|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | R1. Visualizar el juego |
| **Resumen:** | Al iniciar se deben inicializar el puntaje y el nivel en 0 y mostrar el jugador actual. |
| **Entradas:** | *ninguna* |
| **Resultado:** | Se muestra gráficamente el juego. |

**Especificación de requerimientos funcionales**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | R2. Mostrar personajes |
| **Resumen:** | Se muestran los diferentes personajes recorriendo el juego. |
| **Entradas:** | *ninguna* |
| **Resultado:** | Personajes moviéndose. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | R3. Calcular puntaje |
| **Resumen:** | Se calcula y muestra el puntaje de acuerdo al personaje que el usuario seleccionó. |
| **Entradas:** | *Personaje seleccionado.* |
| **Resultado:** | Se muestra el puntaje. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | R4. Aumentar nivel |
| **Resumen:** | Se definen 3 niveles que cambian a medida que aumenta el puntaje |
| **Entradas:** | *ninguna* |
| **Resultado:** | Aumento de velocidad en los personajes moviéndose. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | R5. Registrar jugador nuevo. |
| **Resumen:** | Un jugador nuevo debe registrar un nickname para iniciar el juego. |
| **Entradas:** | *Nombre del jugador* |
| **Resultado:** | Inicio del juego |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | R6. Guardar el estado del juego. |
| **Resumen:** | Cada vez que se alcance un nuevo nivel, se debe dar la opción al usuario de guardar el juego. |
| **Entradas:** | *ninguna* |
| **Resultado:** | Juego guardado en el disco duro |

**Cuadro de trazabilidad**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Requerimiento Funcional** | **Método** | **Clase** |
| R1. Visualizar el juego | Personaje (constructor) | Personaje |
| darRutaImagen |
| darPosicionX |
| darPosicionY |
| Juego (constructor) | Juego |
| darPescado |
| crearPescadoAleatorio |
| PanelJuego (constructor) | PanelJuego |
| paint |
| nivel |
| actionPerformed |
|  |  |
| R2. Mostrar personajes | run | HiloCrearPersonaje |
| darPosicionX | Personaje |
| darPosicionY |
| mover |
| mover | Principal |
| PanelJuego (constructor) | Juego |
| paint |
|  | nivel |  |
| moverPersonaje |
| R3. Calcular puntaje | capturarPez | Juego |
| buscarPez |
| capturarPez | Principal |
| getPuntaje | Jugador |
| mouseClicked | PanelJuego |
| R4. Aumentar nivel | mouseClicked | PanelJuego |
| actionPerformed |
| aumentarNivel | Juego |
| aumentarNivel | Jugador |
| R5. Registrar jugador nuevo. | Jugador(Constructor) | Jugador |
| Juego(Constructor) | Juego |
| darJugador | Juego |