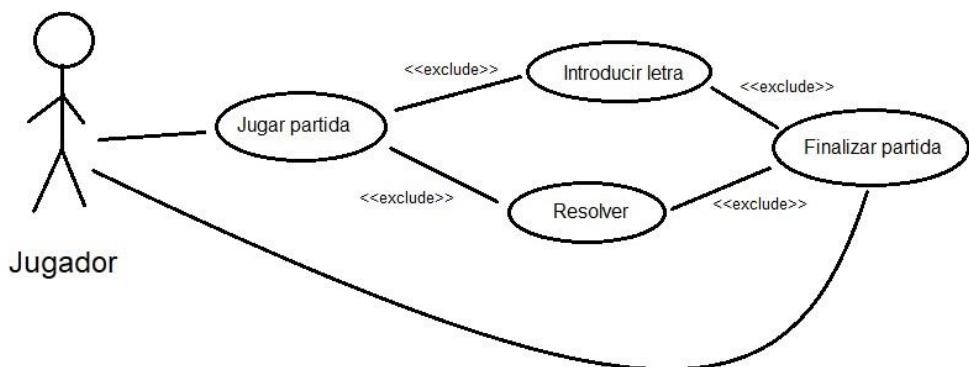


Documento de Especificación de Requisitos

Se quiere desarrollar un programa escrito en Java, con salidas de consola, para el juego “Ahorcado”.

El sistema generará una palabra al azar de su lista de palabras. El jugador, irá introduciendo letras. Si la letra introducida se encuentra en la palabra, se mostrarán las posiciones de dicha letra. Si se equivoca, se resta 1 a los intentos disponibles (11 intentos). El jugador también podrá introducir la palabra completa. Si acierta termina la partida, si falla pasa lo mismo que con la letra.

Diagrama de Casos de Uso



Casos de Uso

CU-001 – Jugar partida

El jugador comienza una nueva partida. El sistema genera una palabra aleatoria.

CU-002 – Introducir letra

El jugador prueba una letra. Si es correcta se actualiza el progreso, si no lo es, disminuye en 1 los intentos restantes.

CU-003 - Resolver

El jugador introduce una palabra. Si es correcta la partida finaliza, si no lo es, disminuye en 1 los intentos restantes.

CU-004 – Finalizar partida

El jugador ha ganado, se le han terminado los intentos, o ha decidido finalizar la partida.

Diagrama de Clases

