

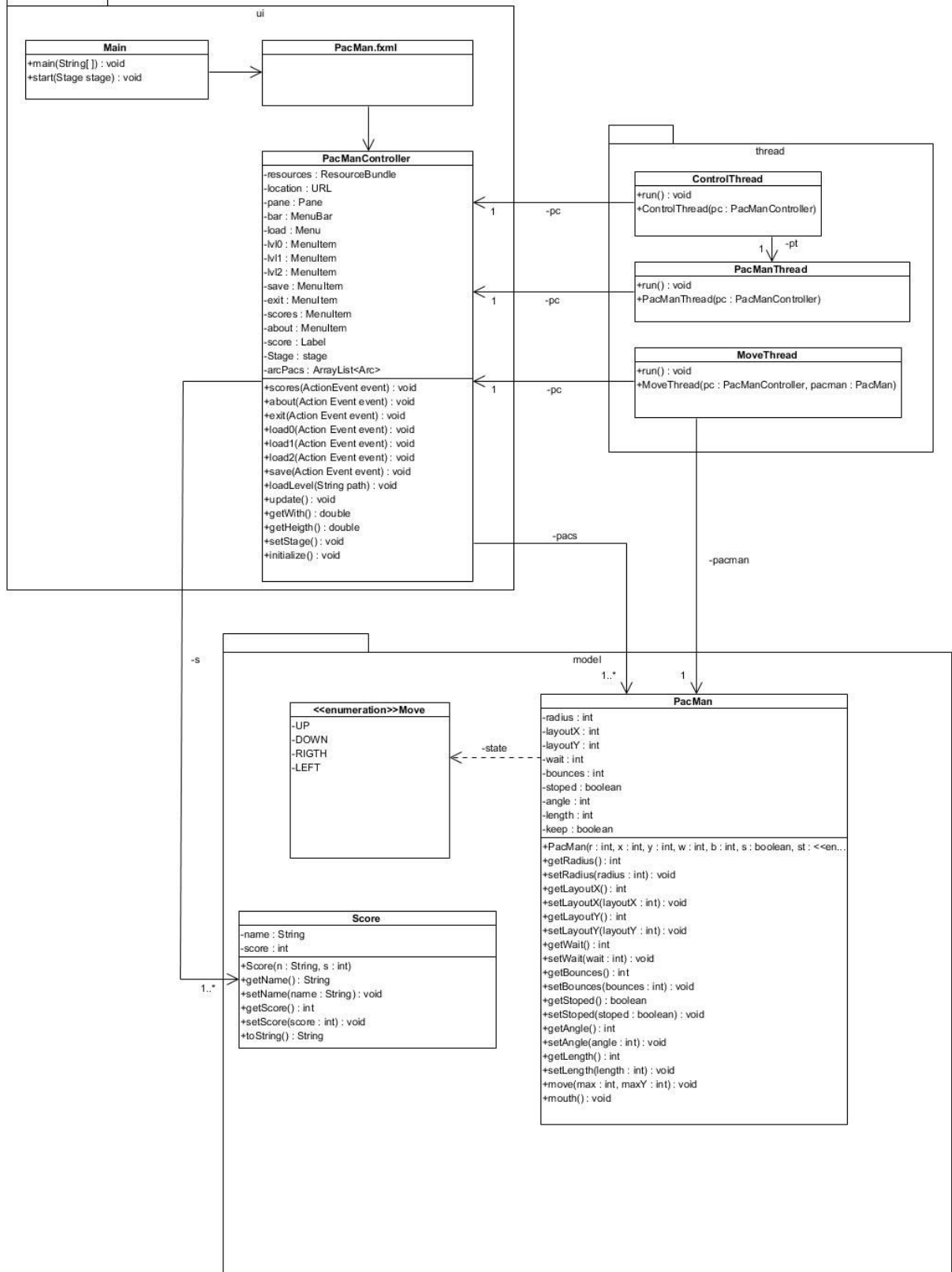
REQUERIMIENTOS FUNCIONALES

Nombre	R1 Mover PacMan por la pantalla.
Resumen	Permite que los PacMan creados se muevan por la pantalla horizontal y verticalmente y rebotan tanto en las paredes como entre sí.
Entradas	
Velocidad de cada PacMan - dirección inicial de movimiento.	
Resultados	
Se espera que los PacMan se muevan a lo largo y ancho de la pantalla a la velocidad que se les indicó previamente.	

Nombre	R2 Cargar juego.
Resumen	Permite cargar el juego desde un archivo de texto a través de la opción del menú.
Entradas	
Un archivo de texto con las especificaciones del nivel a jugar.	
Resultados	
Se espera que inicie el juego de acuerdo al nivel cargado.	

Nombre	R3 Guardar juego.
Resumen	Permite guardar el estado actual del juego en un archivo de texto.
Entradas	
Ninguna.	
Resultados	
Se espera que se cree un archivo de texto de igual formato pero con los valores actuales de los PacMan.	

Nombre	R4 Guardar puntaje.
Resumen	Permite guardar los puntajes que superan a los 10 mejores actuales en un Hall de la fama, para ser vistos en cualquier momento.
Entradas	
Nombre del jugador que logró el puntaje.	
Resultados	
Se espera que al querer ver el Hall de la fama se muestran los nombre de los 10 mejores jugadores con sus puntajes.	



PRUEBAS

Configuración de escenarios:

Nombre	Clase	Escenario
setupScenary1	PacManTest	PacMan pac: (50, 50, 50, 10, 50, false, Move.RIGHT)

Diseño de casos de prueba:

Objetivo de la prueba: Verificar la creación correcta de un PacMan.				
Clase	Método	Escenario	Valores de entrada	Resultado
PacMan	PacMan	setupScenary 1	(int r, int x, int y, int w, int b, boolean s, Move st).	Se espera que retorne un mensaje indicando que el método constructor creó un PacMan diferente de null.

TRAZABILIDAD DEL ANÁLISIS AL DISEÑO

REQUERIMIENTO	MÉTODO	CLASE
Mover PacMan por la pantalla.	move(int max, int maxY):void	PacMan
Cargar juego.	loadLevel(String path):void load0(ActionEvent event):void load1(ActionEvent event):void load2(ActionEvent event):void	PacManContr oller
Guardar juego.	save(ActionEvent event):void	PacManContr oller
Guardar puntaje.	save(ActionEvent event):void scores(ActionEvent event):void	PacManContr oller