

# Requerimientos Funcionales

## Pokemon Battle:

**RF01:** El sistema permitirá registrar a un usuario a Pokemon Battle a partir de su Nickname, e-mail y Contraseña.

**RF02:** Una vez registrado el Usuario, el sistema le asignará un Pikachu al Usuario y otros 5 pokémons generados aleatoriamente, cada pokémon tendrá 4 habilidades que de igual manera se generarán y asignarán de forma aleatoria.

**RF03:** El sistema permitirá iniciar sesión a un usuario de Pokemon Battle a partir de su Nickname o e-mail y su Contraseña

**RF04:** Una vez iniciada la sesión, el sistema mostrará una interfaz de usuario en la que podrá acceder a las diferentes funcionalidades y recursos que ofrece Pokemon Battle (Inicio, Perfil de entrenador, Modo Batalla, Servicio de Consulta a entrenadores)

- **Inicio:** Pagina de Bienvenida.
  - **Perfil de Entrenador:** Contiene la información básica sobre el usuario (nombre, foto de perfil, victorias, derrotas, Pokémons, registros de combates etc.), adicionalmente, si tiene 10 victorias o más podrá cambiar de pokémon.
  - **Modo batalla:** Modulo del sistema que te permite escoger entre diferentes modos de dificultad a un entrenador aleatorio para pelear, una vez seleccionado se inicia el módulo de batalla donde el entrenador y la CPU lucharán para obtener la victoria.
- 
- **Servicio de Consulta:** Servicio ofrecido por la PokeAppWeb que permite mediante una API basada en REST consultar a un entrenador por su nickname.

**RF05:** Una vez iniciada la sesión, el aplicativo visualizará al usuario la información básica de Pokemon Battle.

**RF06:** El aplicativo permitirá a un usuario consultar su información básica en el módulo (Perfil de entrenador) donde podrá ver su nombre, foto de perfil, victorias, derrotas, registros de combates y Pokémons.

**RF07:** El aplicativo permitirá a un usuario cambiar de pokémon, si el usuario tiene 10 victorias o más, esto seleccionando el pokémon que desea cambiar, si el usuario confirma el cambio, el sistema generará un nuevo pokémon y sus habilidades de forma aleatoria.

**RF08:** El aplicativo permitirá al usuario seleccionar en el modo batalla a un Entrenador CPU por su dificultad, pudiendo escoger entre un entrenador fácil, normal y difícil (los entrenadores CPU son escogidos de una lista de entrenadores al azar).

**RF09:** Una vez escogido un Entrenador CPU, el usuario podrá iniciar una batalla seleccionando la opción de “iniciar batalla” dentro del modo batalla.

**RF10:** El usuario podrá visualizar dentro del modo de batalla un campo de batalla en el que transcurrirá el combate pokémon.



**RF11:** Durante el combate el sistema deberá registrar cada acción de los entrenadores una vez iniciado el combate; ya finalizado el combate se asociará el registro de la batalla al usuario Entrenador.

**RF12:** Dentro del campo de batalla, el usuario podrá seleccionar que habilidad desea realizar contra el entrenador CPU, seleccionando entre las 4 diferentes habilidades de su pokémon.

**RF13:** El usuario podrá cambiar de pokémon dentro del campo de batalla, seleccionando el icono de pokémon al que desea cambiar, esto solo se podrá hacer mientras sea turno del usuario entrenador.

**RF14:** Una vez un entrenador se quede sin pokémons, el aplicativo visualizará quien fue el ganador, asignándole una victoria al contador de victorias, si el usuario entrenador ganó o asignándole una derrota al contador de derrotas, si el usuario entrenador perdió.

**RF15:** El sistema permitirá a un usuario consultar a un entrenador mediante una consulta, el sistema deberá retornar toda la información generada por el aplicativo sobre el Usuario entrenador consultado.

**RF16:** El aplicativo permitirá a un Usuario registrarse o ingresar haciendo uso de su red social, seleccionando la red social con la que quiere registrarse o ingresar.

# Historias de Usuario:

Historia de Usuario	#1 - Registro de Usuario
Descripción	
Como Usuario quiero registrar mi nickname, correo electrónico, contraseña en Pokemon Battle para poder iniciar sesión dentro de la página y acceder a las diferentes funcionalidades que ofrece.	
Criterios de Aceptación	
<ul style="list-style-type: none"><li>- El Usuario podrá iniciar sesión con el Nickname o Correo electrónico y la Contraseña que ingresó a la hora de registrarse.</li><li>- Al ingresar una fecha de nacimiento posterior a la fecha actual el sistema debe notificar que hubo un error durante el registro</li><li>- Al ingresar una contraseña numérica menor a 8 caracteres el sistema debe notificar que hubo un error durante el registro</li><li>- El Usuario una vez registrado deberá tener asignado 1 pikachu y otros 5 pokémon generados aleatoriamente, cada pokémon con 4 habilidades que de igual manera se generaron y asignaron de forma aleatoria</li></ul>	
Responsable	

Historia de Usuario	#2 - Inicio de Sesión
Descripción	
Como Usuario quiero iniciar sesión con mi nickname o correo y mi contraseña en Pokemon Battle para poder iniciar sesión dentro de la página y acceder a las diferentes funcionalidades que ofrece.	
Criterios de Aceptación	
<ul style="list-style-type: none"><li>- El Usuario podrá iniciar sesión con el Nickname o Correo electrónico y la Contraseña que ingresó a la hora de registrarse.</li><li>- Al ingresar el nickname o correo de manera correcta, si el usuario escribe una contraseña incorrecta el sistema debe notificar que hubo un error durante el inicio de sesión</li><li>- El usuario deberá ser redirigido a la página de inicio de Pokemon Battle</li></ul>	
Responsable	

Historia de Usuario	#3 - Consultar Perfil de Entrenador
<b>Descripción</b>	
Como Usuario Entrenador quiero consultar mi Perfil de entrenador para poder ver mi nombre, foto de perfil, victorias, derrotas y Pokémons	
<b>Criterios de Aceptación</b>	
- Al consultar el perfil de entrenador, la información obtenida debe estar relacionada directamente al nickname o al correo del usuario entrenador que inició sesión con dichos datos.	
<b>Responsable</b>	

Historia de Usuario	#4 - Cambiar de Pokémon
<b>Descripción</b>	
Como Usuario Entrenador me gustaría poder cambiar de pokémon por otro de manera aleatoria con habilidades igualmente aleatorias una vez alcanzada 10 victorias en el modo batalla.	
<b>Criterios de Aceptación</b>	
- Si al intentar realizar el cambio de pokémon, el usuario entrenador cuenta con menos de 10 victorias, el sistema notificará que aún no puede realizar el cambio. - Una vez validado el cambio de pokémon, uno de los pokémons asignados al usuario entrenador deberá ser cambiado por otro pokémon de manera aleatoria, igualmente este pokémon deberá tener habilidades aleatorias.	
<b>Responsable</b>	

Historia de Usuario	#5 - Escoger Entrenador CPU
Descripción	
Como Usuario Entrenador quiero escoger al entrenador CPU por su nivel de dificultad para poder enfrentarme a él en el modo batalla	
Criterios de Aceptación	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cada entrenador CPU será escogido de una lista de entrenadores que tienen asociados un nivel de dificultad (Fácil, Normal, difícil), deberán haber 3 entrenadores a seleccionar, uno de dificultad Fácil, otro de dificultad Normal y otro de dificultad difícil.</li> <li>- Una vez escogido el entrenador CPU, cada uno de los pokémons asignados al entrenador se le asignarán 4 habilidades de manera aleatoria.</li> <li>- Una vez seleccionado el entrenador el usuario entrenador podrá iniciar una batalla</li> </ul>	
Responsable	

Historia de Usuario	#6 - Iniciar Combate
Descripción	
Como Usuario Entrenador quiero Iniciar un combate con un entrenador CPU escogido previamente.	
Criterios de Aceptación	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Una vez seleccionada la opción, se deberá mostrar el campo de batalla y activarse las acciones (botones) que el usuario entrenador podrá usar en el campo de batalla.</li> <li>- Se deberá cargar la imagen del primer pokémon de cada entrenador en el campo de batalla, al igual que su salud en la parte superior del campo de batalla.</li> <li>- Se deberá mostrar las habilidades del primer pokémon del usuario entrenador en la parte inferior del campo de batalla</li> <li>- Se deberán mostrar las imágenes de los 6 pokémons de cada entrenador en la parte derecha del campo de batalla.</li> <li>- Se deberá notificar al usuario Entrenador que será el primero en realizar alguna acción</li> <li>- Se debe de crear un registro de combate y se registrará el inicio del combate.</li> </ul>	
Responsable	

Historia de Usuario	#7 - Escoger Habilidad - Campo de batalla
Descripción	
Como Usuario Entrenador quiero escoger una de las 4 habilidades del pokémon que esté actualmente en el campo de batalla para .	
Criterios de Aceptación	

<p>- Si es el turno del entrenador CPU, el usuario entrenador no podrá escoger la habilidad, en caso contrario:</p> <p>1) Una vez seleccionada la habilidad el sistema notificará que se realizó la acción, una vez notificado se deberá ver reflejada la acción en el campo de batalla.</p> <p>2) Se deberá de guardar en el registro de combate la acción realizada por el Usuario Entrenador</p> <p>3) El sistema deberá realizar la acción del entrenador CPU, se notificará que se realizó la acción del entrenador CPU, una vez notificado se deberá ver reflejada la acción en el campo de batalla y por último Se deberá de guardar en el registro de combate la acción realizada por el Usuario CPU</p> <p>4) Se notificará al Usuario entrenador que es su Turno</p>	
<b>Responsable</b>	

<b>Historia de Usuario</b>	<b>#8 - Cambiar Pokémon - Campo de batalla</b>
<b>Descripción</b>	
Como Usuario Entrenador me gustaría poder cambiar de pokémon por alguno de los que tenga disponibles en el campo de batalla.	
<b>Criterios de Aceptación</b>	
<p>- Si es el turno del entrenador CPU, el usuario entrenador no podrá cambiar de pokémon, en caso contrario:</p> <p>1) Una vez seleccionada el pokémon a cambiar el sistema notificará que se realizó la acción, una vez notificado se deberá ver reflejada la acción en el campo de batalla.</p> <p>2) Se deberá de guardar en el registro de combate la acción realizada por el Usuario Entrenador</p> <p>3) El sistema deberá realizar la acción del entrenador CPU, se notificará que se realizó la acción del entrenador CPU, una vez notificado se deberá ver reflejada la acción en el campo de batalla y por último Se deberá de guardar en el registro de combate la acción realizada por el Usuario CPU</p> <p>4) Se notificará al Usuario entrenador que es su Turno</p>	
<b>Responsable</b>	

Historia de Usuario	#10 - Fin del combate - Campo de batalla
Descripción	
Como Usuario Entrenador me gustaría poder visualizar cuando gane o cuando pierda un combate contra un entrenador CPU en el campo de batalla	
Criterios de Aceptación	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuando alguno de los entrenadores se quede sin pokémons con los que luchar, se deberá determinar quién fue el ganador.</li> <li>- Se debe de registrar la victoria o derrota dentro de la información del Usuario Entrenador.</li> <li>- Se debe registrar la victoria o derrota dentro del registro de combate, y de igual manera se asignará el registro al usuario Entrenador.</li> <li>- Se debe habilitar una opción para recargar la pagina</li> </ul>	
Responsable	

Historia de Usuario	#11 - Consultar Entrenador - API Rest
Descripción	
Como Usuario quiero consultar otros Usuarios Entrenadores mediante la App, así con su nickname consultarlos para poder ver su información.	
Criterios de Aceptación	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuando la API Rest arroje un error en la consulta, se notificará al Usuario un error indicando el número del error.</li> <li>- Una vez obtenido los recursos de la API, se debe de mostrar en pantalla la información del usuario entrenador que se consultó.</li> </ul>	
Responsable	

Historia de Usuario	#12 - Autenticación Con Red Social
Descripción	
Como Usuario quisiera poder registrarme o iniciar Sesión mediante una red social de mi preferencia.	
Criterios de Aceptación	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- En caso de que el usuario se esté registrando a Pokemon Battle, Se deberá re direccionar al usuario a la página de le red social, para iniciar sesión en la red y así</li> </ul>	

<p>poder darle permisos a la Pokemon Battle de acceder a sus datos.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- En caso de que el usuario esté iniciando sesión en la Pokemon Battle, Se deberá re direccionar al usuario a la página de le red social, para iniciar sesión en la red y así acceder a los datos del Usuario Entrenador.</li><li>- Se deberá redirigir al Usuario Entrenador a la página de Inicio.</li></ul>	
<b>Responsable</b>	