|  |  |
| --- | --- |
| **NOMBRE** | **R1: cargar juego** |
| **RESUMEN** | El usuario estará en capacidad de elegir el nivel que desea jugar desde el nivel 0 hasta el 2. Para cargar un nuevo nivel, el usuario no puede estar jugando en ningún nivel previamente cargado, por lo tanto, debe primero terminarlo. |
| **ENTRADAS** | * Archivo seleccionado por el jugador, el cual quiere jugar. * Ruta del archivo el cual el jugador selecciono. |
| **RESULTADO** | Se cargó un nuevo nivel con toda la información necesaria para el correcto funcionamiento de este. |

|  |  |
| --- | --- |
| **NOMBRE** | **R2: guardar juego** |
| **RESUMEN** | El usuario estará en la capacidad de guardar el nivel al que está jugando, para que, una vez cerrado y abierto de nuevo el programa, no se borre el puntaje que tenía al momento de cerrar el programa. Para guardar el nivel al que se está jugando, se le pedirá el nombre al jugador para guardar su puntaje. |
| **ENTRADAS** | * Nombre del jugador * Puntaje del jugador * Ruta del archivo donde será almacenada la información |
| **RESULTADO** | Se guardó exitosamente la partida del jugador, con su debido puntaje y nombre, el cual hará las veces de identificador. |

|  |  |
| --- | --- |
| **NOMBRE** | **R3: visualizar mejores puntajes** |
| **RESUMEN** | El usuario estará en capacidad de mirar, en todo momento y si así lo desea, los mejores diez puntajes que ha registrado el programa con anterioridad. Si el programa no ha registrado ningún “mejor” puntaje aun, se mostrará una advertencia. |
| **ENTRADAS** | Ninguno |
| **RESULTADO** | Se ha mostrado en pantalla, exitosamente, los mejores 10 puntajes que ha registrado el programa. |

|  |  |
| --- | --- |
| **NOMBRE** | **R4: visualizar información del programa** |
| **RESUMEN** | El usuario estará en capacidad de visualizar, si lo desea, la información general del programa el cual esta usando. |
| **ENTRADAS** | Ninguna |
| **RESULTADO** | Se ha mostrado exitosamente en pantalla, la información básica del programa. |

|  |  |
| --- | --- |
| **NOMBRE** | **R5: detener pac-man** |
| **RESUMEN** | El usuario estará en capacidad de, una vez cargado el nuevo nivel y mostrado en pantalla toda la información de este (el nuevo nivel), detener a los pac-man en pantalla, para que, una vez los halla “parados” haciendo clic en ellos, complete el nivel. |
| **ENTRADAS** | * Pac-man seleccionado por el jugador a detener. |
| **RESULTADO** | Se ha inhabilitado y eliminado de pantalla exitosamente, el pac-man seleccionado por el jugador a detener. |

**REQUERIMIENTOS NO FUNCIONALES**

|  |  |
| --- | --- |
| **NOMBRE** | **R6: crear pac-man** |
| **RESUMEN** | El programa deberá estar en capacidad de que, al cargar un nuevo nivel, se creen todos los pac-man pertenecientes a este (el nivel).Para esto el jugador ya debió haber seleccionado un nivel a cargar. |
| **ENTRADAS** | * Archivo del nivel guardado * Ruta del nivel guardado * Radio del pac-man a crear * Posición X del pac-man a crear * Posición Y del pac-man a crear * Tiempo de espera del pac-man a crear * Dirección del pac-man a crear * Cantidad de rebotes que lleva el pac-man a crear * característica que indica que si el pac-man a crear esta parado |
| **RESULTADO** | Se ha creado y mostrado en pantalla, el pac-man creado, teniendo en cuenta todos los atributos cargados. |

|  |  |
| --- | --- |
| **NOMBRE** | **R6: mover pac-man** |
| **RESUMEN** | El programa deberá estar en capacidad de mover el pac-man, teniendo en cuenta su dirección, cuando este se muestre en pantalla y no se halla “inhabilitado”. Para mover el pac-man, se deberá crear este (el pac-man) con anterioridad y, por lo tanto, se debió haber escogido un nuevo nivel ha cargar. |
| **ENTRADAS** | * posición X del pac-man a mover * posición Y del pac-man a mover * característica que indica que si el pac-man a mover está parado * ancho de la pantalla * alto de la pantalla |
| **RESULTADO** | Se ha movido exitosamente el pac-man, teniendo en cuenta su dirección y posición dentro de la pantalla de juego. |

|  |  |
| --- | --- |
| **NOMBRE** | **R7: calcular puntaje** |
| **RESUMEN** | El programa deberá estar en capacidad de calcular el puntaje del nivel en el que se encuentra el jugador, teniendo en cuenta el número de rebotes que ha tenido los pac-man en pantalla. Para calcular el puntaje del jugador, se debió haber cargado un nuevo nivel, creado todos los pac-man de este (el nivel) y puestos a mover. |
| **ENTRADAS** | * Cantidad de rebotes de cada pac-man |
| **RESULTADO** | Se ha calculado exitosamente el puntaje del jugador, teniendo en cuenta el número de rebotes de los pac-man del nivel jugado. |

|  |  |
| --- | --- |
| **NOMBRE** | **R8: calcular nivel completado** |
| **RESUMEN** | El programa deberá estar en capacidad de calcular cuando el nivel ha sido completado. Para esto, se ha debido cargar un nievo nivel, creado los pac-man y puestos a mover. El nivel será completado cuando todos los pac-man hayan sido “Inhabilitados”. |
| **ENTRADAS** | * característica que indica que si los pac-man están parados |
| **RESULTADO** | Se ha completado el nivel cargado exitosamente, con todos los pac-man “inhabilitados”. |

|  |  |
| --- | --- |
| **NOMBRE** | **R9: cargar juego guardado** |
| **RESUMEN** | El programa deberá estar en capacidad de cargar el juego cuando el jugador, con anterioridad, lo haya guardado. Para esto, el jugador debió haber creado un nuevo nivel, creado los pac-man y puestos a mover, por último, debió haber guardado el juego antes de salirse del programa. |
| **ENTRADAS** | * Ruta del archivo donde se guardó el juego * Archivo donde se guardó el juego |
| **RESULTADO** | Se ha cargado el juego exitosamente, con todos los puntajes registrados en su correspondiente casilla en el salón de la fama. |