante, si cae serpiente se retrasa, si cae en escalera el jugador se adelante y si cae en casilla normal el jugador se queda donde esta. | | |
| Entradas | Nombre entrada | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
| TirarDado | String | Mostrar un resultado. |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
| Actividades generales necesarias para obtener los resultados | 1. El jugador que se le indica que le toca jugar debe esperar la respuesta que tenga aleatoriamente. | | |
| Resultado o postcondición | Mostrar resultado aleatorio. | | |
| Salidas | Nombre entrada | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
| ResultadoDado | String | Muestra si avanza la serpiente, se retrasara o se queda quieto |
|  |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nombre o identificador | RF3: Ver escaleras y serpientes. | | |
| Resumen | Muestra la posición del jugador que le toco para poder si avanza, se retrasa o queda quieto. | | |
| Entradas | Nombre entrada | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
| ViewSnakesAndLadders | String | Mostrar un resultado. |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
| Actividades generales necesarias para obtener los resultados | 1. Visualizas el proceso del jugador. | | |
| Resultado o postcondición | Mostrar en la posición que se encuentra el jugador. | | |
| Salidas | Nombre entrada | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
| ResultadoDado | String | Muestra si avanza la serpiente, se retrasará o se queda quieto. |
|  |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nombre o identificador | RF4: Final del juego. | | |
| Resumen | El juego debe finalizar cuando un jugador llegar a la última casilla y se debe obtener el puntaje de ese jugador. | | |
| Entradas | Nombre entrada | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
| Score | String | Mostrar el puntaje obtenido del jugador. |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
| Actividades generales necesarias para obtener los resultados | 1. Un jugador debido haber llegado la última casilla. 2. Se debe calcular el puntaje de ese jugador. | | |
| Resultado o postcondición | Mostrar en la posición que se encuentra el jugador. | | |
| Salidas | Nombre entrada | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
| Score | String | Visualiza el puntaje del jugador 1. |
|  |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nombre o identificador | RF5: Puntaje final. | | |
| Resumen | El juego visualiza el puntaje del más alto hasta el más debajo de cada partidada . | | |
| Entradas | Nombre entrada | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
| ScoreFinish | String | Mostrar el puntaje de cada partida. |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
| Actividades generales necesarias para obtener los resultados | 1. Visualizar el puntaje más alto y bajo de cada partida. | | |
| Resultado o postcondición | Visualizar el puntaje más alto y bajo de cada partida. | | |
| Salidas | Nombre entrada | Tipo de dato | Condición de selección o repetición |
| ScoreFinish | String | Visualizar los puntajes. |
|  |  |  |  |