

ESPECIFICACIÓN DE REQUERIMIENTOS FUNCIONALES

Snakes and Ladders

Requerimiento funcional 1	Nombre	R1 – Desplegar el Menú del juego
	Resumen	Menú sencillo con 3 opciones: 1. Jugar (Permite especificar el juego (R2)) 2. Mostrar los ganadores 3. Salir
	Entradas	1, 2 o 3
	Resultado	Opción 1: Especificar el juego (R2) Opción 2: Mostrar los ganadores (R9) Opción 3: Salir (R10)

Requerimiento funcional 2	Nombre	R2 – Especificar juego
	Resumen	Permitir especificar el juego que se jugará a través de un String que contiene 5 datos por los cuales se especifica el número de filas, columnas, serpientes, escaleras y los jugadores.
	Entradas	String con 5 datos separados por un espacio, con el cual se especifica: Dato 1: número de filas Dato 2: número de columnas Dato 3: número de serpientes Dato 4: número de escaleras Dato 5: jugadores, por ejemplo #\$, especifica 3 jugadores con los avatares #,\$ y % respectivamente. Ejemplo de entrada: 4 5 1 2 #\$\$
	Resultado	Desplegar el juego especificado (R3)

Requerimiento funcional 3	Nombre	R3 – Desplegar el juego especificado
	Resumen	Se presenta una cuadrícula en la que solo se visualizan los números de las casillas, las letras que identifican las serpientes y los números que identifican las escaleras. Se queda en la espera de un salto de línea para desplegar el estado de los jugadores.
	Entradas	Enter
	Resultado	Cuadrícula en la que solo se visualizan los números de las casillas, las letras que identifican las serpientes y los números que identifican las escaleras. Espera un salto de línea para desplegar el estado de los jugadores (R4).

Requerimiento funcional 4	Nombre	R4 – Desplegar el estado de los jugadores
	Resumen	<p>Se presenta una cuadrícula en la que solo se visualizan los jugadores, las letras que identifican las serpientes y los números que identifican las escaleras.</p> <p>Se queda en la espera de comando que puede ser: menu: Desplegar el menú del juego (R1) num: Despliega el juego especificado (R3) Salto de línea: Avanzar el jugador de casilla (R5). simul: Simular (R6).</p>
	Entradas	Enter
	Resultado	<p>Una cuadrícula en la que solo se visualizan los jugadores, las letras que identifican las serpientes y los números que identifican las escaleras.</p> <p>Espera un comando [menú, num, Salto de línea, simul].</p>

Requerimiento funcional 5	Nombre	R5 – Avanzar jugador de casilla
	Resumen	<p>Se genera un número aleatorio del 1 al 6, y a partir del resultado se hace avanzar el jugador actual con las reglas del juego. Se despliega el avatar del jugador y su puntaje obtenido (el número aleatorio generado). También cede el turno al próximo.</p> <p>Si el jugador llega a la meta se despliega la victoria (R7), de lo contrario se despliega el estado de los jugadores (R4).</p>
	Entradas	
	Resultado	<p>Se despliega el avatar del jugador y su puntaje obtenido (el número aleatorio generado).</p> <p>Si el jugador llega a la meta se despliega la victoria (R7), de lo contrario se despliega el estado de los jugadores (R4).</p>

Requerimiento funcional 6	Nombre	R6 – Simular
	Resumen	<p>Se hace avanzar cada jugador (R5), en el cual se hace esperar 2 segundos para obtener el próximo avance.</p> <p>Si un jugador llega a la meta se despliega la victoria (R7), de lo contrario se despliega el estado de los jugadores (R4).</p>
	Entradas	
	Resultado	<p>Se presenta el avance de cada jugador (R5), haciendo esperar 2 segundos para presentar el avance del próximo jugador.</p> <p>Si un jugador llega a la meta se despliega la victoria (R7), de lo contrario se despliega el estado de los jugadores (R4).</p>

Requerimiento funcional 7	Nombre	R7 – Desplegar la victoria
	Resumen	Se despliega que el jugador Z ha ganado el juego, con Y movimientos. Donde Z es el símbolo del jugador ganador y Y es la cantidad de veces que el jugador lanzó el dado. Se despliega el registro del ganador (R8).
	Entradas	
	Resultado	Se presenta un mensaje en el formato: “el jugador Z ha ganado el juego, con Y movimientos”. Donde Z es el símbolo del jugador ganador y Y es la cantidad de veces que el jugador lanzó el dado. Se despliega el registro del ganador (R8).

Requerimiento funcional 8	Nombre	R8 – Registro del ganador
	Resumen	Se solicita que se ingrese el Nick para el jugador ganador, se calcula el puntaje (# de lanzamientos de dados por el número de casillas del tablero) y luego se almacena la información <Nick, avatar, puntaje>. Luego se queda en la espera de un salto de línea para desplegar el menú del juego (R1).
	Entradas	Nick del ganador Salto de línea
	Resultado	Espera el ingreso del Nick del ganador, y después de su ingreso se queda en la espera de un salto de línea para desplegar el menú del juego (R1).

Requerimiento funcional 9	Nombre	R9 – Desplegar ganadores
	Resumen	Se muestra la información <Nick, avatar, puntaje> de los ganadores en orden descendiente según el puntaje. Se queda en la espera de un salto de línea para desplegar el menú del juego (R1).
	Entradas	Salto de línea
	Resultado	Se muestra la información <Nick, avatar, puntaje> de los ganadores en orden descendiente según el puntaje. Se queda en la espera de un salto de línea para desplegar el menú del juego (R1).

Requerimiento funcional 10	Nombre	R10 – Salir
	Resumen	Permite salir del juego, no sin antes desplegar el mensaje “hasta luego!”.
	Entradas	Salto de línea
	Resultado	Despliega el mensaje “hasta luego!” y se termina la ejecución del programa.