|  |  |
| --- | --- |
| Requerimientos Funcionales | Requerimientos no funcionales |
| * El juego debe presentar al usuario una cuadrícula o tabla de n filas por m columnas. | * La cuadrícula debe ser legible y fácilmente interpretable por el usuario. |
| * El juego debe presentar al usuario s serpientes y e escaleras en la cuadrícula. | * El programa debe tener una interfaz amigable y fácil de usar. |
| * Cada una de las casillas de la cuadrícula debe poder identificarse a través de un número. | * La generación aleatoria de serpientes y escaleras debe ser equitativa para los jugadores. |
| * El juego debe permitir representar a cada jugador con cualquiera de los siguientes símbolos: \* ! O X % $ # + &. | * El programa debe responder rápidamente a las interacciones del usuario. |
| * Las serpientes deben unir una casilla con otra cualquiera en una casilla inferior. | * El programa debe ser capaz de manejar múltiples jugadores al mismo tiempo. |
| * Las serpientes deben identificarse con letras mayúsculas del alfabeto iniciando en A. | * El programa debe estar libre de errores y tener una alta disponibilidad |
| * Las escaleras deben unir una casilla con otra cualquiera en una casilla superior. |
| * Las escaleras deben estar numeradas desde 1 hasta la e. |
| * El programa debe iniciar con un menú con dos opciones: jugar y salir. |
| * Cuando se elige la opción de jugar, el programa debe pedir al usuario el número de filas y columnas del tablero, y el número de escaleras y serpientes que tendrá el juego. |
| * El programa debe crear un juego con una cuadrícula de tamaño n x m, con s serpientes y e escaleras ubicadas aleatoriamente en el tablero, siguiendo las restricciones especificadas. |