1. Requisitos (LAIA)
   1. Funcionales
      1. Pausar el juego:
         1. Continuar
         2. Salir
      2. El personaje:
         1. se mueve con flechas o AWSD
         2. izquierda, derecha, salto y accionar
         3. vidas:
            1. pierde vidas si se cae o se choca con el enemigo
      3. Interfaz de usuario (vida, tiempo)
      4. Plataforma PC Windows
      5. El usuario puede seleccionar personaje chico o chica \*
      6. Entorno:
         1. Plataformas fijas y móviles
         2. Puertas
         3. Botones
         4. Cofres
         5. Inicio y fin
         6. Llave
      7. El enemigo:
         1. Aparece random
         2. Es inteligente
         3. Se mueve solo
      8. Textos de inicio para explicar controles y misión
      9. Debe haber un menú principal con:
         1. Iniciar partida
         2. Ver historial
         3. Salir
      10. Menú inicio de partida permite:
          1. Poner usuario
          2. Seleccionar personaje
      11. Pantalla de historial de partidas \*
      12. El juego se desarrolla en modo contrarreloj \*
      13. Guardar historial de partidas \*
      14. Compatibilidad con otros controladores
   2. No funcionales
2. Criterios de comparación
   1. Tiempo de implementación
   2. Recursos entorno
   3. Necesidades de ejecución
   4. Velocidad de ejecución
3. Implementación
   1. Diseño (LAIA)
   2. Construcción (KEVIN y lil y javi)
   3. Pruebas
   4. Instalación
   5. Manual
4. Comparación numérica
5. Comparación cruzada