

Proyecto UHURisk - Documento de Requisitos

Documento de Requisitos del Sistema

Versión 1.0

Fecha 21/12/2008

Preparado para:

[Universidad de Huelva](#)

Preparado por:

[JuFraSa](#)**Índice**

- 1 [Introducción](#)
- 2 [Participantes del Proyecto](#)
 - 2.1 [Empresas](#)
 - 2.2 [Personas](#)
- 3 [Descripción del Sistema](#)
- 4 [Objetivos](#)
- 5 [Catálogo de Requisitos del Sistema](#)
 - 5.1 [Requisitos de Información](#)
 - 5.2 [Requisitos Funcionales](#)
 - 5.2.1 [Diagramas de Casos de Uso](#)
 - 5.2.2 [Actores](#)
 - 5.2.3 [Casos de Uso](#)
 - 5.3 [Requisitos No Funcionales](#)

1 Introducción

En el presente documento se detalla la gestión de requisitos para el proyecto UHURisk, realizado por JuFraSa.

2 Participantes del Proyecto**2.1 Empresas**

Organización	JuFraSa
Dirección	No Disponible
Teléfono	No Disponible
Fax	No Disponible
Comentarios	Ninguno

Organización	Universidad de Huelva
Dirección	No Disponible
Teléfono	No Disponible
Fax	No Disponible
Comentarios	Ninguno

2.2 Personas

Participante	Juan Álvarez Curcho
Organización	JuFraSa
Rol	Jefe de Proyecto - Desarrollador - Documentador
Es desarrollador	Si
Es cliente	No
Es usuario	No
Comentarios	Ninguno

Participante	Francisco Domínguez Parra
Organización	JuFraSa
Rol	Jefe de Proyecto - Desarrollador - Documentador
Es desarrollador	Si
Es cliente	No
Es usuario	No
Comentarios	Ninguno

Participante	Manuel de la Villa
Organización	Universidad de Huelva
Rol	Cliente
Es desarrollador	No
Es cliente	Si
Es usuario	Si

Comentarios || Ninguno

3 Descripción del Sistema

Risk (Riesgo, del Inglés en forma literal) es un juego de mesa comercial basado en turnos creado por Albert Lamorisse en 1950 y adquirido en 1958 por la empresa Parker Brothers la cual, hoy en día, es una división de Hasbro. Este juego pertenece a la categoría de los juegos de guerra y que evoca las Guerras Napoleónicas, siendo su principal característica su simplicidad y abstracción al no pretender simular correctamente la estrategia militar en los territorios específicos, la geografía del mundo y la logística de las campañas extensas. El Risk cuenta con un tablero dividido en 42 territorios, agrupados en 6 continentes, 5 dados, 3 rojos para el ataque y 2 azules para la defensa, una baraja de 56 cartas (42 cartas de territorios, 2 comodines y 12 cartas de misiones secretas).



Figura 1: Contenido de Risk

El juego se inicia mediante el reparto de los territorios entre los jugadores, mediante el reparto de las cartas que identifican a cada territorio y la asignación de un determinado número de ejércitos a cada jugador, que, por turnos, situarán de manera estratégica en cada territorio de su propiedad, con un mínimo de un ejército en cada territorio asignado. Una vez situados los ejércitos, por turnos, los jugadores pueden realizar las siguientes acciones:

- Cambiar cartas (por cada turno en que han ganado al menos un territorio reciben una carta, con un territorio y un tipo de ejército, ya sea infantería, artillería o caballería), que podrán reemplazar por ejércitos.
- Ubicar ejércitos (si han recibido nuevos ejércitos al cambiar de turno o por cambiar cartas).
- Atacar a un territorio vecino. Desde un territorio propio se puede atacar a un vecino. Ambos indican con cuántos ejércitos atacan y se defienden y en función de ello tiran un número determinado de dados.
- Invadir un territorio vecino. Si se ataca un territorio y se eliminan todos los ejércitos que hubiera, habrá que desplazar desde el territorio de origen cuántos ejércitos se quieran al nuevo, con al menos un ejército.
- Transferir ejércitos. Una vez finalizados todos los ataques, el usuario que tiene el turno puede mover ejércitos de un territorio a su vecino.

Existen tres modalidades de juego:

- Dominación, donde gana aquél que conquista todos los territorios.
- Misión secreta, donde se asigna una carta a cada jugador con un objetivo secreto a conseguir.
- Capitales, cada jugador escoge un territorio que será su Cuartel General y habrá de defenderlo y conseguir invadir los cuarteles generales de, al menos, la mitad más uno de sus oponentes.

4 Objetivos

OBJ-0001	Gestionar las Partidas
Versión	1.0 (21/11/2008)
Autores	<ul style="list-style-type: none"> Francisco Domínguez Parra Juan Álvarez Curcho
Fuentes	<ul style="list-style-type: none"> Manuel de la Villa
Descripción	El sistema deberá <i>gestionar la información correspondiente a las Partidas</i> : <ul style="list-style-type: none"> - Crear una partida nueva. - Guardar una partida. - Cargar una partida previamente guardada. - Finalizar una partida.
Subobjetivos	Ninguno
Importancia	vital
Urgencia	hay presión
Estado	en construcción
Estabilidad	media
Comentarios	Ninguno

5 Catálogo de Requisitos del Sistema

5.1 Requisitos de Información

IRQ-0001	Información de las Partidas
Versión	1.0 (21/11/2008)
Autores	<ul style="list-style-type: none"> Francisco Domínguez Parra Juan Álvarez Curcho
Fuentes	<ul style="list-style-type: none"> Manuel de la Villa
Dependencias	Ninguno
Descripción	El sistema deberá almacenar la información correspondiente a <i>la gestión de las Partidas</i> . En concreto:
Datos específicos	<ul style="list-style-type: none"> Número de Jugadores Nombre y Color de los Jugadores

	<ul style="list-style-type: none"> Número de ejércitos y dueño para cada Territorio Tipo de Partida Misión de cada Jugador 	
Tiempo de vida	Medio	Máximo
	15 día(s)	36 mes(es)
Ocurrencias simultáneas	Medio	Máximo
	1	1
Importancia	vital	
Urgencia	hay presión	
Estado	en construcción	
Estabilidad	media	
Comentarios	Ninguno	

5.2 Requisitos Funcionales

5.2.1 Diagramas de Casos de Uso



Figura 1: Diagrama de Subsistemas

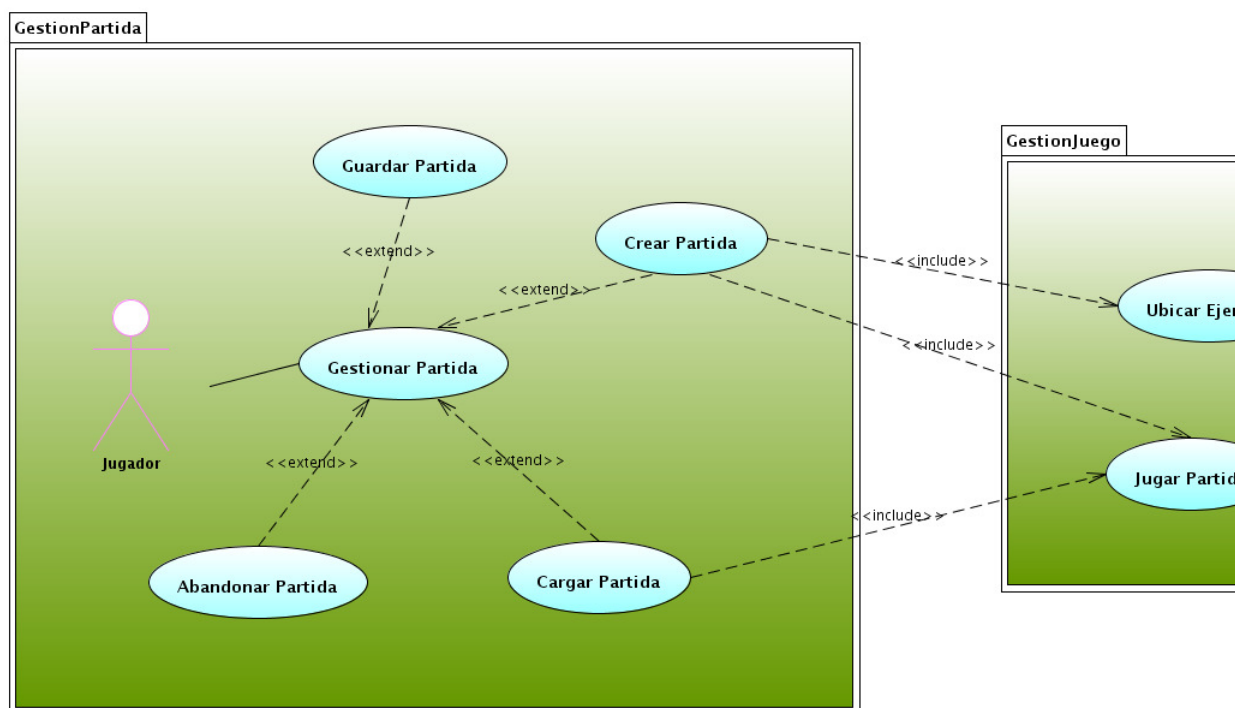


Figura 2: Subsistema de Gestion de Partida

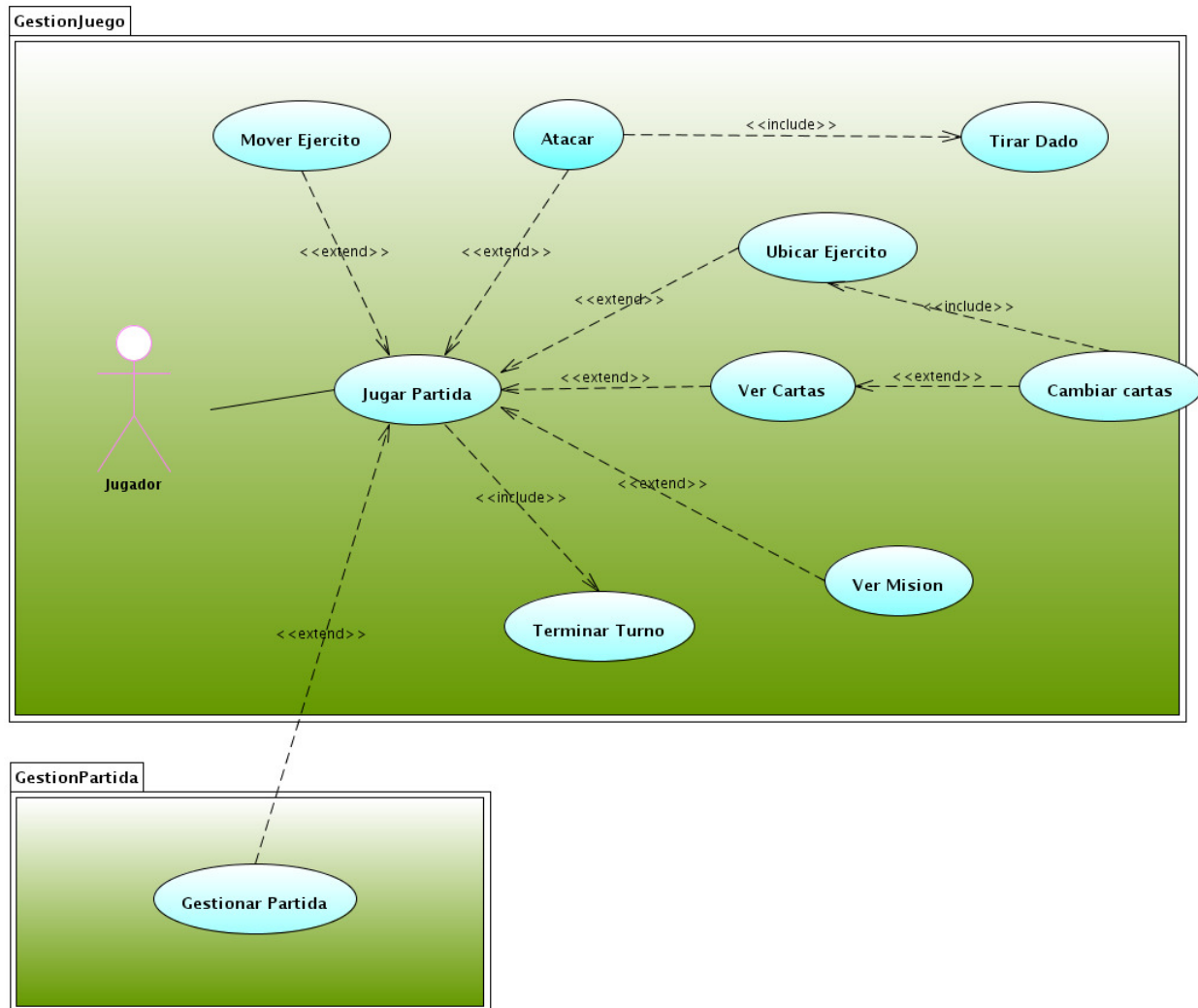


Figura 3: Subsistema de Gestion de Juego

5.2.2 Actores

ACT-0001	Jugador
Versión	1.0 (21/11/2008)
Autores	<ul style="list-style-type: none"> Francisco Domínguez Parra Juan Álvarez Curcho
Fuentes	<ul style="list-style-type: none"> Manuel de la Villa
Descripción	Este actor representa a un Jugador de nuestra aplicación
Comentarios	Ninguno

5.2.3 Casos de Uso

5.2.3.1 Subsistema de Gestion de Partida

UC-0001	Gestionar Partida										
Versión	1.0 (21/11/2008)										
Autores	<ul style="list-style-type: none"> Francisco Domínguez Parra Juan Álvarez Curcho 										
Fuentes	<ul style="list-style-type: none"> Manuel de la Villa 										
Dependencias	Ninguno										
Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso cuando el jugador inicia la aplicación o accede al menú principal desde una partida en curso. o durante la realización de los siguientes casos de uso: [UC-0006] Jugar Partida										
Precondición	Ninguna										
Secuencia normal	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Paso</th><th>Acción</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td><td>El actor Jugador (ACT-0001) accede al menú principal de gestión de partida</td></tr> <tr> <td>2</td><td>El sistema muestra al Jugador todas las opciones disponibles: - Crear una Partida - Cargar una Partida - Salir del Juego</td></tr> <tr> <td>3</td><td>Si el jugador accede al menú principal desde una partida en curso, el sistema mostrará las siguientes opciones: - Guardar la Partida. - Finalizar la Partida</td></tr> <tr> <td>4</td><td>Si el Jugador selecciona la opción de Crear Partida, se realiza el caso de uso Crear Partida (UC-0002)</td></tr> </tbody> </table>	Paso	Acción	1	El actor Jugador (ACT-0001) accede al menú principal de gestión de partida	2	El sistema muestra al Jugador todas las opciones disponibles: - Crear una Partida - Cargar una Partida - Salir del Juego	3	Si el jugador accede al menú principal desde una partida en curso, el sistema mostrará las siguientes opciones: - Guardar la Partida. - Finalizar la Partida	4	Si el Jugador selecciona la opción de Crear Partida, se realiza el caso de uso Crear Partida (UC-0002)
Paso	Acción										
1	El actor Jugador (ACT-0001) accede al menú principal de gestión de partida										
2	El sistema muestra al Jugador todas las opciones disponibles: - Crear una Partida - Cargar una Partida - Salir del Juego										
3	Si el jugador accede al menú principal desde una partida en curso, el sistema mostrará las siguientes opciones: - Guardar la Partida. - Finalizar la Partida										
4	Si el Jugador selecciona la opción de Crear Partida, se realiza el caso de uso Crear Partida (UC-0002)										

	5	Si el Jugador selecciona la opción de Cargar Partida, se realiza el caso de uso Cargar Partida (UC-0003)
	6	Si el Jugador selecciona la opción Guardar Partida, se realiza el caso de uso Guardar Partida (UC-0004)
	7	Si el Jugador selecciona la opción Finalizar Partida, se realiza el caso de uso Finalizar Partida (UC-0005)
	8	Si el Jugador selecciona la opción Salir del Juego, el sistema pedirá confirmación y cerrará la aplicación.
Postcondición	Ninguna	
Excepciones	Paso	Acción
	-	-
Rendimiento	Paso	Tiempo máximo
	-	-
Frecuencia esperada	5 veces por minuto(s)	
Importancia	vital	
Urgencia	inmediatamente	
Estado	en construcción	
Estabilidad	media	
Comentarios	Ninguno	

UC-0002	Crear Partida	
Versión	1.0 (21/11/2008)	
Autores	• Francisco Domínguez Parra	
	• Juan Álvarez Curcho	
Fuentes	• Manuel de la Villa	
Dependencias	Ninguno	
Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso abstracto durante la realización de los siguientes casos de uso: [UC-0001] Gestionar Partida	
Precondición	Ninguna	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	El actor Jugador (ACT-0001) solicita al sistema la creación de una nueva partida
	2	El sistema muestra al usuario la ventana de creación de partida y solicita al Jugador que complete el formulario
	3	El actor Jugador (ACT-0001) elige un modo de juego, y añade los jugadores con sus nombres y colores; y solicita al sistema la creación de la partida
Postcondición	Ninguna	
Excepciones	Paso	Acción
	2	Si el Jugador elige un color ya elegido previamente, el sistema solicita al Jugador que indique otro color distinto, a continuación este caso de uso queda sin efecto
Rendimiento	Paso	Tiempo máximo
	-	-
Frecuencia esperada	1 veces por hora(s)	
Importancia	importante	
Urgencia	hay presión	
Estado	en construcción	
Estabilidad	media	
Comentarios	Ninguno	

UC-0003	Cargar Partida	
Versión	1.0 (21/11/2008)	
Autores	• Francisco Domínguez Parra	
	• Juan Álvarez Curcho	
Fuentes	• Manuel de la Villa	
Dependencias	Ninguno	
Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso abstracto durante la realización de los siguientes casos de uso: [UC-0001] Gestionar Partida	
Precondición	Ninguna	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	El actor Jugador (ACT-0001) solicita al sistema la carga de una partida previamente guardada
	2	El sistema muestra al usuario el listado de partidas previamente guardadas y solicita al usuario que elija una
	3	El actor Jugador (ACT-0001) elige una partida y solicita al sistema su carga
	4	El sistema carga la partida seleccionada por el Jugador
Postcondición	Ninguna	
Excepciones	Paso	Acción
	-	-
Rendimiento	Paso	Tiempo máximo
	-	-
Frecuencia esperada	1 veces por hora(s)	
Importancia	importante	
Urgencia	hay presión	
Estado	pendiente de verificación	
Estabilidad	media	
Comentarios	Ninguno	

UC-0004	Guardar Partida	
Versión	1.0 (21/11/2008)	
Autores	• Francisco Domínguez Parra	
	• Juan Álvarez Curcho	
Fuentes	• Manuel de la Villa	
Dependencias	Ninguno	
Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso abstracto durante la realización de los siguientes casos de uso: [UC-0001] Gestionar Partida	

Precondición	El Jugador debe estar jugando una partida actualmente.	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	El actor Jugador (ACT-0001) solicita al sistema el guardado de la partida en curso
	2	El sistema <i>el sistema guarda la información de la partida actual y le comunica al usuario que se ha guardado correctamente la partida</i>
Postcondición	La Partida quedará guardada en disco.	
Excepciones	Paso	Acción
	-	-
Rendimiento	Paso	Tiempo máximo
	-	-
Frecuencia esperada	1 veces por hora(s)	
Importancia	importante	
Urgencia	hay presión	
Estado	en construcción	
Estabilidad	media	
Comentarios	Ninguno	

UC-0005	Finalizar Partida	
Versión	1.0 (21/11/2008)	
Autores	<ul style="list-style-type: none"> Francisco Domínguez Parra Juan Álvarez Curcho 	
Fuentes	<ul style="list-style-type: none"> Manuel de la Villa 	
Dependencias	Ninguno	
Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso abstracto durante la realización de los siguientes casos de uso: [UC-0001] Gestionar Partida	
Precondición	El Jugador debe estar jugando una partida actualmente.	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	El actor Jugador (ACT-0001) solicita al sistema abandonar la partida en curso
	2	El sistema <i>solicita al usuario confirmación de si desea abandonar la partida</i>
	3	El actor Jugador (ACT-0001) confirma al sistema su deseo de abandono de partida
	4	El sistema <i>el sistema marca al jugador como NEUTRAL e indica con un cambio de color de los territorios a gris que dichas tropas no son controladas por ningun jugador</i>
Postcondición	Ninguna	
Excepciones	Paso	Acción
	-	-
Rendimiento	Paso	Tiempo máximo
	-	-
Frecuencia esperada	1 veces por hora(s)	
Importancia	importante	
Urgencia	hay presión	
Estado	en construcción	
Estabilidad	media	
Comentarios	Ninguno	

5.2.3.2 Subistema de Gestion de Juego

UC-0006	Jugar Partida	
Versión	1.0 (21/11/2008)	
Autores	<ul style="list-style-type: none"> Francisco Domínguez Parra Juan Álvarez Curcho 	
Fuentes	<ul style="list-style-type: none"> Manuel de la Villa 	
Dependencias	Ninguno	
Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso cuando <i>el jugador comienza su turno</i>	
Precondición	Ninguna	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	El actor Jugador (ACT-0001) comienza su turno en la partida
	2	Si es el primer turno, el sistema solicita a los Jugadores que ubiquen las tropas iniciales una por una en un territorio de su posesion
	3	El sistema reparte un numero de tropas determinadas segun el numero de territorios y continentes al jugador actual
	4	Se realiza el caso de uso Ubicar Ejercito (UC-0007)
	5	El sistema muestra al Jugador el tablero del Juego con el estado actual.
	6	Si el Jugador pulsa en un Territorio de su propiedad con más de 1 ejército y despues en un Territorio contiguo enemigo, se realiza el caso de uso Atacar (UC-0009)
	7	Si el Jugador pulsa el boton de Finalizar Ataque y Mover Tropas, se realiza el caso de uso Mover Ejercito (UC-0008)
	8	Si el Jugador selecciona la opcion de Menú Principal, se realiza el caso de uso Gestionar Partida (UC-0001)
	9	Si el Jugador pulsa la opción de Finalizar Turno, se realiza el caso de uso Terminar Turno (UC-0014)
Postcondición	El Jugador actual finaliza su turno	
Excepciones	Paso	Acción
	-	-
Rendimiento	Paso	Tiempo máximo
	-	-
Frecuencia esperada	1 veces por minuto(s)	
Importancia	importante	
Urgencia	hay presión	
Estado	en construcción	
Estabilidad	media	
Comentarios	Ninguno	

UC-0007	Ubicar Ejercito	
Versión	1.0 (21/11/2008)	
Autores	<ul style="list-style-type: none"> Francisco Domínguez Parra Juan Álvarez Curcho 	
Fuentes	<ul style="list-style-type: none"> Manuel de la Villa 	
Dependencias	Ninguno	
Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso abstracto durante la realización de los siguientes casos de uso: [UC-0006] Jugar Partida	
Precondición	El Jugador tiene ejércitos para ubicar en sus territorios	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	El sistema muestra al usuario los territorios donde puede ubicar su ejercito y el numero de tropas restantes por ubicar
	2	El actor Jugador (ACT-0001) marcará en que territorio quiere ubicar las tropas
	3	El sistema sumara una tropa al territorio seleccionado y restara una al numero de tropas de reserva del jugador
	4	Si el jugador tiene aun tropas en reserva, el sistema volverá al paso 1
	5	Si el jugador no tiene mas tropas en reserva, el sistema termina de Ubicar Tropas
Postcondición	Ninguna	
Excepciones	Paso	Acción
	-	-
Rendimiento	Paso	Tiempo máximo
	-	-
Frecuencia esperada	1 veces por minuto(s)	
Importancia	importante	
Urgencia	hay presión	
Estado	en construcción	
Estabilidad	media	
Comentarios	Ninguno	

UC-0008	Mover Ejercito	
Versión	1.0 (21/11/2008)	
Autores	<ul style="list-style-type: none"> Francisco Domínguez Parra Juan Álvarez Curcho 	
Fuentes	<ul style="list-style-type: none"> Manuel de la Villa 	
Dependencias	Ninguno	
Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso abstracto durante la realización de los siguientes casos de uso: [UC-0006] Jugar Partida , [UC-0009] Atacar	
Precondición	Ninguna	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	El sistema solicitará al Jugador el número de tropas a mover de un territorio a otro
	2	El actor Jugador (ACT-0001) detallará la cantidad de tropas a mover de un territorio a otro
	3	El sistema solicitará confirmación al usuario, y si el Jugador acepta, termina el caso de uso y se gestionan los cambios en el Tablero
Postcondición	Ninguna	
Excepciones	Paso	Acción
	-	-
Rendimiento	Paso	Tiempo máximo
	-	-
Frecuencia esperada	1 veces por minuto(s)	
Importancia	importante	
Urgencia	hay presión	
Estado	en construcción	
Estabilidad	baja	
Comentarios	Ninguno	

UC-0009	Atacar	
Versión	1.0 (21/11/2008)	
Autores	<ul style="list-style-type: none"> Francisco Domínguez Parra Juan Álvarez Curcho 	
Fuentes	<ul style="list-style-type: none"> Manuel de la Villa 	
Dependencias	Ninguno	
Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso abstracto durante la realización de los siguientes casos de uso: [UC-0006] Jugar Partida	
Precondición	<ul style="list-style-type: none"> El Jugador tiene al menos 2 ejércitos en el territorio atacante. El Territorio objetivo esta situado de forma contigua o es accesible por mar. El Territorio objetivo no pertenece al jugador actual. 	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	El actor Jugador (ACT-0001) solicita al sistema el ataque entre los territorios
	2	El sistema solicita al jugador actual el numero de dados con los que desea atacar
	3	El actor Jugador (ACT-0001) indica al sistema los dados que quiere usar
	4	El sistema solicita al jugador defensor el numero de dados con los que desea defenderse
	5	El actor Jugador (ACT-0001) indica al sistema con cuantos dados desea defenderse
	6	El sistema tira los dados y los muestra a los usuarios
	7	Si el territorio destino se queda sin tropas, el sistema ubica automaticamente el numero de dados en tropas en el territorio adquirido y solicita al atacante si desea mover mas tropas
	8	Si el jugador desea mover mas tropas al territorio invadido, se realiza el caso de uso Mover Ejercito (UC-0008)
Postcondición	Ninguna	
Excepciones	Paso	Acción
	3	Si numero de dados supera o iguala al de las tropas en dicho pais, el sistema solicita al atacante que indique los dados de nuevo, a continuación este caso de uso queda sin efecto
	5	Si el numero de dados defensor supera el numero de tropas, el sistema solicita al jugador el numero de dados defensores de nuevo, a continuación este

		caso de uso <i>queda sin efecto</i>
Rendimiento	Paso	Tiempo máximo
	-	-
Frecuencia esperada	2 veces por minuto(s)	
Importancia	importante	
Urgencia	hay presión	
Estado	pendiente de verificación	
Estabilidad	media	
Comentarios	Ninguno	

UC-0011	Ver Cartas	
Versión	1.0 (21/11/2008)	
Autores	• Francisco Domínguez Parra	
	• Juan Álvarez Curcho	
Fuentes	• Manuel de la Villa	
Dependencias	Ninguno	
Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso abstracto durante la realización de los siguientes casos de uso: ?	
Precondición	El Jugador tiene cartas que ver.	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	El sistema <i>mostrará al usuario las cartas que tiene a su disposición.</i>
	2	Si el Jugador dispone de 3 cartas de un mismo tipo, el sistema <i>muestra la opción de Cambiar Cartas</i>
	3	Si el Jugador solicita la opción de Cambiar Cartas, se realiza el caso de uso Cambiar Cartas (UC-0012)
Postcondición	Ninguna	
Excepciones	Paso	Acción
	-	-
Rendimiento	Paso	Tiempo máximo
	-	-
Frecuencia esperada	1 veces por minuto(s)	
Importancia	importante	
Urgencia	hay presión	
Estado	en construcción	
Estabilidad	media	
Comentarios	Ninguno	

UC-0012	Cambiar Cartas	
Versión	1.0 (21/11/2008)	
Autores	• Francisco Domínguez Parra	
	• Juan Álvarez Curcho	
Fuentes	• Manuel de la Villa	
Dependencias	Ninguno	
Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso abstracto durante la realización de los siguientes casos de uso: [UC-0011] Ver Cartas	
Precondición	El Jugador tiene 3 cartas de un mismo tipo de ejercito para cambiar	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	El sistema <i>mostrará al Jugador las cartas disponibles para cambiar.</i>
	2	El actor Jugador (ACT-0001) <i>el Jugador seleccionará las cartas a cambiar.</i>
	3	El sistema <i>pedirá confirmación, y si el Jugador acepta, gestionará los cambios en el número de tropas del Jugador.</i>
Postcondición	Ninguna	
Excepciones	Paso	Acción
	-	-
Rendimiento	Paso	Tiempo máximo
	-	-
Frecuencia esperada	1 veces por minuto(s)	
Importancia	importante	
Urgencia	hay presión	
Estado	en construcción	
Estabilidad	media	
Comentarios	Ninguno	

UC-0013	Ver Misión	
Versión	1.0 (21/11/2008)	
Autores	• Francisco Domínguez Parra	
	• Juan Álvarez Curcho	
Fuentes	• Manuel de la Villa	
Dependencias	Ninguno	
Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso abstracto durante la realización de los siguientes casos de uso: ?	
Precondición	Ninguna	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	El sistema <i>mostrará al usuario la misión que debe completar para ganar la partida</i>
Postcondición	Ninguna	
Excepciones	Paso	Acción
	-	-
Rendimiento	Paso	Tiempo máximo
	-	-
Frecuencia	1 veces por minuto(s)	

esperada	
Importancia	importante
Urgencia	hay presión
Estado	en construcción
Estabilidad	media
Comentarios	Ninguno

UC-0014	Terminar Turno	
Versión	1.0 (21/11/2008)	
Autores	<ul style="list-style-type: none"> Francisco Domínguez Parra Juan Álvarez Curcho 	
Fuentes	<ul style="list-style-type: none"> Manuel de la Villa 	
Dependencias	Ninguno	
Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso abstracto durante la realización de los siguientes casos de uso: [UC-0006] Jugar Partida	
Precondición	Ninguna	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	El sistema <i>pedirá confirmacion para terminar el turno del Jugador. Si el Jugador acepta, el sistema terminará el turno del Jugador.</i>
Postcondición	El Jugador terminará su turno.	
Excepciones	Paso	Acción
	-	-
Rendimiento	Paso	Tiempo máximo
	-	-
Frecuencia esperada	1 veces por minuto(s)	
Importancia	importante	
Urgencia	hay presión	
Estado	en construcción	
Estabilidad	media	
Comentarios	Ninguno	

5.3 Requisitos No Funcionales

NFR-0001	Requisitos Mínimos	
Versión	1.0 (21/11/2008)	
Autores	<ul style="list-style-type: none"> Francisco Domínguez Parra Juan Álvarez Curcho 	
Fuentes	<ul style="list-style-type: none"> Manuel de la Villa 	
Dependencias	Ninguno	
Descripción	El sistema deberá <i>funcionar bajo las siguientes especificaciones</i> : - PC con Sistema Operativo con entorno gráfico. - Java Runtime Enviroment 1.6	
Importancia	vital	
Urgencia	hay presión	
Estado	validado	
Estabilidad	alta	
Comentarios	Ninguno	