

 Proyecto Cupí2	ISIS-1205 Algorítmica y Programación II Descripción
Ejercicio:	n12_brainsDuel
Autor:	Equipo Cupí2
Semestre:	2017-2

Listado de requerimientos del servidor

Nombre	R1 – Conectar dos jugadores.
Resumen	Conecta dos jugadores para iniciar un duelo.
Entradas	
Mensajes de LOGIN o REGISTRO de los jugadores	
Resultados	
Los jugadores se conectan para iniciar el juego.	

Nombre	R2 – Consultar los duelos en curso.
Resumen	Consulta la información de los duelos (alias de los jugadores) que se encuentran en curso.
Entradas	
Ninguna.	
Resultados	
Se muestra la información de los duelos que se están efectuando en el momento.	

Nombre	R3 – Consultar estadísticas de los jugadores.
Resumen	Consulta el número de duelos ganados, perdidos y efectividad de cada jugador.
Entradas	
Ninguna.	
Resultados	
Se muestra la información estadística de cada jugador.	

Nombre	R4 – Agregar un jugador.
Resumen	Agrega un jugador a la base de datos.
Entradas	

Alias del jugador.
Nombre del jugador.
Apellidos del jugador.
Contraseña del jugador.
Resultados
Se agrega un nuevo jugador a la base de datos.
Si ya existe un jugador con el alias dado, se notifica al usuario con un mensaje de error. El nuevo jugador no se agrega.

Nombre	R5 – Permitir el registro o inicio de sesión de un jugador en el sistema
Resumen	Permite a un jugador conectarse o iniciar sesión
Entradas	
Alias del jugador.	
Contraseña del jugador.	
Resultados	
Se devuelve la información del jugador.	
Si no existe un jugador con el alias dado, se notifica al usuario con un mensaje de error.	
Si la contraseña dada no corresponde al que se encuentra asignado a ese alias, se notifica al usuario con un mensaje de error.	

Nombre	R6 – Registrar un duelo ganado a un jugador.
Resumen	Registra un duelo ganada a un jugador en la base de datos.
Entradas	
Alias del jugador.	
Resultados	
Se registra un duelo ganado al jugador en la base de datos.	
Si no existe un jugador con el alias dado, se notifica al usuario con un mensaje de error.	

Nombre	R7 – Registrar un duelo perdido a un jugador.
Resumen	Registra un duelo perdido a un jugador en la base de datos.
Entradas	
Alias del jugador.	
Resultados	
Se registra un duelo perdido al jugador en la base de datos.	
Si no existe un jugador con el alias dado, se notifica al usuario con un mensaje de error.	

Nombre	R8 – Notificar a los jugadores quién es su oponente.
Resumen	Notifica a los jugadores quién es su oponente.
Entradas	
Ninguna.	
Resultados	
Se envía a cada jugador la información de su oponente.	

Nombre	R9 – Asignar el primer turno.
Resumen	Determina aleatoriamente el jugador que tendrá el primer turno.
Entradas	
Ninguna.	
Resultados	
Se habilita un jugador para realizar la primera jugada.	

Nombre	R10 – Notificar el fin del juego.
Resumen	Notifica el fin del juego a los jugadores.
Entradas	
Ninguna.	
Resultados	
Notifica el fin del duelo a los jugadores, cuando alguno completó 6 trofeos.	

Nombre	R11 – Cargar preguntas del juego.
Resumen	Carga las preguntas del juego a partir de un archivo de texto plano.
Entradas	
Archivo de texto plano con las preguntas.	
Resultados	
Se cargan las preguntas dentro del juego.	

Nombre	R12 – Enviar preguntas aleatorias a un jugador.
Resumen	Envía preguntas aleatorias a un jugador
Entradas	
Categoría de la preguntas	

Resultados

Se envían las preguntas al jugador correspondiente.

Nombre	R13 – Enviar un reto a los jugadores de una partida.
Resumen	Envía el reto a los jugadores correspondientes.
Entradas	
Solicitud del reto	
Resultados	
Se envía el reto y se validan las respuestas de los jugadores	

Listado de requerimientos del cliente

Nombre	R1 – Iniciar sesión.
Resumen	Permite que un jugador inicie sesión y se conecte al servidor para esperar por un oponente e iniciar un nuevo duelo
Entradas	
IP del servidor.	
Puerto del servidor.	
Alias del jugador.	
Contraseña del jugador.	
Avatar del jugador.	
Resultados	
El jugador se conecta al servidor y apenas tenga un oponente, inicia el duelo.	
Si la combinación alias-contraseña es incorrecta, se notifica al usuario con un mensaje de error.	
Si el alias no corresponde a un jugador existente, se notifica al usuario con un mensaje de error.	

Nombre	R2 – Registrar jugador.
Resumen	Permite que un jugador se registre y se conecte al servidor para esperar por un oponente e iniciar un nuevo duelo
Entradas	
IP del servidor.	
Puerto del servidor.	
Alias del jugador.	

Nombre del jugador.
Apellidos del jugador.
Contraseña del jugador.
Avatar.
Resultados
El jugador se registra en la base datos ,se conecta al servidor y apenas tenga un oponente, inicia el duelo.
Si existe un jugador con el alias ingresado, se notifica al usuario con un mensaje de error.

Nombre	R3 – Girar ruleta para obtener una categoría aleatoria
Resumen	Obtiene una categoría de pregunta aleatoria a partir de la ruleta.
Entradas	
Ninguna	
Resultados	
Indica cuál fue la categoría seleccionada y muestra la pregunta a responder.	

Nombre	R4 – Responder una pregunta.
Resumen	Permite que el jugador responda una pregunta
Entradas	
Pregunta con sus opciones de respuesta	
Resultados	
Ver el resultado de la pregunta.	

Nombre	R5 – Mostrar trofeos ganados
Resumen	Se muestran los trofeos ganados por el jugador y por su oponente
Entradas	
Ninguna.	
Resultados	
Se muestran los trofeos ganados por los dos jugadores.	

Nombre	R6 – Envía un reto al adversario
Resumen	Se envía un reto al adversario
Entradas	
Ninguna.	

Resultados

Se envía el reto