

Algoritmos y programación II
Andres Mayor Laboratorio 6.Cod A00359333

Nombre	R1. Mover esfera
Resumen	Se requiere mover una esfera de acuerdo a su direccion
Entradas	<Ninguna>
Resultados	Se ha logrado mover la esfera

Nombre	R2 . Detener una esfera
Resumen	Se Solicita que el usuario detenga la esfera dandale clic sobre ella
Entradas	<Clic Sobre la esfera>
Resultados	La esfera se ha detenido

Nombre	R3. Rebotar una esfera
Resumen	Se requiere que la esfera al tocar el borde de la ventana se mueva en dirección opuesta
Entradas	<Ninguna>
Resultados	La esfera ha rebota y cambiado de dirección

Nombre	R4.Contar la cantidad de rebotes
Resumen	Se solicita contar la cantidad de robotes de la bola
Entradas	<Ninguna>
Resultados	Numero de rebotes de la esfera

Nombre	R5. Cargar juego desde un archivo txt
Resumen	Se requiere carga la infromacion del juego atraves de un archivo txt
Entradas	<Nombre del archivo>
Resultados	El juego se ha cargado

Nombre	R6. Agregar un jugador al hall de la fama
Resumen	Se requiere agregar a un jugador al hall de la fama si su puntaje esta entre los mejores 10
Entradas	<Nombre del jugador >
Resultados	Se ha gurdado el jugador en el hall de la fama

Nombre	R7. Guardar los mejores 10 juagadores en un archivo de txt
Resumen	Se Solicita guardar los 10 mejores jugadores de un nivel de dificultad en un archivo txt serializado
Entradas	<Ninguna>
Resultados	<Ninguna>