|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Atrapar |
| Resumen | El programa debe parar al pacman que el usuario toque con el click. |
| Entrada | Coordenadas del click |
| Salida |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Mostrar Pacmans |
| Resumen | El programa debe mostrar los pacmans asignados a cada nivel. |
| Entrada | Archivo del nivel |
| Salida |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Rebotar |
| Resumen | El programa debe hacer que los pacmans reboten cuando toquen la pared o se toquen entre si |
| Entrada |  |
| Salida |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Puntajes |
| Resumen | El programa debe guardar, cargar y mostrar los puntajes del juego. |
| Entrada | Nombre del jugador |
| Salida | Puntajes |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Información |
| Resumen | El programa debe mostrar la información referente al juego |
| Entrada |  |
| Salida | Información |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Cargar |
| Resumen | El programa debe dejar cargar una partida anteriormente guardada del usuario. |
| Entrada | Archivo de partida guardada |
| Salida | Juego, mensaje avisando que el juego cargo exitosamente |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Guardar |
| Resumen | El programa debe guardar la partida que el usuario este jugando cuando este lo requiera. |
| Entrada | Archivo del juego actual. |
| Salida | Mensaje avisando que el juego guardo exitosamente |