Laboratorio 3

1. Requerimientos funcionales

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | R1.Generar PacMan |
| Resumen | El programa permitirá generar un PacMan en el que se podrá parar y dar movimiento del pacMan |
| Entrada | Posición x, posición Y, radio, velocidad, direccion |
| Salida | Para el contador de rebotes y el movimiento del pacMan |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | R2.Cargar juego |
| Resumen | El programa permitirá cargar archivos y leerlos para iniciar una partida |
| Entrada | File archivo |
| Salida | Juego cargado |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | R3.Guardar estado de la partida |
| Resumen | El programa permitirá guardar el estado de una partida con el formato establecido |
| Entrada |  |
| Salida | Archivo .txt con los datos de la partida |

|  |  |
| --- | --- |
| Requerimiento | R4.Guardar puntaje |
| Resumen | El programa podrá guardar el puntaje de la partida si este está entre los 10 mejores |
| Entrada |  |
| Salida | Puntaje guardado |

1. Tabla de trazabilidad

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Requerimiento | Métodos | Clases |
| R1. | Initialize()  Level0()  Level1()  Level2()  getHeigth()  getWith()  setStage(Stage st)  upThreads()  stopPacMan(MouseEvent event)  run()  stopsThread()  importData(String path)  getPacMans()  PacMan(Constructor)  movement() | PacManController  MoveThread  PacManThread  ControllerThread  Game  PacMan |
| R2. | Load()  Save()  Save(Action Event event)  importData(String path)  Level0()  Level1()  Level2()  Initialize() | Game  PacManController |
| R3. | Save(ActionEvent event)  ExportCSV(String path) | PacManController  Game |
| R4. | Save(ActionEvent event)  Score(int score) | PacManControlelr  Score |