**REQUERIMIENTOS FUNCIONALES**

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

|  |  |
| --- | --- |
| **NOMBRE** | R2: Guardar la partida del jugador |
| **RESUMEN** | El programa permite que el usuario guarde una partida |
| **ENTRADAS** | Evento de tipo mouse |
| **SALIDAS** | El juego ha sido guardado |

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

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

**TRAZABILIDAD**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **REQUERIMIENTO** | **METODO** | **CLASES** |
| **R1:** 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 |
| **R3: Cargar una nueva partida** | initialize():void  saveGame(String path):void  loadGame(String path):void | Game |
| **R4: Tener una lista de los mejores puntajes del juego** | showAllTheScores():void | BallController |