|  |  |
| --- | --- |
| Requerimiento | Metodos Utilizados |
| R1. Mostrar personajes de buscando a Dory aleatoriamente en la interfaz gráfica. | run():void  moverPersonaje(int):void  refrescarPanel():void  paintComponent(Graphics):void  iniciarHilo():void |
| R2. Incrementar el puntaje del jugador cada vez que el usuario haga clic encima de Dory. | refrescarPuntaje(int):void  mousePressed(MouseEvent):void  modificarPuntaje(int,int):void  esDory(int,int):boolean |
| R3. Disminuir el puntaje del juego cada vez que el usuario haga clic en un personaje que no sea Dory. | refrescarPuntaje(int):void  mousePressed(MouseEvent):void  modificarPuntaje(int,int):void  esEnemigo(int,int):boolean |
| R4. Incrementar el nivel de dificultad del juego cada 30 puntos. | refrescarNivel(int):void  mousePressed(MouseEvent):void  subirNivel():void |
| R5. Registrar un nuevo jugador al presionar Nuevo juego. | actionPerformed(ActionEvent):void  iniciarJuego(String):void |
| R6. Guardar el estado de los jugadores en el disco duro del computador. | actionPerformed(ActionEvent):void  guardarJuego():void  guardarDatosJugador():void |
| R7. Cargar algún juego guardado. | actionPerformed(ActionEvent):void  cargarJuego():void  cargarUnJugador(String ):void |
| R8. Tener al menos 3 niveles en el juego. | subirNivel():void |
| R9. Ver los datos de todos los jugadores guardados que han usado el juego. | actionPerformed(ActionEvent):void  mostrarJugadores():void |
| R10.Buscar el nombre de un usuario registrado en la lista de guardados. | actionPerformed(ActionEvent):void  buscarJugador(int):void  buscarJugador(int):String |
| R11.Ordenar los Jugadores guardados de manera descendente, según su puntaje. | actionPerformed(ActionEvent):void  ordenarPorPuntaje():void |
| R12.Ordenar los Jugadores guardados de manera ascendente, según su nombre. | actionPerformed(ActionEvent):void  ordenarPorNombre():void |