|  |  |
| --- | --- |
| nombre | R1: Rebotar Pacman |
| resumen | Cuando el juego inicie los pacmans se mueven aleatoriamente y en el momento de llegar al extremo del panel este rebotara y se moverá en sentido contrario. |
| Entrada | ninguna |
| salida | Cada pacman rebota al llegar al extremo de la pantalla |

**Requerimientos**

|  |  |
| --- | --- |
| nombre | R2: Rebotar Pacman entre sí |
| resumen | Cuando el juego inicie los pacmans se mueven aleatoriamente y en el momento en que los panel choquen entre sí, estos rebotaran y se moverán en sentido contrario. |
| Entrada | ninguna |
| salida | Pacmans rebotando entre si |

|  |  |
| --- | --- |
| nombre | R3: Sumar rebotes |
| resumen | Cada vez que un pacman rebote contra el panel o entre sí, se suma cada uno de estos haciendo que el contador de rebotes aumente |
| Entrada | ninguna |
| salida | La suma de todos los rebotes |

|  |  |
| --- | --- |
| nombre | R4: Cargar juego |
| resumen | El sistema permite cargar el juego desde un archivo de texto, dando el nivel, las posiciones de los pacmans, la cantidad de rebotes y la dirección de estos. |
| Entrada | ninguna |
| salida | juego el en estado en que se guardó anteriormente |

|  |  |
| --- | --- |
| nombre | R5: Guardar juego |
| resumen | El sistema permite guardar el juego en el estado actual en que se encuentre |
| Entrada | ninguna |
| salida | Juego guardado en su estado actual |

|  |  |
| --- | --- |
| nombre | R6: Pasar de nivel |
| resumen | El juego permite pasar al siguiente nivel al jugador que tenga menos rebotes |
| Entrada | ninguna |
| salida | pacmans con más rapidez |