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

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

**Presentado al Profesor:** Juan Manuel Reyes

**TABLA DE TRAZABILIDAD vs METODOS**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID Requerimiento** | **Nombre Requerimiento** | **Método** | **Respuesta Verificada** |
| 01 | Cargar un juego desde un archivo de texto. | OnLoad(ActionEvent event) | Correcta |
| 02 | Capturar pacmans mediante un clic. | Handle(MouseEvent evento) | Correcta |
| 03 | Guardar un juego de pacman en un archivo serializable | OnSave() | Correcta |