

 Proyecto Cupi2	ISIS-1205 Algorítmica y Programación Requerimientos Funcionales
Ejercicio:	
Autor:	
Fecha:	

Listado de Requerimientos

Nombre	R1 – Mostrar la lista de figuras para armar
Resumen	Muestra todas las figuras disponibles para armar en el juego de rompecabezas. La lista debe poder ordenarse por dificultad y categoría.
Entradas	
Ninguna	
Resultados	
Se muestra la lista de figuras del juego de rompecabezas.	

Nombre	R2 – Buscar figura
Resumen	Buscar una figura dado su nombre
Entradas	
Nombre de la figura que se quiere buscar	
Resultados	
Información (categoría, dificultad y número de fichas) de la figura que se quiere buscar o un mensaje indicando que la figura no está en la lista.	

Nombre	R3 – Seleccionar figura al azar
Resumen	El juego debe seleccionar una de las figuras de la lista de manera aleatoria.
Entradas	
Ninguna	
Resultados	
Se muestra la figura seleccionada en la lista de figuras.	

Nombre	R4 – Iniciar Juego
Resumen	El usuario escoge una figura para jugar y da inicio al juego. A partir de éste momento la aplicación debe llevar la cuenta de cuánto tarda el usuario en terminar.

Entradas

Figura seleccionada

Resultados

Se inicia un nuevo juego y se empieza a contabilizar el tiempo.

Nombre

R5 – Ordenar figuras

Resumen

Se ordena la lista de figuras según el criterio que escoja el usuario. Puede ser por categoría o dificultad. El ordenamiento es lexicográfico de menor a mayor.

Entradas

Criterio de ordenamiento

Resultados

Muestra la lista de figuras ordenada según el criterio indicado.

Nombre

R6 – Ordenar fichas

Resumen

Se ordenan las fichas de la figura que se está armando según el criterio que escoja el usuario. Puede ser por columna, fila o región a la que pertenece de menor a mayor

Entradas

Figura actual

Resultados

Las fichas del tablero fueron ordenadas según el criterio indicado.

Nombre

R7 – Armar automáticamente

Resumen

La figura que se está armando es armada automáticamente. Se deben actualizar las estadísticas del usuario.

Entradas

Figura actual

Resultados

El contador del tiempo para, y el número de tableros intentados aumenta en 1.

Nombre

R8 – Terminar Figura actual

Resumen

Se verifica que la figura está correctamente armada y se actualizan las estadísticas del usuario.

Entradas

Fichas jugadas por el usuario

Resultados

Se muestra el tiempo de juego, y dependiendo si el tablero está bien armado el número de tableros intentados aumenta en 1 o el número de tableros armados aumenta en 1.