

 <p>Proyecto Cupi2</p>	<p>ISIS-1205 Algorítmica y Programación I</p> <p>Requerimientos Funcionales</p>
Ejercicio:	N6_desafioDeChip
Semestre:	2016-2

Listado de Requerimientos

Nombre	R1. Reiniciar el juego.
Resumen	Se reinicia el juego con la configuración seleccionada por el usuario.
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 tablero. Esta consiste en carga la posición inicial del jugador, el tamaño del tablero, la cantidad máxima de visitas por casilla y la cantidad de chips por recoger, 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.

Nombre	R3. Mover al jugador.
Resumen	Se mueve el jugador a una casilla vecina, en la dirección dada. Se puede mover el jugador hacia arriba, abajo, izquierda o derecha.
Entradas	Dirección del movimiento.

Resultados

Si la casilla destino no tiene ningún obstáculo, se mueve al jugador en la dirección dada. Si la casilla origen alcanzó la cantidad máxima de visitas, esta se convierte en un muro. Si la casilla destino tenía algún elemento (llave o chip), se recoge el elemento, dejando una casilla vacía en su lugar, y se aumenta o disminuye la cantidad del elemento.

Si la casilla destino tiene un obstáculo tipo puerta y se tiene el o los elementos necesarios para abrirla, la casilla destino se convierte en una casilla vacía y se mueve al jugador en la dirección dada. Si la casilla origen alcanzó la cantidad máxima de visitas, esta se convierte en un muro.

Si la casilla destino tiene un obstáculo tipo puerta y no se tiene el o los elementos necesarios para abrirla, no se mueve al jugador y se muestra un mensaje al usuario indicando la razón.

Si la casilla destino tiene un obstáculo tipo muro, no se mueve al jugador.

Nombre	R4. Ver la información actual del juego.
Resumen	Permite ver en todo momento la información del juego en cada momento. Esta información consta de la cantidad de chips por recoger, la cantidad máxima de visitas permitidas por casilla, la cantidad de llaves rojas recolectadas, la cantidad de llaves amarillas recolectadas y la cantidad de llaves azules recolectadas.
Entradas	
Ninguna.	
Resultados	
Se muestra en todo momento la información actual del juego.	

Nombre	R5. Dar la fila más visitada.
Resumen	Indica cuál es la fila que ha sido visitada la mayor cantidad de veces.
Entradas	
Ninguna.	
Resultados	
Número de la fila que ha sido visitada la mayor cantidad de veces.	

Nombre	R6. Dar la columna más visitada.
Resumen	Indica cuál es la columna que ha sido visitada la mayor cantidad de veces.
Entradas	

Ninguna.

Resultados

Número de la columna que ha sido visitada la mayor cantidad de veces.

Nombre	R7. Conocer cuántas veces han sido visitadas las casillas vecinas al jugador.
Resumen	Muestra cuántas veces han sido visitadas cada una de las casillas vecinas al jugador.
Entradas	
Ninguna.	
Resultados	
Se muestra un mensaje indicando la cantidad de veces que fueron visitadas las casillas vecinas.	

Nombre	R8. Informar cuando el jugador gana el juego.
Resumen	Si el jugador llega a la casilla con el trofeo, se deshabilitan todas las opciones de juego y se le avisa al jugador que ganó el juego.
Entradas	
Ninguna.	
Resultados	
Se muestra un mensaje al jugador indicando que ganó el juego. Se deshabilita el control de juego, así como las opciones de reiniciar, fila más visitada, columna más visitada, visitas vecinos, opción 1 y opción 2.	