

 Proyecto Cupí2	ISIS-1205 Algorítmica y Programación 2 Requerimientos Funcionales
Ejercicio:	
Autor:	
Fecha:	

Listado de Requerimientos

Nombre	R1 – Iniciar Juego
Resumen	El usuario selecciona el nivel de dificultad
Entradas	
Ninguna	
Resultados	
Se muestra el nombre de la ciudad actual.	

Nombre	R2 – Mostrar estado del juego: Ver Ciudad Actual, Ver Días Faltantes, ver descripción ciudad actual
Resumen	Muestra el nombre de la ciudad en la cual se encuentra el usuario
Entradas	
Ninguna	
Resultados	
Se muestra el nombre de la ciudad actual.	

Nombre	R3 – Ver Pista de un Lugar de la Ciudad
Resumen	Dado el nombre de un lugar en la ciudad, se ve la pista que se encuentra en él
Entradas	
El nombre del lugar donde se quiere ver la pista.	
Resultados	
Se muestra en pantalla la pista que se encuentra en el lugar especificado. Dado que cada vez que se lee una pista el tiempo se reduce, este cambio se debe ver reflejado en la pantalla principal.	

Nombre	R4 - Viajar
---------------	--------------------



Resumen	Se puede viajar de la ciudad actual a una de las ciudades hijas.
Entradas	
El nombre de la ciudad donde se quiere viajar.	
Resultados	
<p>La ciudad actual cambia. El nombre, la descripción y la imagen de la ciudad cambian para mostrar la información de la nueva ciudad actual. Dado que en el viaje se gasta tiempo, esto se tiene que ver reflejado en los días faltantes.</p> <p>En caso que la ciudad tenga el ladrón y la orden de captura haya sido generada el sospechoso es atrapado y el juego termina exitosamente y se le informa al usuario.</p> <p>En caso que la ciudad tenga el ladrón pero no se haya generado la orden de captura se le debe informar al usuario que encontró el ladrón, pero no se puede arrestar porque no se generó la orden de captura.</p> <p>En caso que el usuario viaje a una ciudad que es hoja y no se encuentre el usuario se le informa al usuario que el ladrón se escapó.</p>	

Nombre	R5 – Expedir Orden de Captura
Resumen	Una vez se tiene una idea de quién es el sospechoso se tiene que generar la orden de captura para que pueda ser encarcelado.
Entradas	
El sospechoso.	
Resultados	
Se muestra que se generó la orden de captura para el sospechoso escogido. En caso que el sospechoso seleccionado no sea el ladrón el juego termina y el usuario pierde. En caso que sea el correcto lo informa al usuario para que pueda encontrarlo.	

Nombre	R6 - Conocer el peso del árbol de juego
Resumen	Muestra cuál es el peso del árbol
Entradas	
Ninguna	
Resultados	
El usuario tiene el peso del árbol	

Nombre	R7 - Conocer la altura del árbol de juego
Resumen	Muestra cuál es la altura del árbol
Entradas	
Ninguna	
Resultados	
El usuario obtiene la altura del árbol	

Nombre	R8 - Obtener el recorrido en inorden del árbol de juego
Resumen	El usuario obtiene cuál es el recorrido en inorden del árbol
Entradas	
Ninguna	
Resultados	
El usuario puede ver cuál es el recorrido en inorden del árbol	

Nombre	R9 - Obtener el recorrido en preorden del árbol de juego
Resumen	El usuario obtiene cuál es el recorrido en preorden del árbol
Entradas	
Ninguna	
Resultados	
El usuario puede ver cuál es el recorrido en preorden del árbol	

Nombre	R10 - Obtener el recorrido en postorden del árbol de juego
Resumen	El usuario obtiene cuál el recorrido en postorden del árbol
Entradas	
Ninguna	
Resultados	
El usuario puede ver cuál es el recorrido en postorden del árbol	

Nombre	R11 – Mostrar el árbol de juego
Resumen	Se muestra el árbol del juego, diferenciando claramente cuál es el camino de la raíz hasta la ciudad donde estaba el ladrón.
Entradas	
Ninguna	
Resultados	
El usuario puede ver el árbol completo.	