Requerimientos Funcionales

RF1: Permitir iniciar un nuevo juego una vez sea ingresado el nombre y sea presionado el botón de comenzar, la pantalla cambiará y se empezarán a mostrar las preguntas.

RF2: Permitir mostrar preguntas sin que sean repetidas, cada una contará con 4 respuestas, 3 de ellas creadas de forma aleatoria y la otra restante que será el resultado correcto de la pregunta mostrada.

R3: Permitir que el usuario gane o pierda puntos, si se escoge una respuesta incorrecta se pierden 10 puntos, si por el contrario se escoge la respuesta correcta, se ganan 10 puntos. Al finalizar el juego se mostrará el total de puntos obtenidos.

RF4: Permitir guardar los usuarios en un árbol binario, se podrán agregar, eliminar y mostrar teniendo en cuenta los puntajes de cada uno.

RF5: Permitir que los usuarios sean manejados de forma persistente.

RF6: Permitir que el juego cuente con un tiempo establecido para que el usuario responda las preguntas que alcance, en este caso, serán sólo 30 segundos. El tiempo empieza a contar una vez inicie el juego.

RF7: Permitir que el tiempo restante sea mostrado usando threads y dibujo 2D mediante una barra de progreso, también se mostrará una etiqueta que de forma dinámica anuncia el tiempo restante.

RF8: Permitir buscar un jugador usando su nombre. Al ingresar el nombre del jugador, se buscará en el ABB el jugador correspondiente y se mostrará el puntaje.

RF9: Permitir eliminar el jugador actual con su puntaje. Al seleccionar la opción de eliminar, se buscará en el ABB y se eliminará el jugador actual junto con su puntaje.

Diagrama, Esquemático

Descripción generada automáticamente