

Requerimientos Funcionales.

R1: Se deben crear dos personajes con edad y número de la suerte.

Entradas: PImage, PImage, int(edad), int(número de la suerte).

Salidas:

R2: Los personajes deben poder moverse de manera infinita en el 80% del lienzo de la aplicación. Su desplazamiento debe ser horizontal.

Entradas: int posX, int posY, int velX;

Salidas:

R3: Los personajes deben ser hilos independientes al programa principal.

Entradas:

Salidas:

R4: El usuario debe poder crear ilimitado número de personajes en el lienzo al presionar una tecla en específico.

Entradas: ArrayList, keyPressed.

Salidas:

R5: Al presionar cualquiera de los personajes en movimiento, dicho personaje será agregado y posicionado de forma vertical en el 20% restante del lienzo.

Entradas: int posX, int posY, mousePressed;

Salidas:

R6: La imagen del personaje que ha sido enviado al 20% del lienzo deberá ser intercambiada por la del otro personaje disponible en el juego.

Entradas: PImage.

Salidas:

R7: Se permiten como máximo cuatro elementos en el 20% del lienzo.

Entradas: ArrayList.

Salidas:

R8: Si el usuario trata de añadir más de los 4 elementos permitidos en el 20%, el sistema deberá lanzar un mensaje de error mediante una excepción propia.

Entradas: Excepción.

Salidas:

R9: El lado del 20% del lienzo deberá contar con dos botones que permitan ordenar los elementos de la lista fija de manera natural(edad) y parcial(número de la suerte).

Entradas: int, int, ArrayList, Comparable, Comparator.