|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **R.F# 1. Movimiento del Pac-Man** |
| **Resumen** | Se cargarán dos Pac-Man, uno de los Pac-Man se moverá en sentido vertical, mientras que el segundo lo hará de manera horizontal. |
| **Entradas** | |
| Velocidad y dirección de los Pac-Man | |
| **Resultados** | |
| Movimiento de los Pac-Man por la ventana | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **R.F# 2. Cargar Juego** |
| **Resumen** | El sistema deberá verse en la capacidad de cargar la ventana de juego con los respectivos Pac-Man |
| **Entradas** | |
| ActionEvent | |
| **Resultados** | |
| Ventana de Juego | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **R.F# 3. Guardar puntaje de un jugador** |
| **Resumen** | El Programa guarda el puntaje actual del jugador, con su nombre. |
| **Entradas** | |
| ActionEvent, puntaje actual del jugador | |
| **Resultados** | |
| Se guardo exitosamente el puntaje. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **R.F# 4. Guardar juego** |
| **Resumen** | El sistema deberá permitir que se guarde los puntajes y nombre del jugador en un archivo de texto. |

|  |
| --- |
| **Entradas** |
| Datos del jugador |
| **Resultados** |
| El programa crea un archivo que guarda los puntajes, se crea el archivo utilizando serialización |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **R.F# 5. Salón de la fama** |
| **Resumen** | El programa tendrá un “salón de la fama” en el cual se permitirá mostrar los mejores puntajes del juego. |
| **Entradas** | |
| Archivo con el puntaje de tos los jugadores | |
| **Resultados** | |
| Muestran los 10 mejores puntajes | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **R.F# 6. Mostrar información acerca el juego** |
| **Resumen** | El programa brindara un tipo de instrucciones sobre como es el comportamiento de una partida del juego. |
| **Entradas** | |
|  | |
| **Resultados** | |
|  | |

# Diseño

# Trazabilidad del Análisis al Diseño

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Requerimientos Funcionales | Método | Clase |
| R.F#1. |  |  |
|  |  |
|  |  |  |
| R.F#2 |  |  |
|  |  |
| R.F#3 |  |  |
| R.F#4 |  |  |
| R.F#5 |  |  |
| R.F#6 |  |  |