Lista de requerimientos, análisis y diseños de pruebas unitarias

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **R1–Modificar velocidad** |
| **Resumen** | Permite modificar aleatoriamente la velocidad con la que el pokemon se desplaza |
| **Entradas** | |
| ninguna | |
| **Resultados** | |
| Se ha modificado la velocidad del pokemon | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **R2–Almacenar Puntaje** |
| **Resumen** | Permite almacenar el puntaje del jugador en cada uno de los entrenamientos |
| **Entradas** | |
| ninguna | |
| **Resultados** | |
| Se ha modificado la velocidad del pokemon | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **R3–Registrar Nickname** |
| **Resumen** | Permite al usuario registrar su nombre |
| **Entradas** | |
| El nickname del jugador | |
| **Resultados** | |
| Se ha registrado el nickname del jugador | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **R4–Guardar Juego** |
| **Resumen** | Permite al usuario poder guardar el juego |
| **Entradas** | |
| ninguna | |
| **Resultados** | |
| Se ha guardado el estado del juego | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **R5–Cargar Juego** |
| **Resumen** | Permite al usuario cargar el juego en el estado que se guardó anteriormente |
| **Entradas** | |
| El juego que guardo anteriormente | |
| **Resultados** | |
| Se ha cargado el juego | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **R6–Mostrar lista usuarios por puntaje** |
| **Resumen** | Permite mostrar una lista de usuarios de manera ordenada en base al puntaje que han usado el juego |
| **Entradas** | |
| ninguna | |
| **Resultados** | |
| Se ha mostrado la lista de usuarios | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **R7–Mostrar lista usuarios por nombre** |
| **Resumen** | Permite mostrar una lista de usuarios de manera ordenada en base al nombre que han usado el juego |
| **Entradas** | |
| Ninguna | |
| **Resultados** | |
| Se ha mostrado la lista de usuarios | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **R8–Buscar jugador** |
| **Resumen** | Permite buscar el nombre del jugador con base a su puntaje |
| **Entradas** | |
| Nombre del jugador | |
| **Resultados** | |
| Se ha mostrado el nombre del jugador con su respectivo puntaje | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **R9–Buscar pokemon** |
| **Resumen** | Permite buscar el nombre del jugador con base a su puntaje |
| **Entradas** | |
| Nombre del pokemon | |
| **Resultados** | |
| Se ah mostrado el pokemon en caso de que lo encontré.  Se ha mostrado un mensaje de no encontrado en caso de que no exista el pokemon | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Requerimient**o | **Clase** | **Métodos** |
| **R#1** | AtraparController | moverEnsayo(e:ActionEvent):void |
| LanzarController | moverEnsayo(e:ActionEvent):void |
| **R#2** | AtraparController | moverEnsayo(e:ActionEvent):void |
| LanzarController | moverEnsayo(e:ActionEvent):void |
| R#3 | SampleController | guardarNickName():void |
| **R#4** | AtraparController | archivoPokemones() ;  guardarJugadoresSerializables();  guardarArchivoEnComputadora(e ActionEvent):void |
| LanzarController | archivoPokemones() ;  guardarJugadoresSerializables();  guardarArchivoEnComputadora(e ActionEvent):void |
| **R#5** | LanzarController | archivoPokemones() ;  guardarJugadoresSerializables();  cargarJuegoDeMiComputadora(e: ActionEvent):void |
| AtraparController | archivoPokemones() ;  guardarJugadoresSerializables();  cargarJuegoDeMiComputadora(e: ActionEvent):void |
| **R#6** | AtraparController | mostrarListaPorPuntaje():void  mostrarListaPorNombre():void  ordenarPorPuntaje():void  ordernarPorNombre():void |
| LanzarController | mostrarListaPorPuntaje():void  mostrarListaPorNombre():void  ordenarPorPuntaje():void  ordernarPorNombre():void |