

Criaturas Mágicas

Listado de Requerimientos

Nombre	R1 – Cargar una configuración de tablero de juego
Resumen	Carga un archivo de propiedades que contiene la ubicación de los terrenos y las criaturas escondidas.
Entradas	
Archivo de propiedad con la configuración del juego	
Resultados	
La configuración es correctamente cargada, y el juego inicia con esta configuración. Se muestra el tablero de juego con los elementos ubicados en sus respectivas posiciones. Se habilitan los botones de juego.	
Si hay algún error cargando el archivo se informa al usuario.	

Nombre	R2 – Cargar la información de la enciclopedia
Resumen	Carga un archivo de propiedades que contiene la información de las criaturas que componen la enciclopedia.
Entradas	
Archivo de propiedad con la información de la enciclopedia	
Resultados	
La información es correctamente cargada, y se muestra la enciclopedia de criaturas.	
Si hay algún error cargando el archivo se informa al usuario.	

Nombre	R3 – Visualizar la información del tablero
Resumen	Muestra el estado de las casillas que componen el tablero de juego.
Entradas	
Ninguna.	
Resultados	
Se muestra el estado de cada una de las casillas del tablero de juego.	

Nombre	R4 – Visualizar la enciclopedia de criaturas
Resumen	Muestra la información de todas las criaturas que pueden ser encontradas en el tablero.
Entradas	
Ninguna.	
Resultados	
Se muestra la información de las criaturas.	

Nombre	R5 – Navegar la enciclopedia de criaturas
---------------	--

Resumen	Navega a través de la lista de criaturas que compone la enciclopedia.
Entradas	
Dirección de la navegación.	
Resultados	
Se muestra la siguiente criatura al ir a la siguiente criatura.	
Si ya se encuentra en la última criatura se informa al usuario.	
Se muestra la anterior criatura al ir a la anterior criatura.	
Si ya se encuentra en la primera criatura se informa al usuario.	

Nombre	R6 – Visualizar el estado actual del juego
Resumen	Muestra el puntaje y los movimientos restantes del jugador.
Entradas	
Ninguna.	
Resultados	
Se muestra el estado del juego.	

Nombre	R7 – Visitar una casilla
Resumen	Se visita una casilla, esta se marca como visitada y en caso de esconderse una criatura en ella se modifica el puntaje.
Entradas	
La casilla a visitar.	
Resultados	
Si la casilla destino no tiene una criatura, se disminuye la cantidad de movimientos restantes y se marca como visitada.	
Si la casilla destino tiene una criatura, se disminuye la cantidad de movimientos restantes, se muestra la criatura en el tablero, se modifica el puntaje y se informa al usuario.	
Si la casilla ya había sido visitada, se disminuye la cantidad de movimientos restantes y se informa al usuario.	
Si se acaban los movimientos, el jugador pierde, se termina el juego y se informa al usuario.	
Si al encontrar una criatura el jugador pierde por puntaje mínimo, se termina el juego y se informa al usuario.	
Si al encontrar una criatura el jugador gana por puntaje objetivo, se termina el juego y se informa al usuario.	

Nombre	R8 – Reiniciar el juego.
Resumen	Se reinicia el juego, la información del tablero y el estado del juego.
Entradas	
Ninguna.	
Resultados	
El juego se reinicia exitosamente. Se muestra el tablero de juego con los elementos ubicados en sus respectivas posiciones.	

Nombre	R9–Indicar cuántas criaturas hay en una fila dada.
Resumen	Calcula la cantidad total de criaturas que se encuentran en una fila dada.
Entradas	
La fila de interés.	
Resultados	
Se muestra un mensaje al jugador indicando la cantidad de criaturas en la fila.	
Si la fila especificada no es válida se informa al usuario.	

Nombre	R10–Indicar cuántas criaturas hay en una columna dada.
Resumen	Calcula la cantidad total de criaturas que se encuentran en una columna dada.
Entradas	
La columna de interés.	
Resultados	
Se muestra un mensaje al jugador indicando la cantidad de criaturas en la columna.	
Si la columna especificada no es válida se informa al usuario.	

Nombre	R11–Calcular el puntaje que se puede obtener en un cuadrante dado.
Resumen	Calcula la suma de los puntos de todas las criaturas sin encontrar en un cuadrante dado.
Entradas	
El cuadrante	
Resultados	
Se muestra un mensaje al jugador indicando el puntaje que podría obtener el jugador si encontrara todas las criaturas en el cuadrante.	
Si el cuadrante especificado no es válido se informa al usuario.	

Nombre	R12–Buscar la criatura de luz no encontrada con el puntaje más alto.
Resumen	Busca la criatura de luz con mayor puntaje que no haya sido encontrada aún en el tablero.
Entradas	
Ninguna	
Resultados	
Se muestra un mensaje al jugador indicando la criatura de luz con puntaje más alto escondida en el tablero.	
Si no quedan criaturas de luz por encontrar en el tablero se informa al usuario.	