

```
1 package juego;
2
3
4 import java.awt.Color;
5 import entorno.Entorno;
6 import entorno.InterfaceJuego;
7
8 public class Juego extends InterfaceJuego {
9     // El objeto Entorno que controla el tiempo y otros
10    private Entorno entorno;
11
12
13    // Variables y métodos propios de cada grupo
14    //Tamaño del tablero
15    private int fila=5;
16    private int columna=10;
17    private Grinch[] zombieGrinch;
18    private Planta[] plantas;
19    private int zombiesEliminados;
20    private int zombiesRestantes;
21
22
23    public Juego() {
24        // Inicializa el objeto entorno
25        this.entorno = new Entorno(this, "Titulo de TP - Grupo N - Apellido1 - Apellido2 -
Apellido3", 800, 600);
26
27        // Inicializar lo que haga falta para el juego
28
29        this.zombieGrinch=new Grinch[15];
30        this.plantas=new Planta[5];
31        this.zombiesEliminados=0;
32        this.zombiesRestantes=100;
33        // Inicia el juego!
34        this.entorno.iniciar();
35    }
36
37    /**
38     * Durante el juego, el método tick() será ejecutado en cada instante y
39     * por lo tanto es el método más importante de esta clase. Aquí se debe
40     * actualizar el estado interno del juego para simular el paso del tiempo
41     * (ver el enunciado del TP para mayor detalle).
42     */
43    public void tick(){
44        int anchoCasillero=entorno.ancho()/columna;
45        int altoCasillero=entorno.alto()/fila;
46        // Recorremos todas las filas.
47        for (int i = 0; i < fila; i++) {
48            // Dentro de cada fila, recorremos todas las columnas.
49            for (int j = 0; j < columna; j++) {
50                int x=j*anchoCasillero+anchoCasillero/2;
51                int y=i*altoCasillero+altoCasillero/2;
52                // La suma de la fila (i) y la columna (j) determina el color de la casilla.
53                // Si la suma es par, es una casilla blanca.
54                if ((i + j) % 2 == 0) {
55                    entorno.dibujarRectangulo(x, y, anchoCasillero, altoCasillero, 0,
Color.GREEN);
```

```
56         } else {
57             // Si la suma es impar, es una casilla verde oscuro.
58             entorno.dibujarRectangulo(x, y, anchoCasillero, altoCasillero, 0,
59         Color.GREEN.darker());
60         }
61     }
62 }
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72 public static void main(String[] args)
73 {
74     Juego juego = new Juego();
75 }
76 }
77
```