

PRÁCTICA 1: 0h N0!

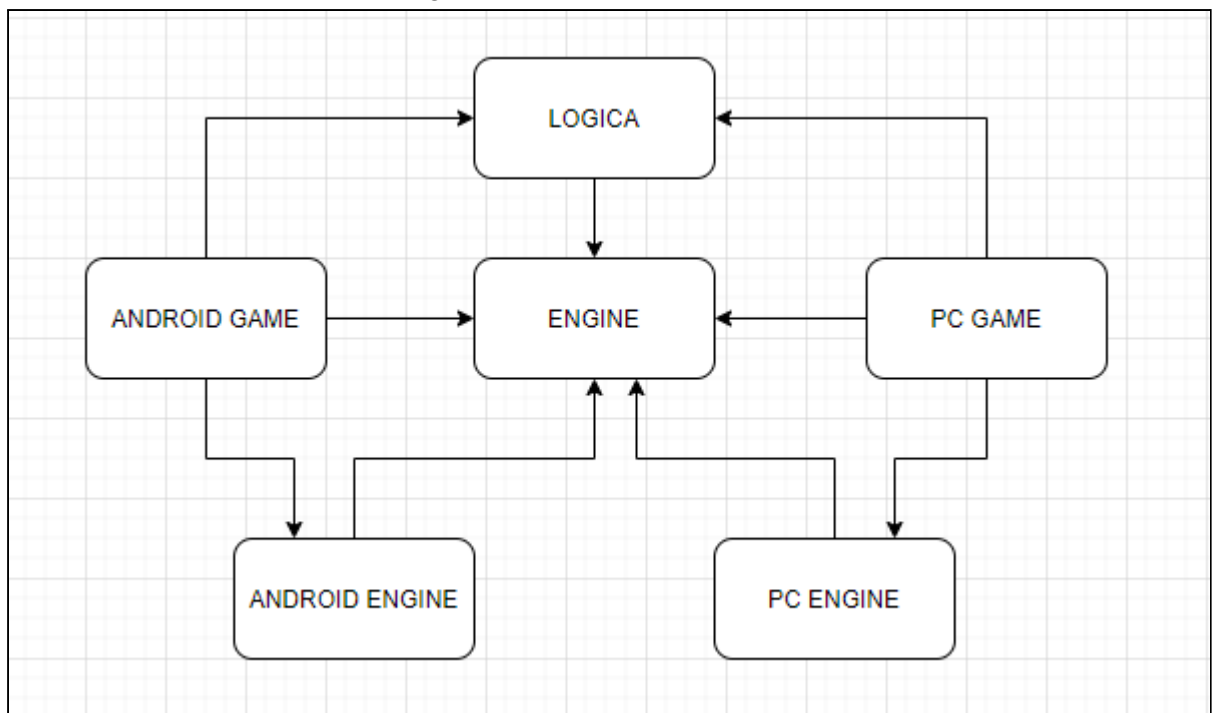
Autores:

- Leyre Osés Sánchez
- Raúl Blas Ruiz
- Anass Carreau Allagui

1. Estructura de módulos:

En cuanto a la estructura de los módulos usados para la práctica 1 cabe destacar las siguientes dependencias. El motor del juego (Engine) será el módulo principal, por lo los demás módulos, Lógica, PC Game, Android Game, Android Engine y PC Engine dependerán de él.

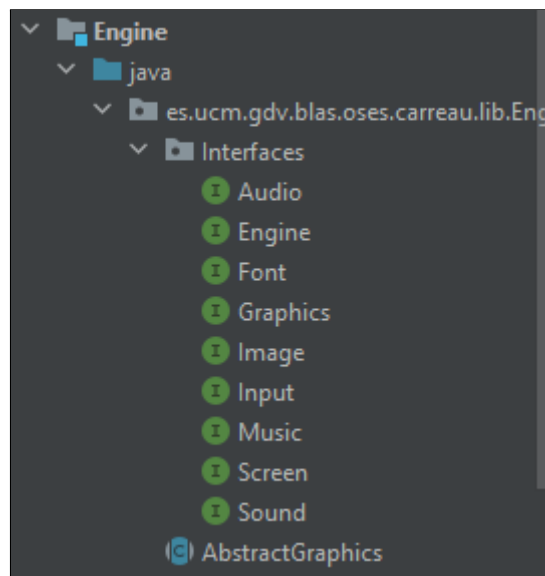
En cuanto a los módulos de Android Game y PC Game, que contienen el main correspondiente a Android y PC respectivamente, cuentan con dos dependencias más, las cuales son Android Engine o PC Engine (dependiendo del módulo) y por último una dependencia de la Lógica.



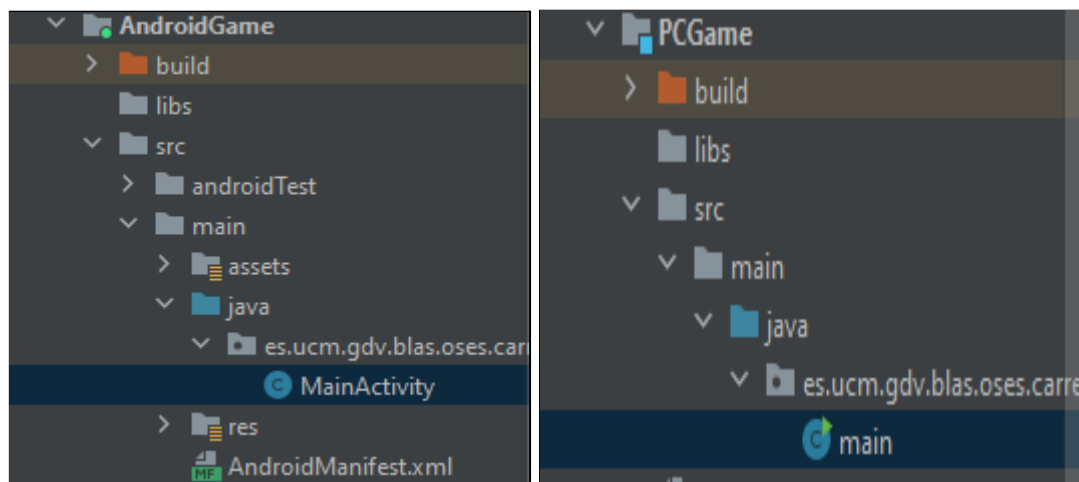
2. Arquitectura de clases

En primer lugar comentaremos el módulo principal, Engine. En él podemos encontrar las interfaces del motor, las cuales son las encargadas de definir los métodos relacionados con cada clase, es decir, por ejemplo en Graphics, como su propio nombre indica, podemos encontrar la definición de métodos relacionados con el aspecto gráfico del juego como puede ser `newImage(String name)`. Al igual, las demás interfaces.

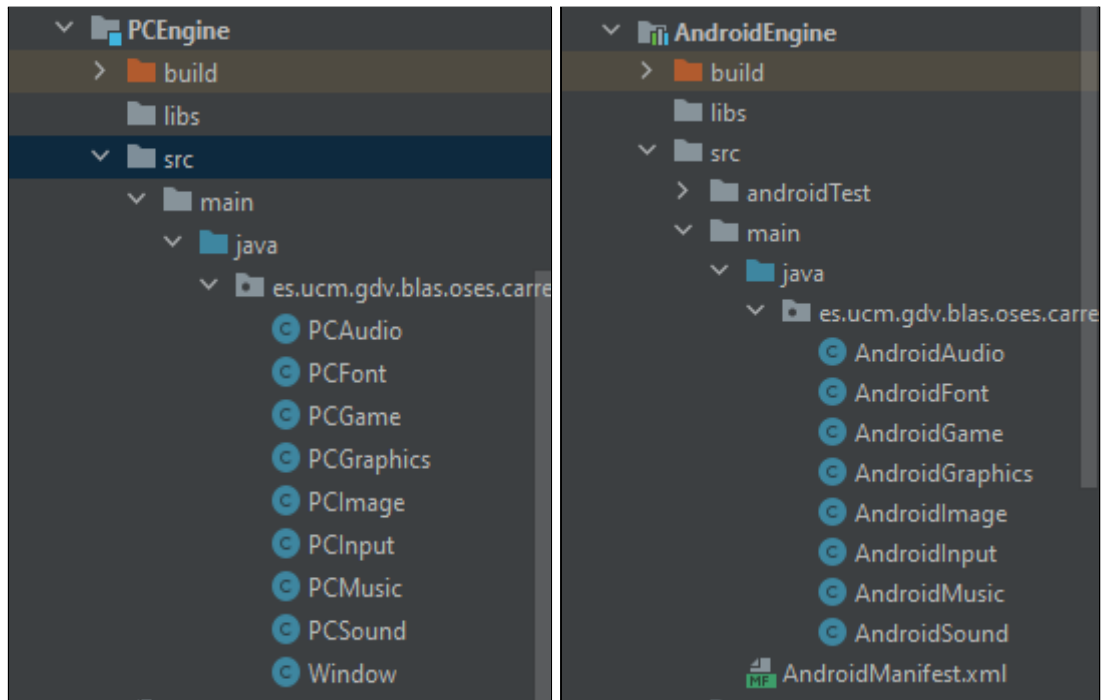
Contamos en Engine con una clase abstracta, `AbstractGraphics`, la cual define e implementa los métodos encargados del escalado y el posicionamiento en función del tamaño de la pantalla. También cuenta con las medidas lógicas y físicas de la ventana con sus correspondientes getters.



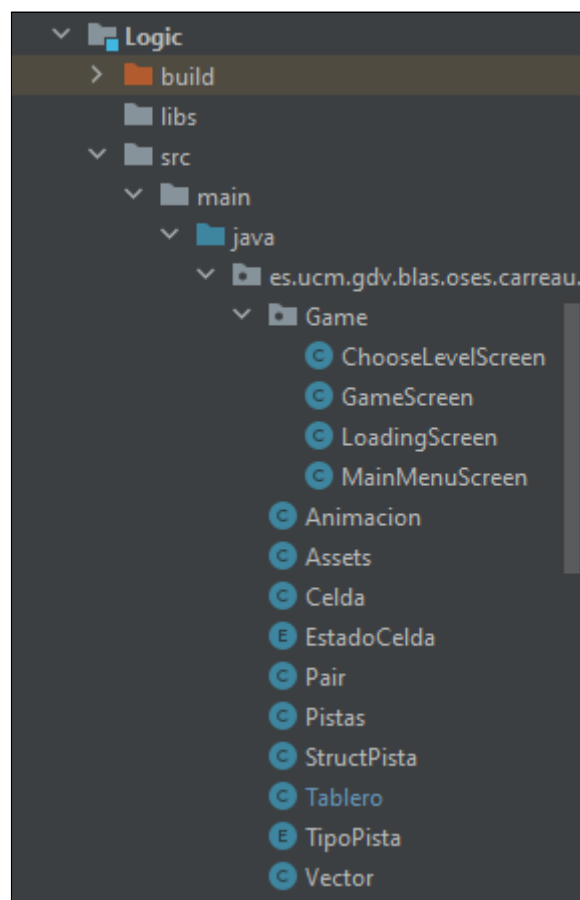
En cuanto a los módulos de `AndroidGame` y `PCGame` podemos destacar que son aquellos que cuentan con el main correspondiente a su plataforma. Resaltamos que el main de Android cuenta con los métodos heredados de `AppCompatActivity`, mientras que el main de PC únicamente tiene un main normal de java.



Los módulos de AndroidEngine y PCEngine cuentan con las clases que implementan las interfaces del módulo Engine.



Por último, el módulo de Logic cuenta con las clases que desarrollan el juego de Oh NO!.



3. Partes opcionales implementadas

Hemos implementado las siguientes partes opcionales:

- Inclusión de efectos de sonido.
- Uso de pantalla completa.