

Mateo Valdés

Algoritmos y Programación II

21 de noviembre de 2019

Laboratorio 6

Requerimientos funcionales:

RF1: Mover y hacer rebotar las bolas

RF2: Guardar los mejores puntajes

RF3: Cargar los mejores puntajes

RF4: Leer las bolas desde un archivo

Especificación de los requerimientos funcionales:

Nombre	RF1: Mover y hacer rebotar las pelotas
Resumen	El sistema permite mover y hacer rebotar las pelotas que se visualizan en pantalla para el goce del usuario
Entrada	-
Salida	Las pelotas se mueven y rebotan

Nombre	RF2: Guardar los mejores puntajes
Resumen	El sistema permite guardar los mejores puntajes en un archivo serializado
Entrada	Los puntajes (con puntos y el nombre del jugador)
Salida	Los puntajes han sido guardados exitosamente

Nombre	RF3: Cargar los mejores puntajes
Resumen	El sistema permite cargar los mejores puntajes desde un archivo serializado
Entrada	El archivo con los mejores puntajes
Salida	Los mejores puntajes han sido cargados exitosamente

Nombre	RF4: Leer las bolas desde un archivo
Resumen	El sistema permite leer las bolas desde un archivo de texto
Entrada	El archivo con los detalles de las bolas
Salida	Las bolas han sido leídas exitosamente

Diagrama de clases:

