

 Proyecto Cupi2	ISIS-1204 Algorítmica y Programación I Requerimientos funcionales
Ejercicio:	n6_cupiDamas
Autor:	Equipo Cupi2 2015
Fecha:	Abril 2015

Listado de Requerimientos

Nombre	R1 – Cargar un nuevo juego.
Resumen	Carga un juego a partir de un archivo de propiedades que contiene el estado de una partida.
Entradas	
El archivo de propiedades con los datos del juego.	
Resultados	
Se mostró el tablero de juego con el estado ingresado en el archivo.	

Nombre	R2 – Realizar una jugada.
Resumen	Realiza una jugada seleccionando la ficha que se desea mover y la posición a la que se quiere llevar.
Entradas	
La ficha que se desea mover.	
La posición a la que se quiere llevar la ficha.	
Resultados	
Se mostró el tablero con el nuevo movimiento.	
Si el movimiento es inválido se muestra un mensaje de error al usuario.	
Si el turno no es válido se muestra un mensaje de error al usuario.	
Si el movimiento es válido y deja sin fichas al oponente, se muestra un mensaje del ganador del juego.	
Si al terminar la jugada el oponente no pueda mover fichas, se muestra un mensaje del ganador del juego.	

Nombre	R3 – Reiniciar el juego.
Resumen	Se reinicia el juego y se muestra un tablero sin movimientos.
Entradas	
Ninguna.	
Resultados	
Se mostró un tablero nuevo.	

