**ALGORITMOS Y PROGRAMACION II - Laboratorio 3 – Pacman**

**Presentado Por:** Marisol Giraldo **Código:** A00246380

**Presentado al Profesor:** Juan Manuel Reyes

|  |
| --- |
| **ESPECIFICACIÓN DE REQUERIMIENTOS FUNCIONALES** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Proyecto:** | *Pacman* |
| **Líder de Proyecto:** | *Marisol Giraldo Cobo* |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nro. Req.** | **Nombre Req.** | **Fecha** | **Método** | **Prioridad** | **Versión** |
| 1 | Cargar un juego desde un archivo de texto. | 21/03/2019 | OnLoad(ActionEvent event) | (5) | 1 |
| **DESCRIPCIÓN / ALCANCE DEL REQUERIMIENTO** | | | | | |
| Este método se encarga de cargar un juego de pacman desde un archivo de texto en la interfaz grafica. | | | | | |
| **Entradas** | | | | | |
| Un evento que permite cargar un archivo de texto. | | | | | |
| Resultados | | | | | |
| Se muestran unos pacmans cargados a partir de un archivo de texto. | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nro. Req.** | **Nombre Req.** | **Fecha** | **Método** | **Prioridad** | **Versión** |
| 2 | Capturar pacmans mediante un clic. | 21/03/2019 | Handle(MouseEvent evento) | (5) | 1 |
| **DESCRIPCIÓN / ALCANCE DEL REQUERIMIENTO** | | | | | |
| Este método se encarga de capturar el pacman cuando se hace click sobre él. | | | | | |
| **Entradas** | | | | | |
| Un evento producido por un click | | | | | |
| Resultados | | | | | |
| El pacman sobre el que se ha hecho click se elimina de la interfaz gráfica. | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nro. Req.** | **Nombre Req.** | **Fecha** | **Método** | **Prioridad** | **Versión** |
| 3 | Guardar un juego de pacman en un archivo serializable | 21/03/2019 | OnSave() | (5) | 1 |
| **DESCRIPCIÓN / ALCANCE DEL REQUERIMIENTO** | | | | | |
| Este método se encarga de guardar un juego en el estado en que se encuentre. | | | | | |
| **Entradas** | | | | | |
| El nombre del archivo con el que lo va a guardar | | | | | |
| Resultados | | | | | |
| El juego guardado en un archivo serializable. | | | | | |