|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | RF1 Mostrar esferas en pantalla |
| Resumen | Permite al usuario visualizar las esferas que fueron guardas en un archivo plano |
| Entrada | Ruta relativa donde se encuentra el archivo plano |
| Salida | Las esferas son mostradas en pantalla |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | RF2 Generar movimiento a las esferas |
| Resumen | Permite que las esferas mostradas en pantalla tengan movimiento horizontal, vertical, izquierda y derecha |
| Entrada | Dirección de las esferas |
| Salida | Las esferas se mueven en la dirección solicitada |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | RF3 Generar rebotes |
| Resumen | Permite que las esferas vayan en dirección opuesta cada vez que toquen un borde de la pantalla de juego |
| Entrada | Dirección de las esferas, distancia al borde de la ventana |
| Salida | Las esferas rebotan cambiando su dirección |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | RF4 Detener pelotas |
| Resumen | Permite que al usuario hacer clic en una pelota esta se encuentre detenida en el lugar donde fue cliqueada |
| Entrada | Posición donde se encuentra el cursor y la pelota |
| Salida | La pelota se detiene donde se le presiono clic |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | RF5 Generar cuenta de rebotes |
| Resumen | Permite conocer la cantidad de veces que las esferas tocaron la pantalla y por consiguiente cambiaron su posición |
| Entrada | Cuando rebota una pelota |
| Salida | El numero de veces que una pelota cambio de dirección es decir reboto |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | RF6 Generar puntaje |
| Resumen | Permite generar un puntaje el cual será mayor entre menos pelotas hayan rebotado en la pantalla |
| Entrada | Un puntaje dado como base |
| Salida | Puntaje calculado |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | RF7 Mostrar los 10 mejores puntajes en pantalla |
| Resumen | Permite visualizar los 10 mejores puntajes históricos del juego |
| Entrada | Historia de puntajes del juego |
| Salida | Los 10 mejores puntajes en el histórico de puntajes del juego |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | RFN1 Cargar un juego desde un archivo plano |
| Resumen | La información de las pelotas es guardada en un archivo plano por lo cual el programa debe permitir leer este en el formato indicado |
| Entrada | La ruta relativa donde se encuentra el archivo plano, con la información de las esferas |
| Salida | El juego es cargado |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | RNF2 Realizar interfaz gráfica en javafx |
| Resumen | Permite al usuario ver e interactuar de manera intuitiva con una interfaz grafica |
| Entrada | Archivo FXML de la interfaz |
| Salida | La interfaz es mostrada |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | RNF 3 Los puntajes deben ser persistentes con serialización |
| Resumen | Los puntajes deben ser guardados serializadamente para evitar trampas |
| Entrada | Puntaje y nombre del jugador que acabo la partida de juego |
| Salida | Los puntajes son guardados de manera serializada |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre |  |
| Resumen |  |
| Entrada |  |
| Salida |  |