

 <p>Proyecto Cupí2</p>	<p>ISIS-1204 Algorítmica y Programación <b>Requerimientos Funcionales</b></p>
Ejercicio:	
Autor:	
Fecha:	

## Listado de Requerimientos Servidor

<b>Nombre</b>	<b>R1. Responder a la petición de juego de cada cliente.</b>
<b>Resumen</b>	La aplicación deberá responder una petición de juego de un cliente en particular.
<b>Entradas</b>	
Tipo de apuesta A que se le apuesta Cuanto se apuesta	
<b>Resultados</b>	

<b>Nombre</b>	<b>R2. Guardar las estadísticas de los clientes.</b>
<b>Resumen</b>	El servidor deberá poder persistir los datos de un jugador para poderlos mandar al cliente cuando se vuelva a conectar.
<b>Entradas</b>	
Nombre del jugador. Número de fichas jugadas del jugador. Número de fichas ganadas por el jugador. Número de fichas perdidas por el jugador. Número de fichas disponibles del jugador.	
<b>Resultados</b>	
Poder guardar y cargar las fichas del jugador.	

## Listado de Requerimientos Cliente

<b>Nombre</b>	<b>R3 Conectarse al servidor.</b>
<b>Resumen</b>	El cliente deberá poderse conectar al servidor de juego.
<b>Entradas</b>	
Nombre del jugador.	
Ip o dirección del servidor	
Puerto del servidor.	
<b>Resultados</b>	
El cliente conectado, en caso que ya existiera con los datos previamente guardados, en caso contrario con un primer registro en la base de datos.	

<b>Nombre</b>	<b>R3 Comprar Fichas</b>
<b>Resumen</b>	El cliente deberá poder fichas.
<b>Entradas</b>	
Nombre del jugador.	
Tarjeta de Crédito.	
<b>Resultados</b>	
El cliente podrá comprar fichas a su antojo.	

<b>Nombre</b>	<b>R4 Jugar una ronda</b>
<b>Resumen</b>	Una vez el jugador tenga fichas para apostar, el jugador, podrá enviar una petición de juego dando el tipo de apuesta, el valor de la apuesta y cuanto se va apostar.
<b>Entradas</b>	
Petición de apuesta	
<b>Resultados</b>	
El jugador con los datos actualizados dependiendo del resultado de la apuesta.	