

 Proyecto CUPi2	ISIS-1205 Algorítmica y Programación 2 Requerimientos Funcionales
Ejercicio:	
Autor:	
Fecha:	

Listado de Requerimientos

Nombre	R1- Jugar
Resumen	El usuario selecciona una pieza que debe estar al lado del espacio y la pieza se mueve al lugar de éste. Si al mover la pieza el juego queda solucionado entonces se le informa al usuario el número de jugadas que hizo para terminar el juego.
Entradas	
El tablero	
La pieza que se moverá	
Resultados	
El nuevo estado del tablero después de que se mueve la pieza seleccionada.	

Nombre	R2- Comenzar un nuevo juego
Resumen	Desordena las fichas y las deja en un estado aleatorio desde el cual es posible solucionar el juego
Entradas	
Ninguna	
Resultados	
Ninguno	

Nombre	R3- Sugerir Jugada
Resumen	El usuario indica una profundidad y el sistema, usando un árbol de estados de la profundidad indicada, selecciona la mejor jugada que se puede realizar desde el estado actual.
Entradas	
La profundidad o altura del árbol de jugadas generado.	
Resultados	
Una pieza del tablero se resalta para indicar que es la jugada sugerida	

Nombre	R4- Ejecutar la solución del juego
Resumen	En el caso en que en el árbol de estados se pueda llegar a una solución, el sistema debe permitir al usuario ver la ejecución paso a paso de tal solución.
Entradas	
Ninguna	
Resultados	
El usuario visualizó paso a paso la ejecución de la solución.	