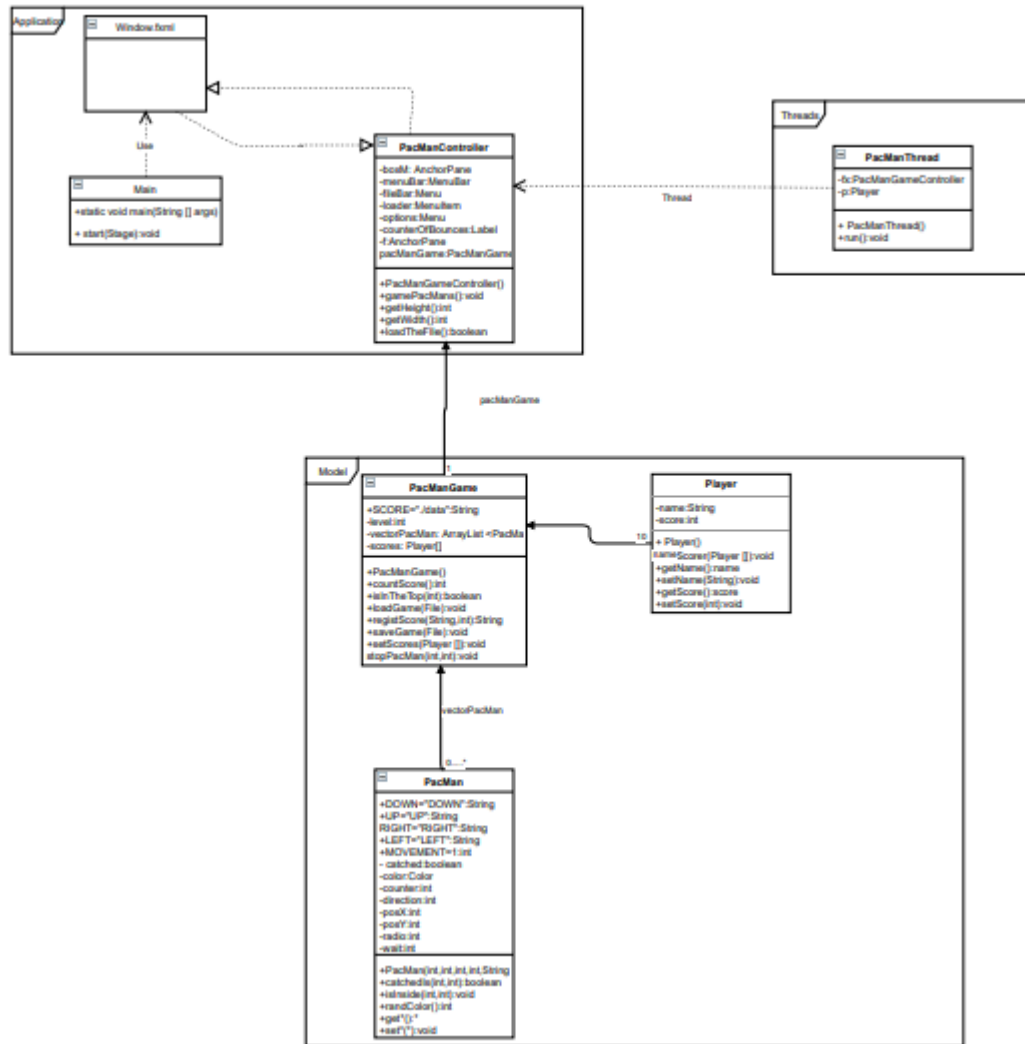


## REQUERIMIENTOS FUNCIONALES

<b>Nombre</b>	RF1
<b>Resumen</b>	Cargar Juego.
<b>Entradas</b>	Un archivo de texto
<b>Salidas</b>	Carga el juego según el nivel seleccionado del archivo de texto que puede ser 0,1,2.

<b>Nombre</b>	RF2
<b>Resumen</b>	Guardar puntaje.
<b>Entradas</b>	El nombre del jugador y su puntuación.
<b>Salidas</b>	Un mensaje en pantalla con los 10 mejores puntajes.

## DIAGRAMA DE CLASES



## TABLA DE TRAZABILIDAD

Nombre del requerimiento	Método(s) que usa	Clase(s) que usa
RF1	LoadTheFile() que carga el archivo y turnInToR() que hace que el archivo se convierta en pacMans	Todas
RF2	loadFile() crea un archivo para guardar lo que el usuario haya hecho actualmente.	PacManGame.