

## REQUERIMIENTOS FUNCIONALES

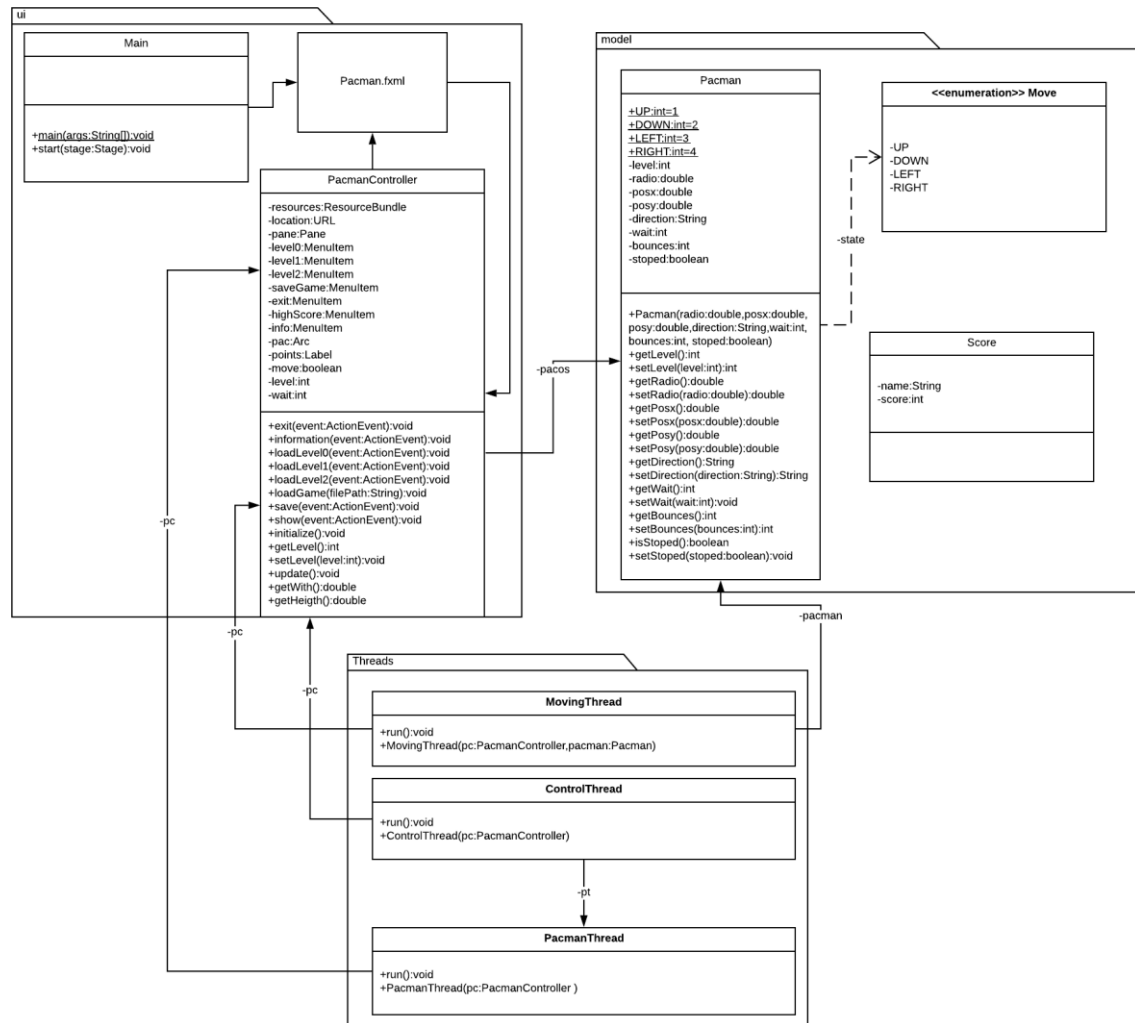
Nombre R1 Mover Pacman por la pantalla.	
Resumen	Permite que los Pacman creados se muevan por la pantalla horizontal y verticalmente y rebotan tanto en las paredes como entre sí.
Entradas	
Velocidad de cada Pacman - dirección inicial de movimiento.	
Resultados	
Se espera que los Pacman se muevan a lo largo y ancho de la pantalla a la velocidad que se les indicó previamente.	

Nombre R2 Cargar juego.	
Resumen	Permite cargar el juego desde un archivo de texto a través de la opción del menú.
Entradas	
Un archivo de texto con las especificaciones del nivel a jugar.	
Resultados	
Se espera que inicie el juego de acuerdo con el nivel cargado.	

Nombre R3 Guardar juego.	
Resumen	Permite guardar el estado actual del juego en un archivo de texto .
Entradas	
Ninguna.	
Resultados	

Se espera que se cree un archivo de texto de igual formato, pero con los valores actuales de los Pacman.

## Diagrama de Clases



## TRAZABILIDAD DEL ANÁLISIS AL DISEÑO

REQUERIMIENTO	MÉTODO	CLASE
Mover Pacman por la pantalla.	move(int maxX, int maxY):void	Pacman
Cargar juego.	loadLevel(String path):void loadLevel0(ActionEvent event):void loadLevel1(ActionEvent event):void load2Level(ActionEvent event):void	PacmanController
Guardar juego.	save(ActionEvent event):void	PacManController