

 Proyecto Cupi2	ISIS-1204 Algorítmica y Programación Requerimientos Funcionales.
Ejercicio:	n5_ligaBolos
Autor:	Equipo Cupi2 2016
Fecha:	2016-1

Listado de Requerimientos

Nombre	R1. Mostrar la información de un jugador.
Resumen	Muestra la información de un jugador de la liga de bolos.
Entradas	
Nombre del jugador a visualizar.	
Resultados	
<p>Se muestra la información del jugador seleccionado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombre del equipo. • Nombre del jugador. • Foto del jugador. • Partidas jugadas. • Promedio de puntos. • Nivel del jugador (indica si el jugador es profesional o no). 	

Nombre	R2. Desplazarse al siguiente jugador de la liga de bolos.
Resumen	Avanza hacia el siguiente jugador de la liga de bolos, y muestra su información.
Entradas	
Ninguna.	
Resultados	
Se desplaza al siguiente jugador en la navegación y se muestra su información.	
Si se encuentra en el último jugador, se informa al usuario que no puede desplazarse al siguiente jugador.	

Nombre	R3. Desplazarse al anterior jugador de la liga de bolos.
Resumen	Retrocede hacia el anterior jugador de la liga de bolos, y muestra su información.
Entradas	



Ninguna.
Resultados
Se desplaza al anterior jugador en la navegación y se muestra su información.
Si se encuentra en el primer jugador, se informa al usuario que no puede desplazarse al anterior jugador.

Nombre	R4. Desplazarse al último jugador de la liga de bolos.
Resumen	Avanza hasta el último jugador de la liga de bolos y muestra su información.
Entradas	
Ninguna.	
Resultados	
Se desplaza al último jugador de la liga y se muestra su información.	
Si se encuentra en el último jugador, se informa al usuario que ya se encuentra en el último jugador.	

Nombre	R5. Desplazarse al primer jugador de la liga de bolos.
Resumen	Retrocede hasta el primer jugador de la liga de bolos y muestra su información.
Entradas	
Ninguna.	
Resultados	
Se desplaza al primer jugador de la liga y se muestra su información.	
Si se encuentra en el primer jugador, se informa al usuario que ya se encuentra en el primer jugador.	

Nombre	R6 – Buscar jugador por nombre.
Resumen	Busca un jugador por su nombre.
Entradas	
Nombre del jugador.	
Resultados	
Se muestra la información del jugador que corresponde al nombre ingresado.	
Si no existe un jugador con el nombre ingresado, se indica al usuario que el jugador no existe en la liga de bolos.	

Nombre	R7 – Buscar jugador con mejor promedio de puntos.
Resumen	Busca el jugador con el mejor promedio de puntos.
Entradas	



Ninguna.
Resultados
Muestra el jugador con el mejor promedio de puntos.
Si dos o más jugadores cuentan con el mejor promedio (tienen iguales promedios y dicho valor es el más alto para todos jugadores registrados en la aplicación) se presenta la información del primero de ellos, según el orden en que se encuentran registrados en la aplicación.

Nombre	R8 – Agregar nuevo puntaje al jugador.
Resumen	Registra un nuevo puntaje al jugador, recalculando su número de partidas jugadas y su promedio de puntos.
Entradas	
Nuevo puntaje (valor entero)	
Resultados	
Se recalcula y se muestra el nuevo promedio de puntos para el jugador.	
Se recalcula y se muestra la nueva cantidad de partidas disputadas por el jugador.	
Si el valor a agregar no es entero o es negativo se informa al usuario que debe introducir un valor entero positivo.	

