

 Proyecto CUPi2	ISIS-1205 Algorítmica y Programación II Descripción
Ejercicio:	n12_batallaPokemon
Autor:	Equipo CUPi2
Semestre:	2016-2

Listado de requerimientos del servidor

Nombre	R1 – Consultar las batallas.
Resumen	Consulta la información de las batallas (alias de los jugadores) que se encuentran en curso.
Entradas	Ninguna.
Resultados	Se muestra la información de las batallas que se están efectuando en el momento.

Nombre	R2 – Consultar estadísticas de los jugadores.
Resumen	Consulta el número de batallas ganadas, perdidas y efectividad de cada jugador.
Entradas	Ninguna.
Resultados	Se muestra la información estadística de las batallas de cada jugador.

Nombre	R3 – Agregar un jugador.
Resumen	Agrega un jugador a la base de datos.
Entradas	Alias del jugador. Nombre del jugador. Apellidos del jugador. Contraseña del jugador.
Resultados	Se agrega un nuevo jugador a la base de datos. Si ya existe un jugador con el alias dado, se notifica al usuario con un mensaje de error. El nuevo jugador no se agrega.

Nombre	R4 – Consultar la información de un jugador.
Resumen	Consulta la información de un jugador en el sistema.
Entradas	
Alias del jugador.	
Contraseña del jugador.	
Resultados	
Se devuelve la información del jugador.	
Si no existe un jugador con el alias dado, se notifica al usuario con un mensaje de error.	
Si la contraseña dada no corresponde al que se encuentra asignado a ese alias, se notifica al usuario con un mensaje de error.	

Nombre	R5 – Registrar una batalla ganada a un jugador.
Resumen	Registra una batalla ganada a un jugador en la base de datos.
Entradas	
Alias del jugador.	
Resultados	
Se registra una batalla ganada al jugador en la base de datos.	
Si no existe un jugador con el alias dado, se notifica al usuario con un mensaje de error.	

Nombre	R6 – Registrar una batalla perdida a un jugador.
Resumen	Registra una batalla perdida a un jugador en la base de datos.
Entradas	
Alias del jugador.	
Resultados	
Se registra una batalla perdida al jugador en la base de datos.	
Si no existe un jugador con el alias dado, se notifica al usuario con un mensaje de error.	

Nombre	R7 – Notificar a los jugadores quién es su oponente.
Resumen	Notifica a los jugadores quién es su oponente.
Entradas	
Ninguna.	
Resultados	
Se envía a cada jugador la información de su oponente.	

Nombre	R8 – Asignar el primer turno.
Resumen	Determina aleatoriamente el jugador que tendrá el primer turno.
Entradas	
Ninguna.	
Resultados	
Se habilita un jugador para realizar la primera jugada.	

Nombre	R9 – Notificar el fin del juego.
Resumen	Notifica el fin del juego a los jugadores.
Entradas	
Ninguna.	
Resultados	
Notifica el fin de la batalla a los jugadores, cuando todos los pokémon de un jugador fueron debilitados.	

Listado de requerimientos del cliente

Nombre	R1 – Iniciar sesión.
Resumen	Permite que un jugador inicie sesión y se conecte al servidor para esperar por un oponente e iniciar una nueva batalla.
Entradas	
IP del servidor.	
Puerto del servidor.	
Alias del jugador.	
Contraseña del jugador.	
Avatar.	
Resultados	
El jugador se conectó al servidor.	
Si la combinación alias-contraseña es incorrecta, se notifica al usuario con un mensaje de error.	
Si el alias no corresponde a un jugador existente, se notifica al usuario con un mensaje de error.	

Nombre	R2 – Registrar jugador.
Resumen	Permite que un jugador se registre y se conecte al servidor para esperar por un oponente e iniciar una nueva batalla.
Entradas	
IP del servidor.	

Puerto del servidor.
Alias del jugador.
Nombre del jugador.
Apellidos del jugador.
Contraseña del jugador.
Avatar.
Resultados
El jugador se registra en la base datos y se conecta al servidor.
Si existe un jugador con el alias ingresado, se notifica al usuario con un mensaje de error.

Nombre	R3 – Seleccionar los pokémon de la batalla.
Resumen	El jugador selecciona los 4 pokémon con los que jugará.
Entradas	
	Lista de pokémon seleccionados.
Resultados	
	El jugador posee cuatro pokémon para la batalla.

Nombre	R4 – Realizar una jugada.
Resumen	El jugador realiza un ataque.
Entradas	
	Tipo pokémon.
Resultados	
	Se descuentan puntos de salud al pokémon del oponente.

Nombre	R5 – Cambiar de pokémon.
Resumen	El jugador podrá cambiar el pokémon seleccionado para jugar.
Entradas	
	Pokémon.
Resultados	
	El servidor informa al oponente sobre el cambio de pokémon.

Nombre	R6 – Mostrar mensajes de la batalla.
Resumen	Se muestran los mensajes de las acciones realizadas en batalla.

Entradas

Ninguna.

Resultados

Se muestran los mensajes de la batalla.