



Escuela de Ingeniería de Sistemas y Computación
Fundamentos de programación orientada a eventos
Profesora: Paola J. Rodriguez Carrillo

Alejandro Rodríguez Marulanda - 20492954
Sheilly Daylin Granoble Ortega - 2040051
Juan Esteban Mazuera Yunda - 2043008

Análisis de clases

View:

CLASE GUIBatallaNaval	
Responsabilidades: <ul style="list-style-type: none">- Construir y mostrar la pantalla principal del juego- Administrar lo que se muestra en la pantalla principal del juego- Detectar las acciones del jugador y realizar las acciones correspondientes.	Colaboraciones: <ul style="list-style-type: none">- CasillaPrincipal- CasillaPosicion- ModelBatallaNaval- Escucha- Oponente- PintarTablero

CLASE Header	
Responsabilidades: - Crear un encabezado personalizado para el proyecto.	Colaboraciones: - JLabel

CLASE PintarTablero	
Responsabilidades: - Dibujar la decoración de los tableros en el juego.	Colaboraciones: - JPanel

Controller:

Escucha	
Responsabilidades: - Mostrar lo necesario cuando el usuario interactúe con el juego.	Colaboraciones: - ModelBatallaNaval - Oponente

Model

CLASE ModelBatallaNaval	
Responsabilidades: - Determina si el jugador le ha dado al agua, a un barco del oponente o lo ha hundido. - Determinar si el jugador gana o pierde - Determinar si el oponente le ha dado al agua, a un barco del jugador o lo ha hundido.	Colaboraciones: - BarcosPosición - BarcosPrincipal

CLASE BarcoPosición	
Responsabilidades: - Determinar la posición de cada barco	Colaboraciones: - CasillaPosición

CLASE BarcoPrincipal	
Responsabilidades: - Almacena las casillas donde se encuentran los barcos del oponente	Colaboraciones: - arrayList

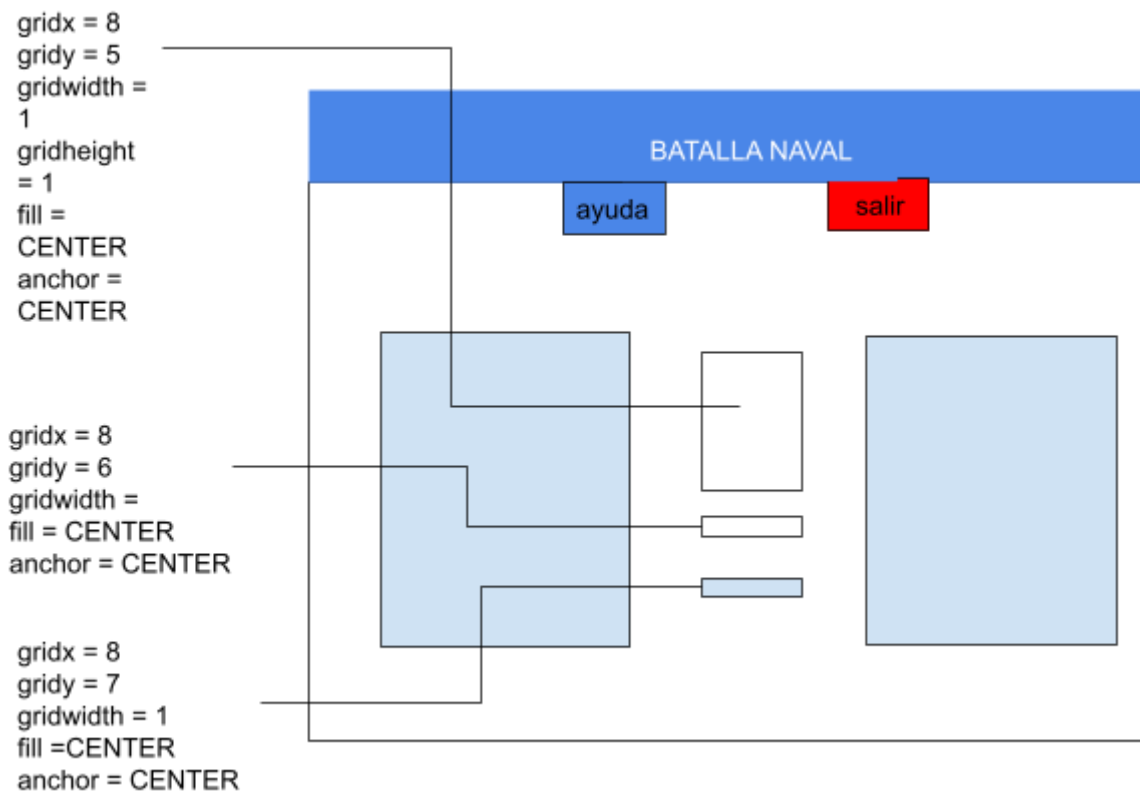
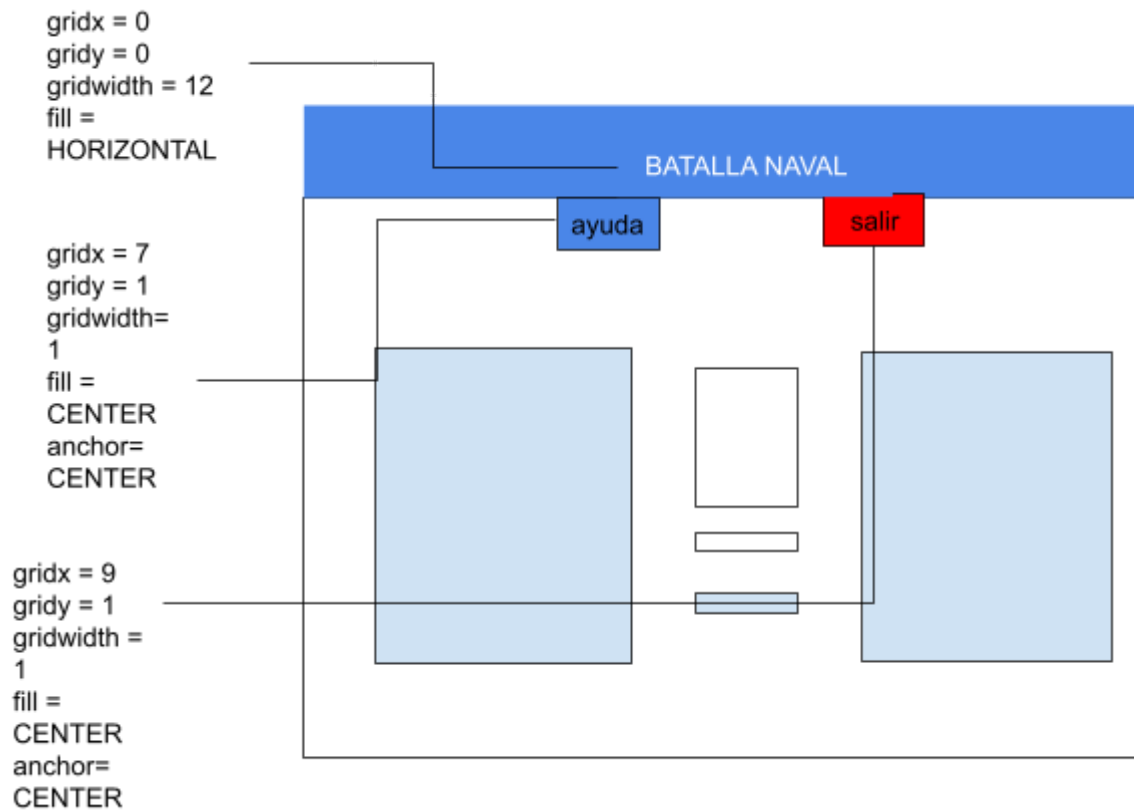
CLASE CasillaPosición	
Responsabilidades: <ul style="list-style-type: none"> - Pintar los cuadrados en la posición del tablero. - Pintar los barcos dentro del cuadrado - Dibujar y colocar los barcos 	Colaboraciones: <ul style="list-style-type: none"> - JButton - ImageIconToImage

CLASE CasillaPrincipal	
Responsabilidades: <ul style="list-style-type: none"> - Mostrar una imagen dependiendo del disparo. - Hacer un cuadrado en el tablero principal. - Obtener el barco sobre el cuadrado en el que este. 	Colaboraciones: <ul style="list-style-type: none"> - JButton - ImageIconToImage

CLASE Oponente	
Responsabilidades: - Colocar los barcos en una posición aleatoria. - Lanzar barcos en una posición aleatoria para intentar darle a los barcos del jugador	Colaboraciones:

CLASE ImagenconToImage	
Responsabilidades: Transformar una imagen de tipo ImageIcon en una de tipo Image	Colaboraciones:

Diseño de interfaz



gridx = 1
gridy = 4
gridwidth = 6
gridheight = 4
fill = CENTER
anchor =
CENTER

gridx = 10
gridy = 4
gridwidth = 1
gridheight = 4
fill = CENTER
anchor =
CENTER

