**Laboratorio Unidad 3 – Atrapa al Pacman**

**Requerimientos funcionales**

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | RF#1 Mostrar varios pac-man en movimiento |
| Resumen | Se debe poder mostrar cierto número de pac-man’s (que depende del nivel escogido), los cuales deben moverse a través de la ventana (escena) ya sea en dirección horizontal o vertical. |
| Entradas | Ninguna |
| Salidas | Ninguna |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | RF#2 Atrapar las figuras (pac-man) en movimiento |
| Resumen | Se debe poder atrapar los pac-man que están en movimiento haciendo clic sobre ellos. |
| Entradas | Clic |
| Salidas | Se detiene el pac-man sobre el cual se hizo clic. |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | RF#3 Contar número de rebotes |
| Resumen | Cada vez que un pacman choque en contra de una esquina de la ventana, se debe aumentar un contador que se muestra en la esquina superior izquierda en la pantalla del juego. |
| Entradas | Ninguna |
| Salidas | Aumenta el número de rebotes |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | RF#4 Cambiar la dirección del movimiento de cada pac-man. |
| Resumen | Se debe poder cambiar la dirección del movimiento (vertical u horizontal) de los pac-man que estén en movimiento cada vez que choquen en contra de los límites de la ventana de juego o cuando choquen entre sí. |
| Entradas | Ninguna |
| Salidas | Se cambia la dirección de el/los pac-man. |

**Requerimientos no funcionales**

**Diagrama de clases**

**Trazabilidad**