**Especificación de requerimientos funcionales**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **R.# 1.** **Generar PacMans** |
| **Resumen** | Permite la creación de pacmans en la ventana |
| **Entradas** | |
| Largo, ancho, radio, velocidad | |
| **Resultados** | |
| Genera pacmans en la ventana del jugador | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **R.# 2. Mover PacMan por la ventana** |
| **Resumen** | Permite que los pacmans se mueven horizontal y verticalmente por la ventana y se choquen entre ellos |
| **Entradas** | |
| Velocidad del pacman, dirección del pacman | |
| **Resultados** | |
| El pacman se moverá atraves de la ventana, de acuerdo a la información proporcionada | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **R.# 3. Cargar** **juego** |
| **Resumen** | Permite al jugador cargar una partida desde un archivo de texto |
| **Entradas** | |
| ActionEvent | |
| **Resultados** | |
| Se inicia un juego con los datos del archivo de texto | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **R.# 4. Guardar puntaje** |
| **Resumen** | Permite al jugador guardar su puntaje, su nombre y el nivel. Siempre y cuando supere a los 10 mejores |
| **Entradas** | |
| Nombre del jugador | |
| **Resultados** | |
| Se guarda el nombre en el Salon de la fama | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **R.# 5. Guardar juego** |
| **Resumen** | Permite guardar el juego actual en un archivo de texto |
| **Entradas** | |
|  | |
| **Resultados** | |
| Se crea un archivo de texto con los datos del juego que guardo | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **R.# 6. Mostrar información del juego** |
| **Resumen** | Permite mostrar las instrucciones de como se juega CatchThePacMan |
| **Entradas** | |
|  | |
| **Resultados** | |
| Se muestra un cuadro de información de las instrucciones del juego | |

**Trazabilidad del Análisis al Diseño.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Requerimiento Funcional** | **Método** | **Clase** |
| R1. **Generar PacMans** | PacMan() | PacMan |
| R2. **Mover PacMan por la ventana** | Move() | PacMan |
| R3. **Cargar** **juego** | loadLevel0()  loadLevel1()  loadLevel2() | PacManGameController |
| R4. **Guardar puntaje** | SaveGame() | PacManGameController |
| R5. **Guardar juego** | SaveGame() | PacManGameController |
| R6. **. Mostrar información del juego** | ShowInfo() | PacManGameController |

**Configuración de los Escenarios**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre** | **Clase** | **Escenario** |
| setupScenary1 | PacManTest | Permite crear un pacman  (60,60,60,10,50,false,move.DOWN) |

**Diseño de Casos de Prueba**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo de la Prueba: Verificar la creación de la matriz y el numero no sea negativo** | | | | |
| **Clase** | **Método** | **Escenario** | **Valores de Entrada** | **Resultado** |
| PacMan | PacMan() | SetupScenary1 | public Pacman(double X,double Y,double radius,double speed,boolean stopped, Direction state) | Creacion y movimiento del pacman |