

## REQUERIMIENTOS FUNCIONALES

<b>NOMBRE</b>	<b>R1:</b> El usuario puede interactuar con la bola y que cada vez que este le haga clic ocurra un evento de tipo MouseClicked
<b>RESUMEN</b>	El programa permite que el usuario le de clic a la bola y esta producir un evento
<b>ENTRADAS</b>	Evento de tipo mouse
<b>SALIDAS</b>	Se ha generado un evento de mouse al hacer clic sobre la bola

<b>NOMBRE</b>	<b>R2:</b> Guardar la partida del jugador
<b>RESUMEN</b>	El programa permite que el usuario guarde una partida
<b>ENTRADAS</b>	Evento de tipo mouse
<b>SALIDAS</b>	El juego ha sido guardado

<b>NOMBRE</b>	<b>R3: Cargar una nueva partida</b>
<b>RESUMEN</b>	El programa permite al usuario cambiar de nivel cargando una nueva a partida a través de un archivo de texto
<b>ENTRADAS</b>	Evento de tipo mouse
<b>SALIDAS</b>	Se ha cargado un nuevo nivel

<b>NOMBRE</b>	<b>R4: Tener una lista de los mejores puntajes del juego</b>
<b>RESUMEN</b>	El programa debe guardar una lista con los mejores puntajes de los usuarios que han jugado.
<b>ENTRADAS</b>	Puntaje del usuario
<b>SALIDAS</b>	Se ha generado la lista con los 10 mejores puntajes

#### **TRAZABILIDAD**

<b><u>REQUERIMIENTO</u></b>	<b><u>METODO</u></b>	<b><u>CLASES</u></b>
<b>R1:</b> El usuario puede interactuar con la bola y que cada vez que este le haga clic ocurra un evento de tipo MouseClicked	starGame():void	BallController
R2: Guardar la partida del jugador	initialize():void saveGame(String path):void	BallController Game
<b>R3: Cargar una nueva partida</b>	initialize():void saveGame(String path):void loadGame(String path):void	Game
<b>R4: Tener una lista de los mejores puntajes del juego</b>	showAllTheScores():void	BallController