**POR HACER**

|  |  |
| --- | --- |
| **R1. Mover la nave en el campo** | X |
| **R2. Disparar un proyectil** |  |
| **R3. Registrar un nickname.** |  |
| **R4. Guardar el estado del juego.** |  |
| **R5. Cargar el estado del juego.** |  |
| **R6. Mostrar tabla de puntuación ordenada.** | X |
| **R7. Buscar jugador con un puntaje.** |  |
| **R8. Buscar puntaje de un jugador.** |  |
| **R9. Generar pelotas enemigas.** | x |
| **R10. Bajar vida de pelota enemiga con proyectil.** |  |
| **R11. Eliminar pelota enemiga.** |  |
| **R12. Impactar nave con pelota enemiga.** |  |
| **R13. Aumentar puntaje.** |  |
| **R14. Subir de nivel** |  |
| **R15. Perder juego.** |  |
| **R16. Generar bonificaciones.** |  |
| **R17. Recoger bonificaciones.** |  |
| **R18. Guardar la información actual de la partida.** |  |
| **R19. Cargar la información actual de la partida.** |  |
| **R20. Guardar la lista de jugadores que han usado el juego.** |  |

**ENTREGABLES**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 2 árboles binarios | La lista de jugadores |  |
| 4 estructuras recursivas |  |  |
| 4 herencias |  |  |
| 3 interfaces |  |  |
| 2 busquedas binarias |  |  |
| 4 métodos de estructuras recursivas |  |  |
| PaintComponent (5 como min) |  |  |
| 4 hilos (principal + adicionales) |  |  |
| 2 listas enlazadas | Pelotas |  |
| 3 excepciones personalizadas y min 4 de java |  |  |
| Pruebas unitarias |  |  |
| Diseño de casos de pruebas |  |  |
| Diagrama de clases |  |  |
| Diagrama de objetos |  |  |
| Persistencia | La partida como tal  La lista de jugadores |  |
| Manejo archivos de texto | La infomación de la partida |  |
| READ ME |  |  |
| JavaDoc |  |  |