Algoritmos y programación II

Laboratorio 3

# Análisis

## Requerimientos funcionales

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | R.F.#1 Cargar juego |
| Descripción | Permite inicializar un nuevo juego con una de las configuraciones disponibles |
| Entrada | Opción de configuración |
| Salida | Una nueva partida es creada |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | R.F.#2 Guardar juego |
| Descripción | Permite que el programa ingrese en el sistema una nueva configuración de partida. |
| Entrada | Archivo de texto plano con la configuración de la nueva partida. |
| Salida | Una nueva partida es guardada y esta lista para ser cargada. |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | R.F.#3 Salir del juego |
| Descripción | Permite que el programa finalice todas las tareas que este ejecutando y se cierre. |
| Entrada | Ninguna. |
| Salida | El programa guarda la información del puntaje.  El programa se cierra. |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | R.F.#4 Visualizar mejores puntajes |
| Descripción | Permite que el programa muestre los jugadores con los mejores puntajes. |
| Entrada | Ninguna. |
| Salida | Se muestra en pantalla la lista de los jugadores con mejor puntaje por nivel. |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | R.F.#5 Mostrar manual del juego |
| Descripción | Permite que el programa muestre una pantalla con las mecánicas y el objetivo del juego. |
| Entrada | Ninguna |
| Salida | El programa muestra en pantalla el manual del juego. |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | R.F.#6 Ingresar resultado de juego a los mejores del juego |
| Descripción | Permite que el programa compare el resultado del ultimo juego y los que ya están entre los mejores para sustituir los valores correspondientes. |
| Entrada | Nombre del jugador.  Puntaje de la partida. |
| Salida | El nombre del jugador y su puntaje son guardados en la lista de los mejores.  El nombre del jugador y su puntaje no son guardados en la lista de los mejores. |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | R.F.#7 Cargar información de partidas anteriores |
| Descripción | Permite que el programa cargue la información que tiene guardada. |
| Entrada | Archivo con información de anteriores partidas. |
| Salida | La información de las anteriores partidas es cargada. |

## Requerimientos no funcionales

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | R.N.F.#1 Serializar el guardado y lectura de información. |
| Descripción | El programa debe guardar y leer la información serializando. |

# Diseño

