

Requerimientos funcionales:

Un requisito funcional define una función del sistema de software o sus componentes. Una función es descrita como un conjunto de entradas, comportamientos y salidas que un sistema de software debe cumplir. Con estos requerimientos se establecen los comportamientos del sistema.

Los requisitos funcionales para nuestro sistema son:

- El usuario debe tener un nombre, el cual lo identifica en el juego.
- El juego debe generar automáticamente una grilla de preguntas.
- El usuario debe poder responder la pregunta con alguna de las opciones dadas por el sistema.
- El sistema debe corregir la respuesta enviada y darle al usuario una devolución.
- El juego debe tener un sistema de puntajes.
- El juego debe llevar un registro de partidas jugadas con su puntaje.
- El juego debe tener un botón de inicio.
- El juego debe mostrar una tabla de los puntajes de los usuarios anteriores en jugar.
- Se debe poder saltar una pregunta que no se sabe.

Requerimientos no funcionales:

Un requisito no funcional es aquel que especifica que pueden usarse para juzgar la operación de un sistema en lugar de sus comportamientos específicos. Estos requisitos nos definen las características de funcionamiento que debe tener el sistema.

Los requisitos no funcionales para nuestro sistema son:

- La instalación del software debe ser fácil e intuitiva.
- El software tiene que estar hecho de tal forma que sea fácil de usar, la idea es que usuarios de cualquier usuario lo puedan utilizar sin mayor dificultad.
- La devolución del sistema no debería de tardar más de 2 o 3 segundos.
- La aparición de las preguntas no debe tardar más de 1 segundo, entre que damos inicio y aparecen las preguntas.
- La tabla de resultados debe aparecer como máximo 5 segundos después que se terminó la partida.
- Se esperaran 30 segundos para dar una respuesta o pasar de pregunta, en caso de que pasen los 30 segundos se tomara la respuesta como incorrecta
- Sumaran puntos solo las respuestas correctas

Diagrama de actividades:

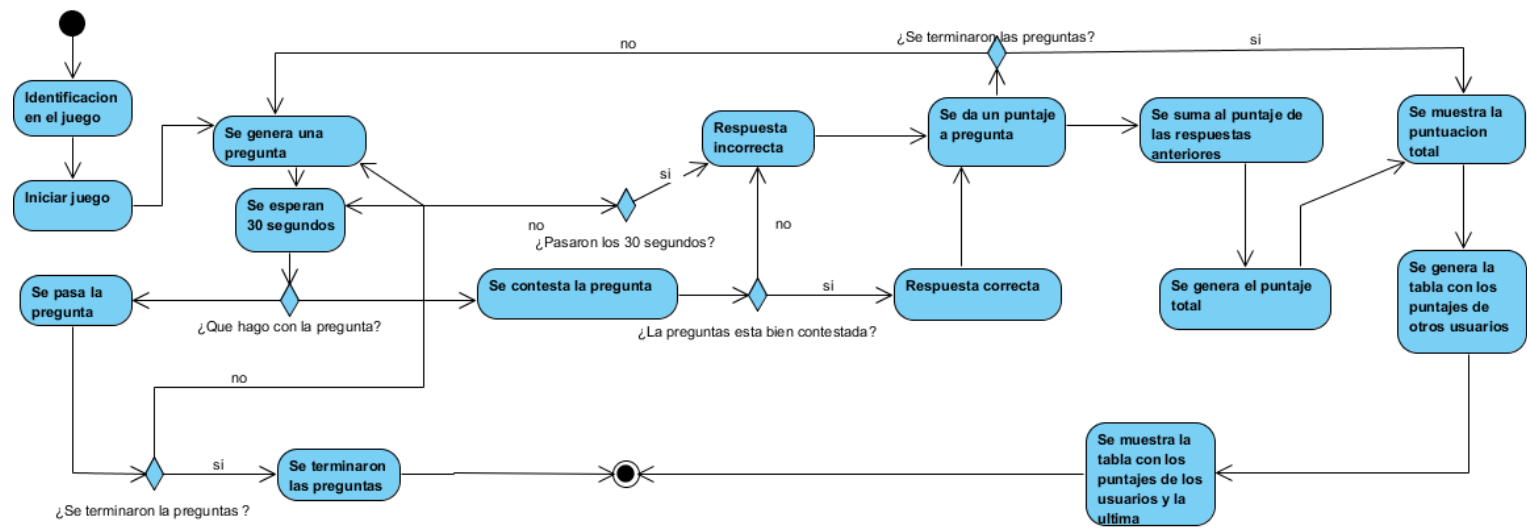


Diagrama de Casos de uso:

