# 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. Guadar 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 | PacManTest | PacMan paco: (10, 10, 10, 10, 10,false, Direction.RIGHT) |
| setupScennary2 | PacManTest | PacMan paco : null |

## Diseños de casos de prueba

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Objetivo de la prueba: Verificar la correcta creación de un PacMan | | | | |
| 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(null) |
| 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)  MovePacMans() | PacMan  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 |