

Definición de Ciclos

Ciclo 1: Diagramas

Planteamiento inicial del juego DAPOOS.

Mini-Ciclos

1. Boceto interfaz gráfica.
2. Diagrama de clases.
3. Diagramas de secuencia.

Ciclo 2: Capas

Creación de un juego de damas normal, incluye todas las funcionalidades de este: mover un peón y una dama, capturar fichas, cambiar turno, ganar el juego y numero de movimientos, fichas, fichas capturadas de los jugadores.

Mini-Ciclos

1. Pruebas Junit (DAPOOSTest)
2. Clases capa dominio:
 - Log
 - DAPOOSException
 - DAPOOS
 - Jugador
 - Tablero
 - Casilla
 - Ficha
 - Peon
 - Dama
3. Clases capa presentación:
 - DAPOOSGUI
 - Juego
 - PanelCasilla
 - OpcionesJuego
 - Jugadores

Ciclo 3: Extender

Versión modificada de damas, se incluyen la dificultad del juego “QuickTime”, los nuevos tipos de fichas con sus comportamientos que se seleccionan al llegar al otro lado, los tipos de casillas con sus funcionalidades y su visualización, se agregan los comodines y las

máquinas, se incluye en información de los jugadores el numero de fichas especiales y de comodines activados.

Mini-Ciclos

1. Pruebas Junit (DAPOOSTest)

1. Clases capa dominio:

- DAPOOSException.
- Ninja
- Zombie
- Jail
- Teleport
- Mine
- Comodin
- OneMoreTime
- Gun
- Stomp
- Maquina
- Aprendiz
- Principiante

2. Clases capa presentación:

- Juego
- OpcionesJuego
- Fondo
- SeleccionFicha

Ciclo 4: Persistencia y Refactorización

Abrir y guardar un juego de DAPOOS, configuración de las características del tablero como el color, puntuaciones de los jugadores, sección de ayuda, deshabilitar y habilitar los comodines y fichas especiales durante el juego, pausar el juego en el modo “QuickTime”, incluir sonidos y el botón de rendición.

Mini-Ciclos

1. Clases capa dominio:

- Abra
- Guarde