

## **Tarea Integradora**

**Juan Camilo Zorrilla Calvache**

**Documentos del código de la tarea integradora 2**

**Juan Manuel Reyes**

**Universidad ICESI  
Facultad de Ingeniería  
Ingeniería de Sistemas  
Santiago de Cali  
Octubre 28 del 2020**

### **Requerimientos funcionales**

**RF1** Iniciar un nuevo juego, debe permitir el inicio de un nuevo juego, como entrada nos tienen que proveer 4 datos importantes los cuales son el nickname, numero de filas, numero de columnas, y numero de espejos.

**RF2** Mostrar cuadrícula de juego, el programa deberá mostrar una cuadrícula de juego después de que le hayan ingresado la información principal.

**RF3** Mostrar entrada y salida del rayo, el programa después de recibir la ubicación por la que entrara el rayo deberá mostrar las cuadrículas, donde con una “S” se representara la entrada del rayo y con un “E” la salida del rayo.

**RF4** Después de recibir determinada entrada, el programa determinara si en la posición indicada existe un espejo y si está en la posición que se informó, de no ser así mostara dentro de la casilla una X

**RF5** Al regresar al menú principal, se calculará el puntaje del usuario que saco en la partida y se guardará en un árbol binario

**RF6** El programa debe permitir mostrar en pantalla todos los puntajes de los jugadores, resultado de recorrer el árbol binario con el tipo de recorrido inorden.

# Diagrama de clase

