

## Requerimientos funcionales

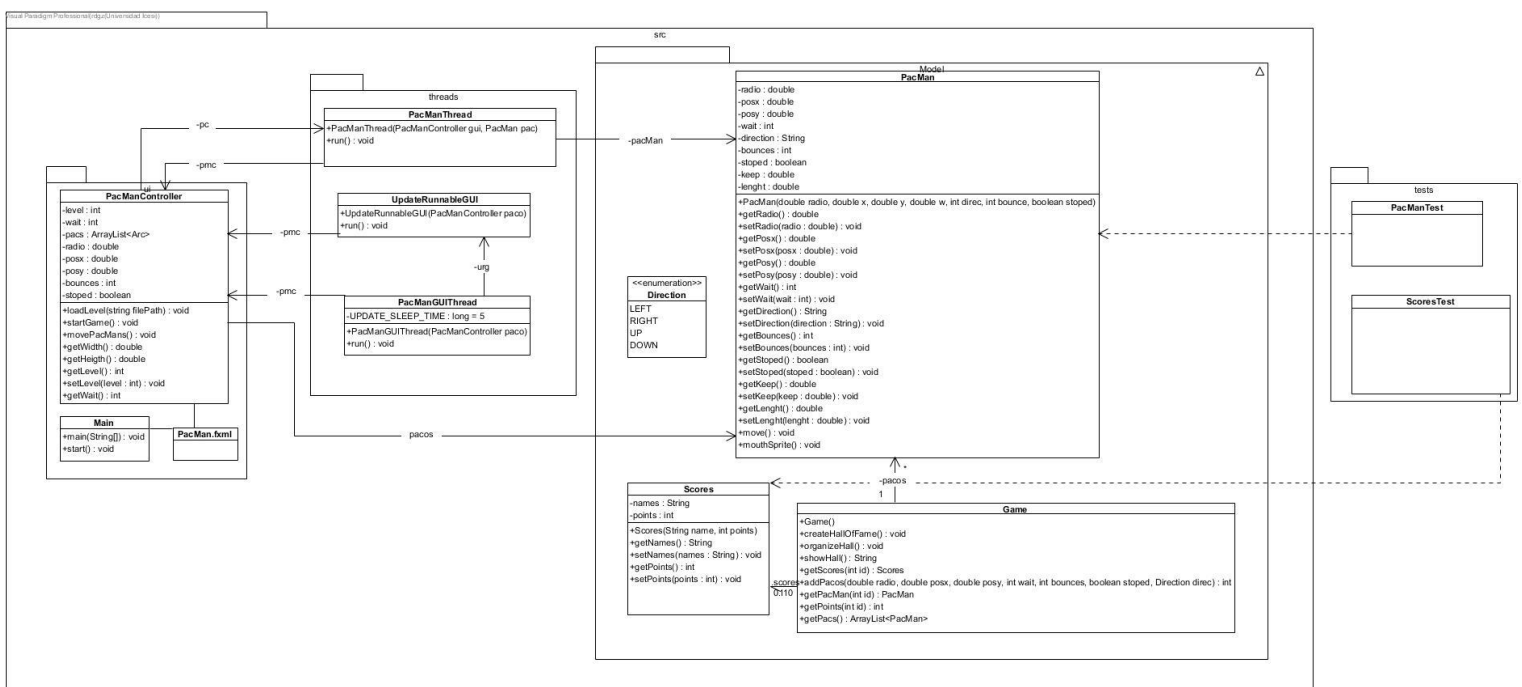
Nombre	R1. Mover PacMan
Resumen	EL programa debe permitir pacman se mueva por la pantalla
Entradas	Velocidad de pacman, dirección del movimiento
Salidas	ninguna

Nombre	R2. Cargar juego
Resumen	EL programa debe ser capaz de iniciar el juego mediante la carga de un archivo txt con las características de cada pacman
Entradas	Ruta del archivo
Salidas	ninguna

Nombre	R3. Guardar Juego
Resumen	El programa debe permitir guardar las características de todos los pacmans en pantalla en un archivo byte
Entradas	ninguna
Salidas	Archivo byte

Nombre	R4. Mostrar puntaje
Resumen	El programa de poder mostrar una tabla con los puntajes mejores puntajes obtenidos
Entradas	
Salidas	

## Diagrama de Clases



Si no se alcanza a detallar el diagrama de clases el archivo con la imagen viene junto a este documento

## Pruebas

Configuración de escenarios:

Nombre	Clase	Escenario
setupScennary1	<u>PacManTest</u>	PacMan paco: ( <u>10, 10, 10, 10, 10,false, Direction.RIGHT</u> )
<u>setupScennary2</u>	<u>PacManTest</u>	<u>PacMan paco : null</u>

Diseños de casos de prueba

Objetivo de la prueba: <b>Verificar la correcta creación de un PacMan</b>				
Clase	Método	Escenario	Valores de entrada	resultado
PacMan	PacMan	setupScennary1	double radio, double posx, double posy, int wait, int bounces, boolean stoped, Direction direc	Se espera que el objeto de tipo PacMan paco no sea nulo( <u>null</u> )
PacMan	PacMan	setupScennary2		Se espera que el objeto de tipo PacMan paco sea nulo (null)

## Tabla de Trazabilidad

Requerimientos	Método(s)	Clase(s)
R1. Mover PacMan	Move() PacMan(double radio, double posx, double posy, int wait, int bounces, boolean stoped, Direction direc)	PacMan
	MovePacMans()	PacManController
R2. Cargar Juego	loadLevel(String filePath) loadLevel0() loadLevel1() loadLevel2() startGame()	PacManController
R3. Guardar Juego	loadGame()	PacManController
R4. Mostrar Puntaje	Scores(String n, int point) createHallofFame(String nick, int score) organizeHall() showHall() showHighScores(ActionEvent event)	Scores Game  PacManController