**REQUERIMIENTOS FUNCIONALES LABORATORIO 3**

|  |  |
| --- | --- |
| **NOMBRE** | Convertir pokebola en pokemon **P001** |
| **RESUMEN** | Hacer que al hacer click obre la pokebola aparezca un pokemon |
| **ENTRADA** | Un evento |
| **SALIDA** | Un pokemon en la interfaz |

|  |  |
| --- | --- |
| **NOMBRE** | Mostrar desplazamiento **P002** |
| **RESUMEN** | Mostrar la distancia que el pokemon recorrió desde su punto inicial hasta la bandera |
| **ENTRADA** | Nada |
| **SALIDA** | Un Joption Pane con la distancia |

|  |  |
| --- | --- |
| **NOMBRE** | Pokemon se mueva hasta la bandera **P003** |
| **RESUMEN** | El pokemon se moverá horizontalmente hasta la bandera, o sea solamente se moverá en el eje x |
| **ENTRADA** |  |
| **SALIDA** | Un pokemon moviéndose |

|  |  |
| --- | --- |
| **NOMBRE** | Atrapar pokemon **P004** |
| **RESUMEN** | Atrapar al pokemon durante su desplazamiento horizontal haciendo un click sobre él |
| **ENTRADA** |  |
| **SALIDA** | Pokemon atrapado |

|  |  |
| --- | --- |
| **NOMBRE** | Mostrar mensaje ganador **P005** |
| **RESUMEN** | Al atrapar el pokemon se debe mostrar un mensaje “Lograste atrapar el pokemon. Ingresa tu nombre para guardarlo” |
| **ENTRADA** |  |
| **SALIDA** | Mensaje anunciado |

|  |  |
| --- | --- |
| **NOMBRE** | Guardar nombre ganador **P006** |
| **RESUMEN** | Guardar el nombre del ganador en un archivo de texto |
| **ENTRADA** | String que indica el nombre del ganador |
| **SALIDA** | Nombre guardado |

|  |  |
| --- | --- |
| **NOMBRE** | Escoger pokemon **P007** |
| **RESUMEN** | Escoger el pokemon con el que se quiere jugar de un listado de pokemones |
| **ENTRADA** | Un evento de tipo radioButton |
| **SALIDA** | Un pokemon seleccionado |

**REQUERIMIENTOS FUNCIONALES LABORATORIO 4**

|  |  |
| --- | --- |
| **NOMBRE** | Modificar aleatoriamente la velocidad **P008** |
| **RESUMEN** | Los pokemones se mueven con velocidades aleatorias pero constantes cada que son modificados |
| **ENTRADA** |  |
| **SALIDA** | Pokemon moviéndose a una velocidad diferente a la de otro pokemon |

|  |  |
| --- | --- |
| **NOMBRE** | Guardar puntaje **P009** |
| **RESUMEN** | Guardar el puntaje el cual es la suma de los puntajes que el jugador tuvo en el entrenamiento atrapar y el entrenamiento lanzar, si no hizo alguno de los dos, se le sumario 0 en el entrenamiento que no hizo. |
| **ENTRADA** | Puntaje |
| **SALIDA** | Puntaje guardado |

|  |  |
| --- | --- |
| **NOMBRE** | Visualizar el incremento del puntaje **P010** |
| **RESUMEN** | Visualizar el incremento del puntaje en cada tipo de entrenamiento, el cual será de 5 en 5 a medida que pasen los segundos |
| **ENTRADA** |  |
| **SALIDA** | Un puntaje |

|  |  |
| --- | --- |
| **NOMBRE** | Guardar nombre del jugador **P011** |
| **RESUMEN** | Guardar el nombre del jugador al iniciar el juego |
| **ENTRADA** | String con el nombre |
| **SALIDA** | Un nombre o nickname del jugador |

|  |  |
| --- | --- |
| **NOMBRE** | Guardar el estado del juego **P012** |
| **RESUMEN** | Guardar el estado del juego en el disco, esto, cada que el usuario quiera hacerlo. |
| **ENTRADA** |  |
| **SALIDA** | Estado del juego guardado |

|  |  |
| --- | --- |
| **NOMBRE** | Almacenar la información del jugador **P013** |
| **RESUMEN** | Almacenar la información del jugador en un archivo de texto, la cual es el nombre y el puntaje general que como se dice en el requerimiento P010 es la suma del puntaje obtenido en el entrenamiento atrapar y lanzar |
| **ENTRADA** |  |
| **SALIDA** | Información del jugador almacenado en un archivo de texto |

|  |  |
| --- | --- |
| **NOMBRE** | Visualizar los usuarios que han usado el juego **P014** |
| **RESUMEN** | Visualizar un listado de los jugadores que han usado el juego con su respectivo nickname y puntaje |
| **ENTRADA** |  |
| **SALIDA** | Listado de jugadores |

|  |  |
| --- | --- |
| **NOMBRE** | Ordenar listado de jugadores por el puntaje **P015** |
| **RESUMEN** | Ordenar el listado de jugadores que se hace en el requerimiento P014 pero con ordenado dependiendo su puntaje e mayor a menor |
| **ENTRADA** |  |
| **SALIDA** | Un listado de jugadores ordenado por el puntaje |

|  |  |
| --- | --- |
| **NOMBRE** | Ordenar listado de jugadores por nombre **P016** |
| **RESUMEN** | Ordenar el listado de jugadores que se hace en el requerimiento P014 pero con ordenado dependiendo su nombre y el orden del alfabeto |
| **ENTRADA** |  |
| **SALIDA** | Un listado de jugadores ordenado por el nombre |

|  |  |
| --- | --- |
| **NOMBRE** | Buscar un jugador **P017** |
| **RESUMEN** | Buscar un jugador con base en un puntaje, en caso en que no exista un jugador con dicho puntaje se muestra una excepción indicando que el jugador no existe. |
| **ENTRADA** |  |
| **SALIDA** | Un jugador o un mensaje de error |

**TRAZABILIDAD**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **REQUERIMIENTO** | **CLASE** | **METODO** |
| Convertir pokebola en pokemon **P001** | ControllerGymPokemon (Package controller)  Gym  Pokemon | start(MouseEvent):void  getPokemon():Pokemon  setCaught():void |
| Mostrar desplazamiento **P002** | Gym  Gym  Gym  PokeThread (Package thread) | Constante POSBANNER  Constante POSPOKEMON  getpokemon(): Pokemon  run():void |
| Pokemon se mueve hasta la bandera **P003** | Pokemon  Gym  ControllerGymPokemon (Package controller)  ControllerGymPokemon (Package controller)  Pokemon  PokeThread (Package thread) | getPosX(): int  getPokemon(): Pokemon  start(MouseEvent):void  move(): void  changePosX():int  run():void |
| Atrapar pokemon **P004** | Pokemon  Pokemon  ControllerGymPokemon (Package controller) | setCaught():void  isCaught():boolean  start(MouseEvent):void |
| Mostrar mensaje ganador **P005** | Pokemon  Pokemon  ControllerGymPokemon (Package controller) | setCaught():void  setPosX():  start(MouseEvent):void |
| Guardar nombre ganador **P006** | Gym  Pokemon | SaveFile(String):void  GetPosX():int |
| Escoger pokemon **P007** | Gym  ControllerGymPokemon (Package controller) | getPokemon():Pokemon  selected(ActionEvent):void |