

Nombre	R1. Cargar Archivos
Definición	El programa debe permitir el cargue de archivos para la creación de los objetos locales del juego
Entrada(s)	Archivos de texto y serializados que necesitan ser carados para el correcto funcionamiento de la aplicación
Salida(s)	Se cargan los archivos en las listas, arboles, objetos y fuentes correspondientes

Nombre	R2. Mover usuario
Definición	El programa debe reflejar el cambio de posición del usuario del modelo en la interfaz
Entrada(s)	
Salida(s)	Se refleja el cambio de posición del modelo en la interfaz

Nombre	R3. Mover enemigos
Definición	El programa debe reflejar el cambio de posición de los enemigos del modelo en la interfaz
Entrada(s)	
Salida(s)	Se refleja el cambio de posición del modelo en la interfaz

Nombre	R4. Guardar usuarios
Definición	El programa debe agregar un usuarios al árbol binario de búsqueda ordenado por los nombres de usuario
Entrada(s)	Usuario a agregar en el árbol binario de búsqueda
Salida(s)	Se agrega el nuevo usuario a el árbol binario de búsqueda

Nombre	R5. Serializar árbol binario
Definición	El programa debe permitir la serialización del árbol binario de búsqueda que contiene todos los usuarios que han jugado en la aplicación
Entrada(s)	
Salida(s)	Se serializa el árbol binario de búsqueda en un archivo .dat

Nombre	R6. Buscar usuarios
Definición	El programa debe permitir al jugador buscar un usuario basándose en su puntaje
Entrada(s)	Puntaje del usuario que desea buscar
Salida(s)	Si existe algún jugador con el valor ingresado se muestra en pantalla su información, en caso contrario se muestra un mensaje de excepción evidenciando el problema

Nombre	R7. Ordenar usuarios
Definición	El programa debe ordenar a los usuarios de mayor a menor conforme a su puntaje obtenido en la partida
Entrada(s)	
Salida(s)	Arreglo de usuarios ordenado de mayor a menor conforme al puntaje.

Nombre	R8. Ver puntajes
Definición	El programa deba permitir la visualización de los puntajes del árbol binario de búsqueda de usuarios ordenado de mayor a menor
Entrada(s)	
Salida(s)	Se muestran en pantalla los puntajes de los usuarios que han jugado en la aplicación.

Nombre	R9. Actualizar puntaje
Definición	El programa debe permitir visualizar en la interfaz el aumento en el puntaje del usuario
Entrada(s)	
Salida(s)	Se muestra en la interfaz el aumento en el puntaje del usuario cada que elimina a un enemigo

Nombre	R10. Eliminar enemigo
Definición	Cuando un enemigo es golpeado por la bala del usuario el programa debe dejar de mostrar a este enemigo en la interfaz
Entrada(s)	
Salida(s)	Se elimina de la interfaz el enemigo golpeado por el láser del usuario

Nombre	R11. Disparar del usuario
Definición	El programa debe permitir al usuario disparar un láser al presionar una tecla Si este láser toca a algún enemigo este es eliminado de la interfaz
Entrada(s)	
Salida(s)	Se dispara el láser desde el personaje