

Requerimientos funcionales

Nombre:	R1. Mover PacMan por la ventana
Descripción:	El programa deberá imprimir en pantalla 4 PacMan y moverlos por esta en sentido horizontal y vertical.
Entradas:	Velocidad de cada PacMan y la dirección hacia la cual se moverá
Salidas:	Los Pacman, se mueven a través de la ventana, en sentidos diferentes, arriba, abajo, izquierda y derecha respectivamente.

Nombre:	R2. Cargar Juego
Descripción:	El programa permite cargar la ventana del juego, con todos sus componentes. Los Pacman se cargan desde un archivo de texto, y depende del nivel seleccionado por el usuario.
Entradas:	ActionEvent
Salidas:	

Nombre:	R3. Guardar puntaje de un jugador
Descripción:	El programa permite guardar el Score del usuario, su nombre y el nivel en que lo obtuvo.
Entradas:	ActionEvent
Salidas:	

Nombre:	R4. Guardar juego
Descripción:	El programa permite guardar todos los puntajes almacenados, y los exporta a un archivo.
Entradas:	ActionEvent
Salidas:	El programa lleva a cabo serialización, y crea un archivo que guarda los puntajes que hasta el momento se tienen.

Nombre:	R5. Mostrar mejores puntajes
Descripción:	El programa permite mostrar en pantalla los 10 mejores puntajes de cada nivel.
Entradas:	ActionEvent
Salidas:	

Nombre:	R6. Mostrar información acerca del juego
Descripción:	El programa permite mostrar en pantalla las instrucciones de como jugar el juego.
Entradas:	ActionEvent
Salidas:	

Trazabilidad

Requerimiento	Método	Clase
R2	loadLevel0(ActionEvent event) loadLevel1(ActionEvent event) loadLevel2(ActionEvent event) loadLevel(String filePath) add()	PacManController PacManController PacManController PacManController PacManController
R3	recordScore(int level, String name, int score)	Game
R4	saveGame(ActionEvent event) save()	PacManController Game
R5	ShowHighScores(ActionEvent event)	PacManController
R6	AboutGame(ActionEvent event)	PacManController

Casos de prueba

Configuración de los Escenarios

Nombre	Clase	Escenario
setupScenary1()	Game	Se crea un nuevo objeto tipo Game
setupScenary2()		

Diseño de Casos de Prueba

Objetivo de la Prueba: Verificar que se ha creado un arreglo de Score				
Clase	Método	Escenario	Valores de Entrada	Resultado
Game	Load	setupScenary1	score=11 name="Juan" level=0	NotNull Se ha creado creado un arreglo de scores correctamente.
Game	Load	setupScenary1	Score=20 Name="Ronald" Level=2	Notnull Se ha creado creado un arreglo de scores correctamente.

Objetivo de la Prueba: Verificar que se guarda correctamente la información relacionada con el jugador que alcanzó un puntaje entre los 10 mejores				
Clase	Método	Escenario	Valores de Entrada	Resultado
Game	recordScore	setupScenary1	Level=0 Name="Carlos" Score=13	True Se guarda correctamente un objeto de tipo Score, que tiene la información del usuario.
Game	recordScore	setupScenary1	Leve=0 Name="Carlos" Score=-13	True Se guardo la información del usuario correctamente

