



Análisis de clases mini proyecto I Know That Word

Presentado por:

Alejandro Lasso Medina

Curso:

Introducción a la programación interactiva

Profesora:

Paola Johanna Rodríguez

Análisis de clases

Para empezar el proyecto claramente es necesario un contenedor donde se ubicarán todas las casillas que en este caso son botones que se han generado usando un ciclo for y se les ha asignado una identificación desde “a” a “b” y del 1 al 10 por medio de otro ciclo for que itera un array de strings, así de esta forma se crean nomenclaturas como “a10”, “c2” etc.

Se necesitaría el estado de cada una de las casillas, antes y durante el juego en todo momento para saber cómo se efectuarían los movimientos.

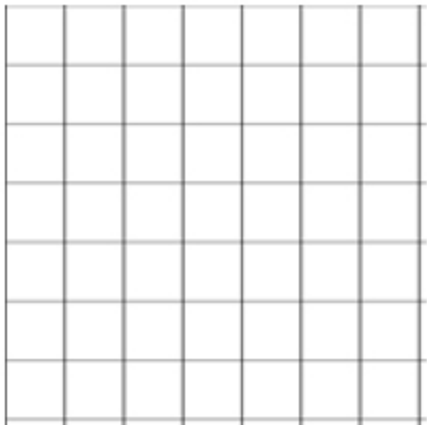
La parte mas complicada fue configurar el algoritmo que ubica a todas las embarcaciones, ya que se debían revisar cada una de las posiciones para saber si esta estaba disponible y decidir si se ubicaría de forma horizontal o vertical también revisar que no se intercepten con otros barcos, etc. Debido a la falta de compañeros decidí hacer que las dos flotas se generen de forma aleatoria ya que el tiempo no fue suficiente.

Para mostrar la flota oponente decidí preguntar si se deseaba mostrar desde el inicio ya que sería muy difícil cambiar el color después de empezar ya que son parámetros fijos que se establecen al iniciar la ronda.

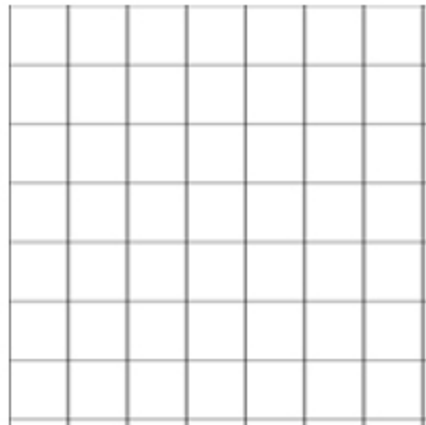
Luego se le asignan las propiedades a las casillas donde se verifica si la casilla seleccionada contiene un barco o no, los colores cambiarán de acuerdo con estas decisiones.

Bocetos de interfaz

Player's board



Oponent's board

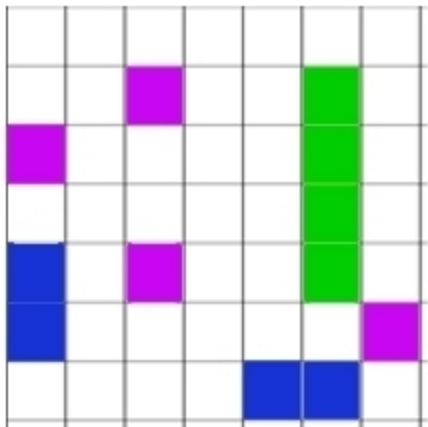


Play

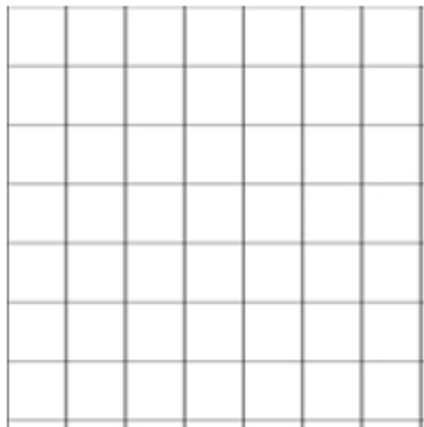
Points

?

Player's board



Oponent's board



Play

Points

?