Universidad Católica Andrés Bello

Equipo 2: Jesús Acosta, Leonel Rojas, Rolando Rodrigo

**Informe Proyecto Scrabble Digital con Interfaz Gráfica**

Nuestro proyecto tiene el objetivo de emular el juego de scrabble en un entorno digital.

Programada en Java con una arquitectura Orientada a Objetos y una interfaz gráfica programada utilizando JavaFX. Abarca el manejo de usuarios, y el inicio de partidas y el tablero. Emplea los patrones de diseño MVC y Command.

**Componentes:**

* Programa para gestionar la creación, modificación, lectura y eliminación de usuarios.
* Programa para emular el tablero de un juego de scrabble entre 2 jugadores.

**Uso:**

* Se utilizaron botones y cajas de texto para facilitar la interacción usuario-programa y representar las opciones de manera sencilla.
* Se utilizaron etiquetas (Labels) y vista de lista (listView) para presentar la información de forma sencilla y digerible.

**Uso de patrones**

* Command: Para conectar todas las acciones que puede tomar el usuario al momento de utilizar el programa de manera más sencilla y expandible.
* MVC: Para separar claramente la vista del modelo y el controlador ahora que estamos usando interfaz gráfica por primera vez.