

Nombre	Movimiento
Resumen	El método de movimiento se encarga de cambiar la posición de las esferas, si la dirección de la esfera es de izquierda o derecha, se moverá en x de lo contrario se moverán en y.
Entradas	Ninguna.
Resultado	En la pantalla se verán las esferas moverse.

Nombre	Parar Esfera
Resumen	Cuando se hace clic en la esfera el método onAction hace que el atributo clic de esa esfera cambie a true, esto genera que ya no pueda entrar en el for que provoca el movimiento.
Entradas	Clic a la esfera
Resultado	La esfera a la que se le hizo el clic se queda estática.

Nombre	Cargar nivel
Resumen	En la pantalla del menú hay tres botones que están nombrados como "Level1", "Level2" y "Level3", cada botón tiene asignada un path donde está el texto del nivel que se desea inicializar, el texto se lee en un método que se encuentra en el modelo en la clase Game.
Entradas	Clic al botón del nivel que se desea cargar.
Resultado	Se inicializa el nivel que se deseaba jugar.

Nombre	Guardar Partida
Resumen	En la barra de menú en file se desplegará la opción de guardar el juego, al hacer clic en esta opción, se escribirá en un texto el estado actual de las esferas en esa partida.
Entradas	Clic al botón de guardar juego.
Resultado	Se guarda el estado de las esferas en esa partida

Nombre	Cargar Partida
Resumen	En la ventana del menú hay un botón llamado, load game, de lo que se encargar este botón es de cargar el ultimo juego guardado.
Entradas	Clic al botón de cargar juego.
Resultado	Se muestra en pantallas las esferas como quedaron cuando se guardó el juego.

Nombre	Hall of fame
Resumen	Al iniciar en el menú el jugador coloca su nombre, si al acabar el juego se encontró entre los 10 jugadores con menos rebotes su nombre y puntaje aparecerán en la pantalla del salón de la fama.
Entradas	Clic al botón salón de la fama.
Resultado	Se muestran el nombre y puntaje de los 10 mejores jugadores del juego.

Requerimiento	Métodos	Clases
Movimiento	public boolean getClick() public double getPosX() public double getPosY() public void setPosX(double newposX) public void setPosY(double newposY) public char getDirections() public int getBouncing() public void setBouncing(int newBou) public void movement() public void run()	Sphere Game ControllerMenu MovementThread

Requerimiento	Métodos	Clases
Parar Esfera	public boolean getClick() public boolean setClick(boolean nc) public void clickCircle(MouseEvent me, int i)	Sphere Game ControllerMenu

Requerimiento	Métodos	Clases
Cargar nivel	public void readLevel(String path) public void start(String path)	Game ControllerMenu

Requerimiento	Métodos	Clases
Guardar Partida	public void saveGame() public void start(String path)	Game ControllerMenu

Requerimiento	Métodos	Clases
Cargar Partida	public void readLevel(String path) public void start(String path)	Game ControllerMenu

Requerimiento	Métodos	Clases
Hall Of Fame	public void addScore(int s, String n) public void sort() public void serializableList() public ArrayList<Player> readSerializableList() public String[] printHallOfFame() public void hallOfFame()	Game ControllerMenu

