

Nombre	R.# 1. Mover PacMan por la pantalla
Resumen	Permite que los PacMan creados se muevan horizontal y verticalmente por la pantalla y rebotando en los bordes de la pantalla
Entradas	
Dirección del movimiento	
Resultados	
Se espera que los PacMan se muevan como se les indicó	

Nombre	R.# 2. Cargar juego
Resumen	Permite cargar el juego desde un archivo de texto
Entradas	
El archivo de texto con las especificaciones del juego	
Resultados	
Se inicia el juego de acuerdo a las especificaciones del archivo	

Nombre	R.# 3. Guardar juego
Resumen	Permite guardar el estado actual del juego en un archivo de texto
Entradas	
Ninguna	
Resultados	
Se crea un archivo de texto con los especificaciones del juego que se guarda	

Nombre	R.# 4. Guardar puntaje
Resumen	Permite guardar los puntajes en un topScores para ser visualizados en cualquier momento
Entradas	
Nombre del jugador que obtuvo el puntaje	
Resultados	
Queda guardado el puntaje en topScores junto con el resto de puntajes almacenados	

