1. Registro de Records

Para el registro de los records hemos usado una clase singleton llamada ***Records***, ver el siguiente diagrama:



La cual realiza las siguientes operaciones:

* Carga de fichero.
* Grabación a fichero.
* Añadir record.
* Compactación (sólo por temas de almacenar los X mejores records y no tener todos), aunque ésto es una funcionalidad opcional que ha sido aplicada.
* Impresión por pantalla (para depuración).

Un record lo compone :

* Tiempo empleado en rescatar a todos los rehenes (o antes de haber muerto nuestro héroe en caso de fallar).
* Número de rehenes rescatados.
* Fecha de realización del record.
* Hora de realización del record.

Toda ésta información será presentada en la pantalla de records del juego:

