**REQUERIMIENTOS VS. MÉTODOS**

|  |  |
| --- | --- |
| **R1:**Mostrar personajes | **Panel Botones**  + iniciarjuego(): void  **Ventana**  + iniciarjuego(): void  **HiloJuego**  + run (): void  **Juego**  + crearpez()  **HiloMover**  + run(): void  **Juego**  + moverpersonajes(): void  **Ventana**  + paint (Graphics g): void |
| **R2:**Atrapar a personajes | **PanelJuego**  **+** mouseClicked(MouseEvent m): void  **Ventana**  **+** atraparpersonaje (int x, int y): void  **Juego**  **+** atraparpez(int x, int y): void  **Personaje**  **+** getforma(): Rectangle2D |
| **R3:** Incrementar puntaje o disminuir puntaje. | **Juego**  **+** atraparpez(int x, int y): void  **Personaje**  **+** getforma(): Rectangle2D |
| **R4:** Incrementar velocidad. | **Juego**  **+**validarnivel(): void  +aumentravelocidad(): void |
| **R5:** Registrar un nickname. | **Panel Botones**  + iniciarjuego(): void  **Ventana**  + setnickname( String nickname): void  **PanelInfo**  **+** setNick (String Nick): void  **Jugador**  **+** setnick(String nickname) |
| **R6:** Guardar el estado del juego | **Panel Botones**  + guardarjuego(): void  **Ventana**  **+** guardarpartida(): void  **Juego**  **+** guardarpartida(): void |
| **R7:** Guardar datos del juego. | **Panel Botones**  + guardarjuego(): void  **Ventana**  **+** guardarpartida(): void  **Juego**  **+** guardardatos(): void |
| **R8:** Recuperar el estado del juego. | **Panel Botones**  + iniciarjuego(): void  **Ventana**  **+** recuperarjuego(): void  **Juego**  **+** recuperarpartida(): void |
| **R9:** Recuperar datos del juego. | **Panel Botones**  + iniciarjuego(): void  **Ventana**  **+** recuperarjuego(): void  **Juego**  **+** recuperardatos(): void |