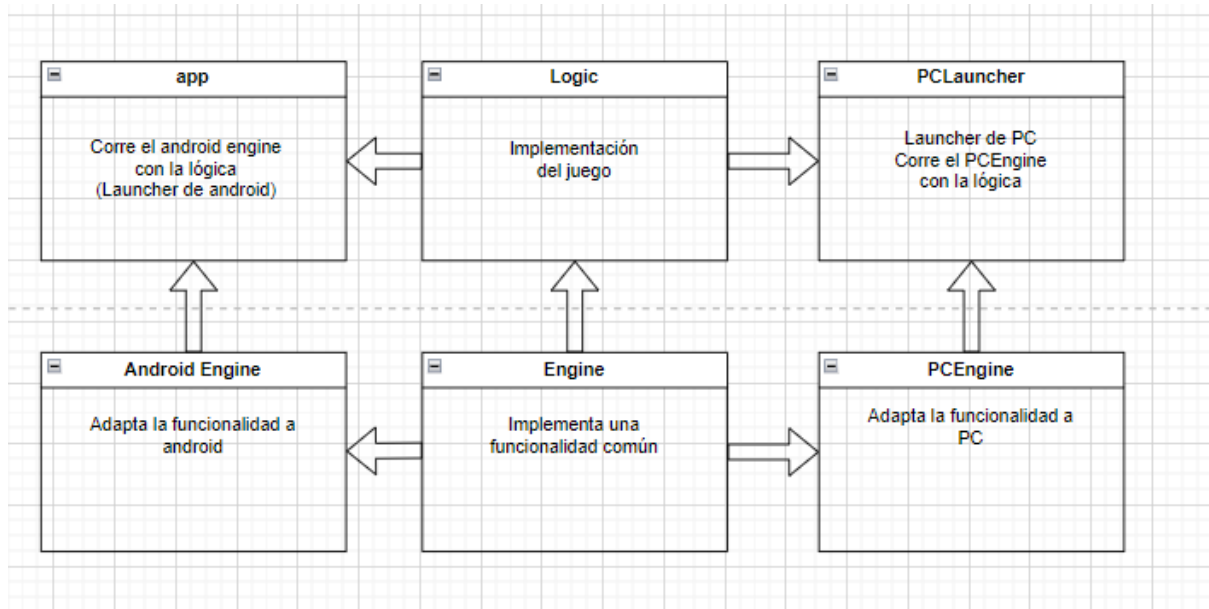


Arquitectura

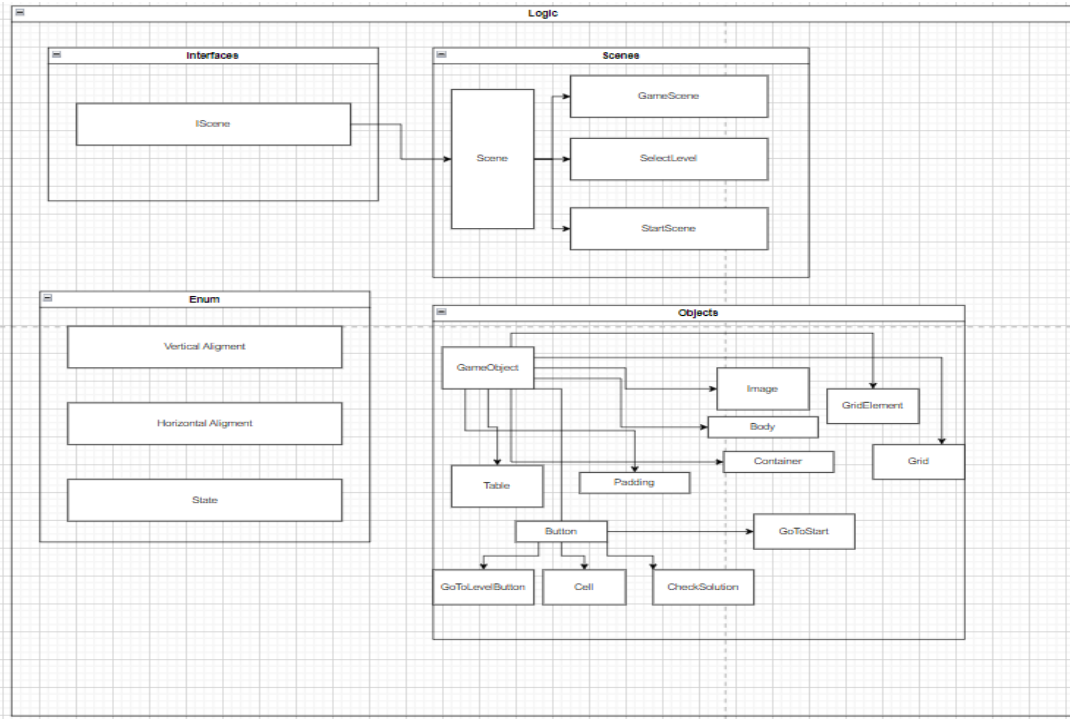
La arquitectura genérica del proyecto sigue esta estructura, cada una de las cajas es un módulo y las flechas indican dependencia de implementación, además hay una breve descripción de la funcionalidad general de cada módulo.



Como se observa en la imagen, existen 6 módulos, 2 de ellos encargados de ejecutar en distintas plataformas (android y pc respectivamente). A continuación se describe en detalle la funcionalidad de cada uno de estos

1. Lógica

Lógica consta de la funcionalidad del juego Nonograms en sí, es decir contiene los elementos necesarios para que se defina el juego

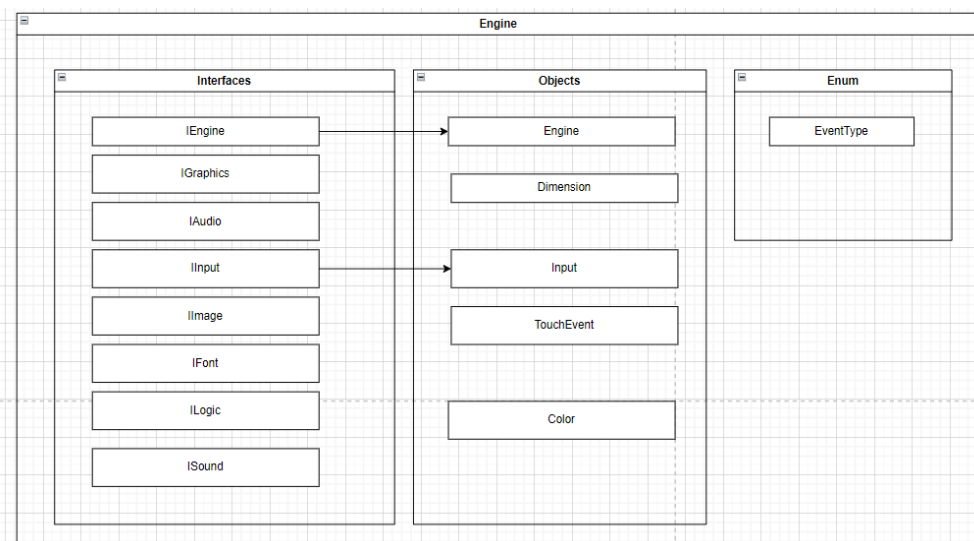


Clases que heredan de otros módulos :

- **Logic:** Implementa ILogic (ver en Engine), cumple la funcionalidad de ser un gestor de escenas y de comunicar los cambios del Engine.

2. Engine

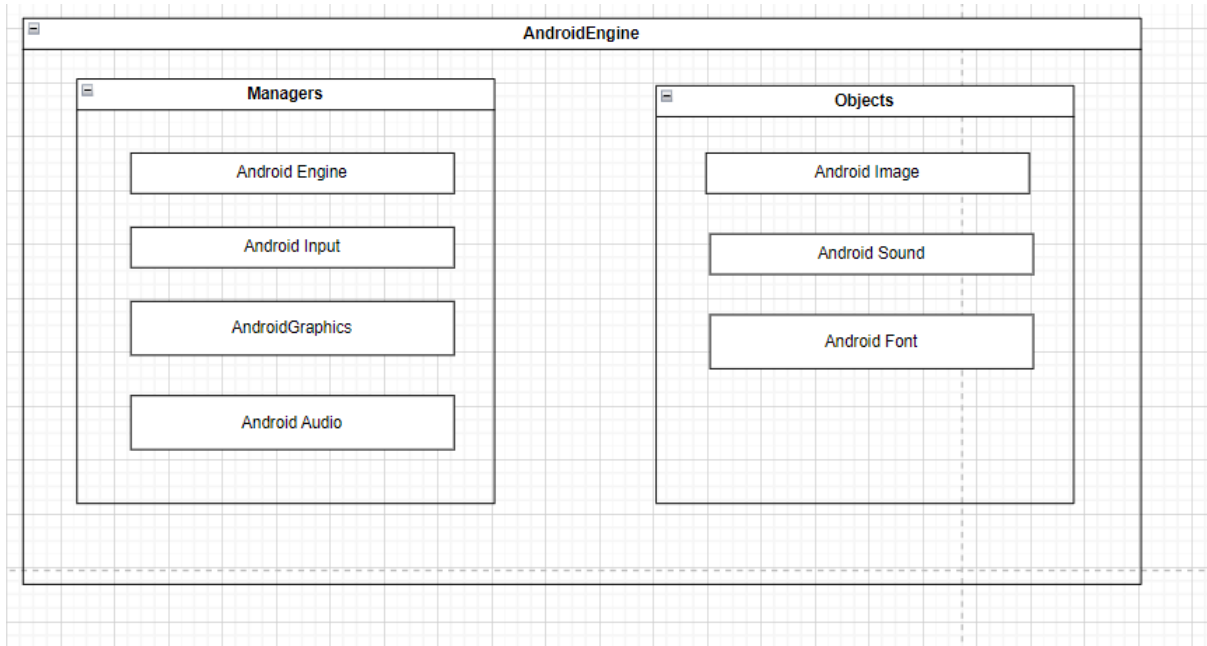
Implementación básica de engine, contiene muchas interfaces que definen la funcionalidad común a los otros engines



(Este diagrama se encuentra en la carpeta de diagrams)

3. Android Engine

Adapta cada una de las funcionalidades del engine a Android

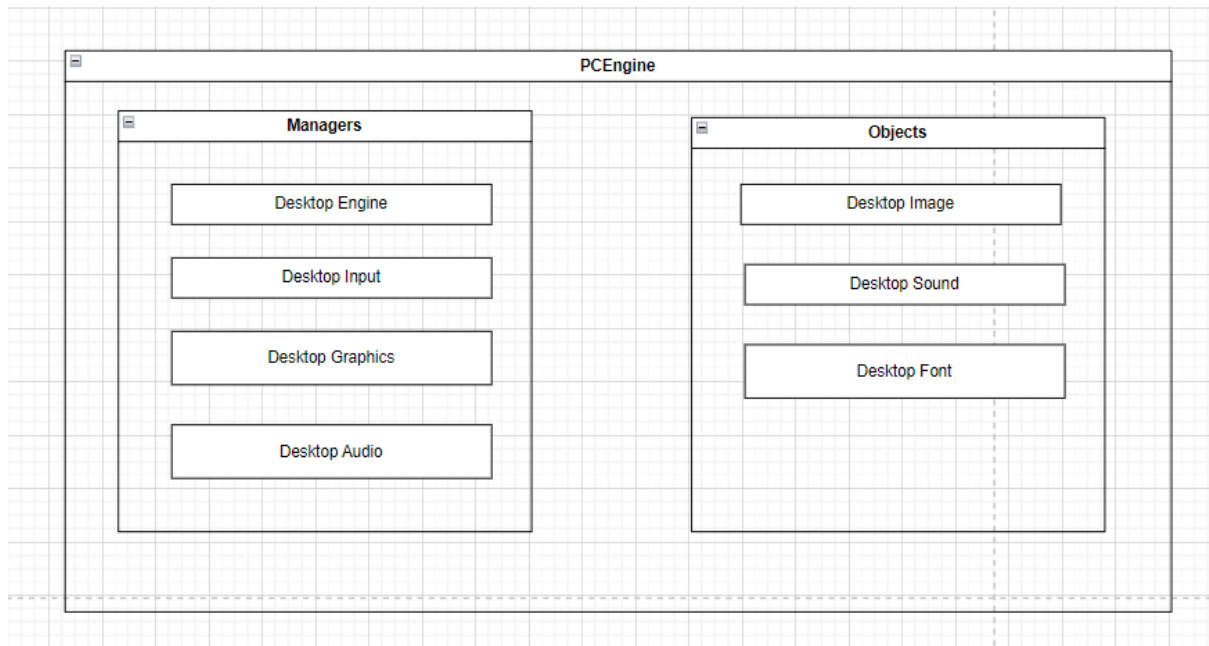


Clases que heredan de otros módulos :

- **Android Engine:** Hereda de *Engine*(ver en modulo Engine),implementa el bucle principal para android.
- **Android Graphics:** Implementa *IGraphics* (ver en Engine), contiene métodos de creación de elementos gráficos y renderizado.
- **Android Input:** hereda de *Input* y *View.OnTouchListener* que implementa el sistema de input
- **Android Audio:** implementa *IAudio* con la función de ser el gestor de audio de android
- **Android Image:** Implementa las imágenes adaptado a Android
- **Android Sound:** Implementa los sonidos adaptado a Android
- **Android Font:** Implementa las fuentes de texto adaptado a Android

4. PC Engine

Similar a Android Engine solo que lo adapta a PC



Clases que heredan de otros módulos :

- **Desktop Engine:** Hereda de *Engine*(ver en modulo Engine),implementa el bucle principal para android.
- **Desktop Graphics:** Implementa *IGraphics* (ver en Engine), contiene métodos de creación de elementos gráficos y renderizado.
- **Desktop Input:** hereda de *Input* e implementa *MouseListener* y *KeyListener* que implementa el sistema de input para ratón y teclado.
- **Desktop Audio:** implementa *IAudio* con la función de ser el gestor de audio de android
- **Desktop Image:** Implementa las imágenes adaptado a Android
- **Desktop Sound:** Implementa los sonidos adaptado a Android
- **Desktop Font:** Implementa las fuentes de texto adaptado a Android

5. Launchers

Ambos launchers contienen solo una clase que se encargan de crear el engine correspondiente y asignarle la lógica del juego.

Opcionales

- Tableros no necesariamente cuadrados
- Uso de pantalla completa