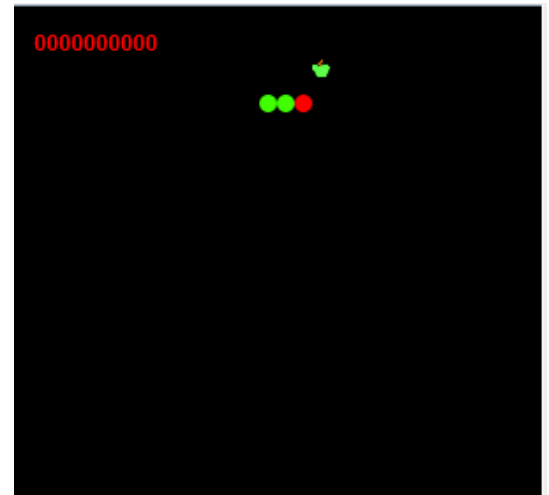


Dept. d'Informàtica i Telecomunicacions	Curs 2018 – 2019
Grup: DAM2T	
M03 Programació	
UF6 Pràctica 1	
Professor Héctor Florido	
Data 16/01/2019	

SNAKETOCOM

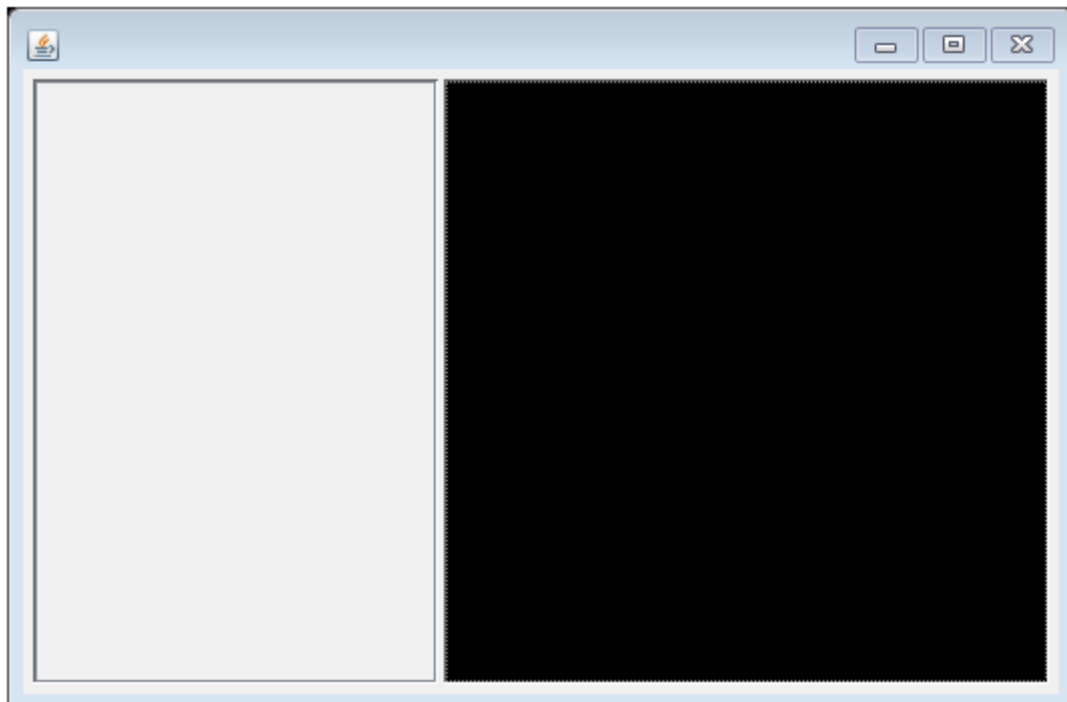
Snake, conocido también como la serpiente, es un videojuego lanzado a mediados de la década del 70 que ha mantenido su popularidad desde entonces, convirtiéndose en un clásico. En 1998, el Snake obtuvo una audiencia masiva tras convertirse en un juego estándar pre-grabado en los teléfonos Nokia.

Con la incorporación de internet en nuestra vida, vamos a simular una aplicación online del juego del Snake, donde podremos competir tanto con nosotros mismos como con otros usuarios y sus puntuaciones. Leeremos de xml como si fuera nuestra base de datos simulada.



ENUNCIADO

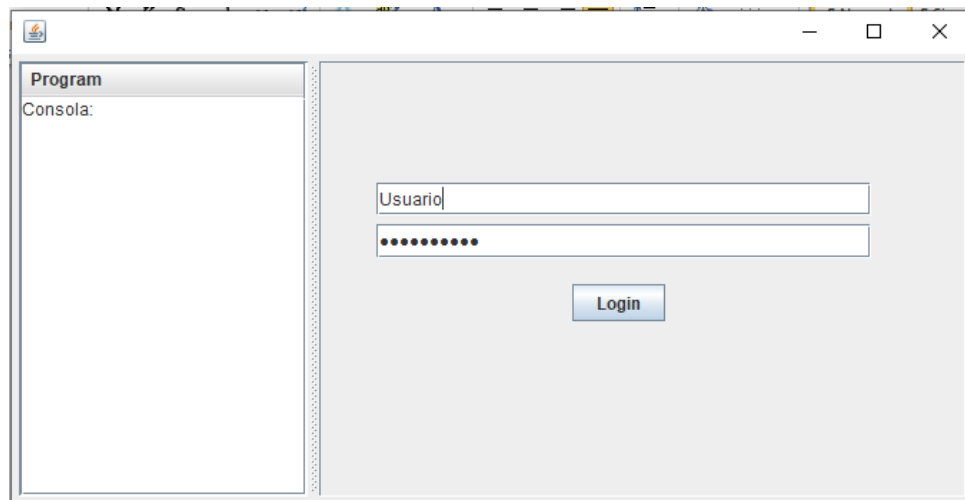
Como punto principal, deberemos destacar que nuestra **ventana principal** estará en todo momento dividida en 2, la **parte izquierda** estará destinada a la **consola** donde en todo momento deberemos lanzar todos los System.out por aquí. En la **parte derecha** estará la **lógica** de nuestro programa, los botones, menús, etc.



Dept. d'Informàtica i Telecomunicacions	Curs 2018 – 2019
Grup: DAM2T	
M03 Programació	
UF6 Pràctica 1	
Professor Héctor Florido	
Data 16/01/2019	

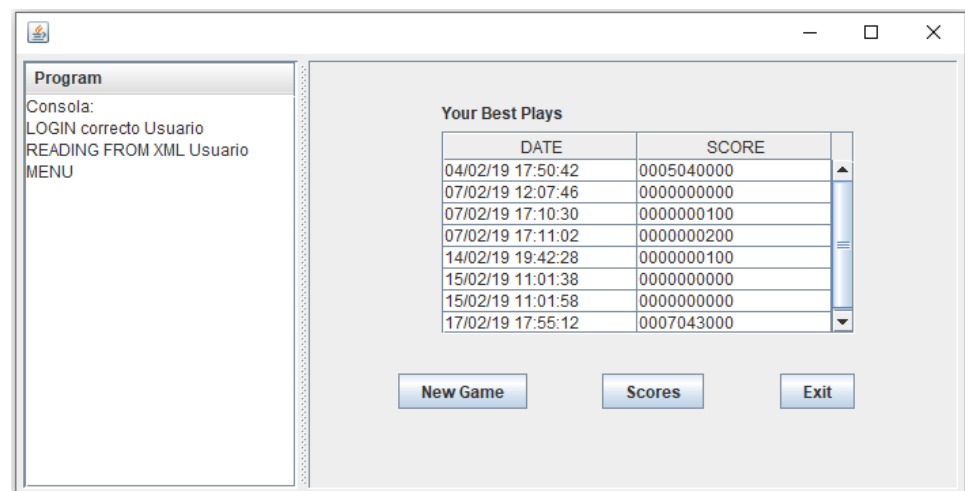
LOGIN:

Lo primero que veremos al lanzar nuestra aplicación es un Login, que nos **permitirá poner un nombre de usuario y una contraseña**. Este nombre de usuario y contraseña deberán corresponder a los datos **guardados en el xml passwords**, de no ser así, se deberá avisar al usuario que tal nombre de usuario o contraseña son incorrectos.



MENU:

La pantalla menú de nuestra aplicación, la primera que veremos una vez entrado en nuestro usuario, estará formada por una tabla de dos columnas donde podremos ver **todas las partidas realizadas del usuario**. Para cada partida podré almacenar la fecha-hora y la puntuación obtenida (que consta de un número de 10 dígitos).



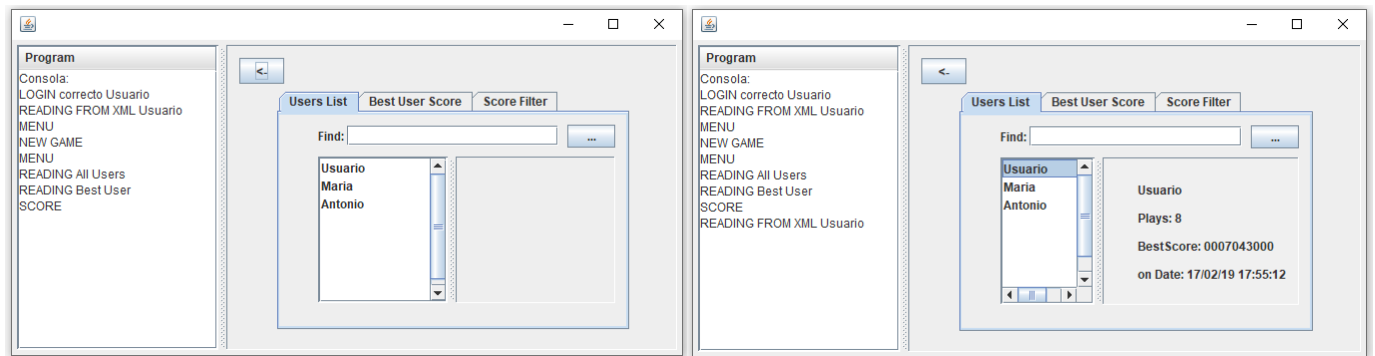
- **New Game:** permitirá realizar una nueva partida al Snake.
- **Scores:** nos permite visualizar las puntuaciones del resto de jugadores y compararlas.
- **Exit:** Salimos del programa, siempre antes, guardando en nuestro fichero xml todo lo nuevo.

SCORES:

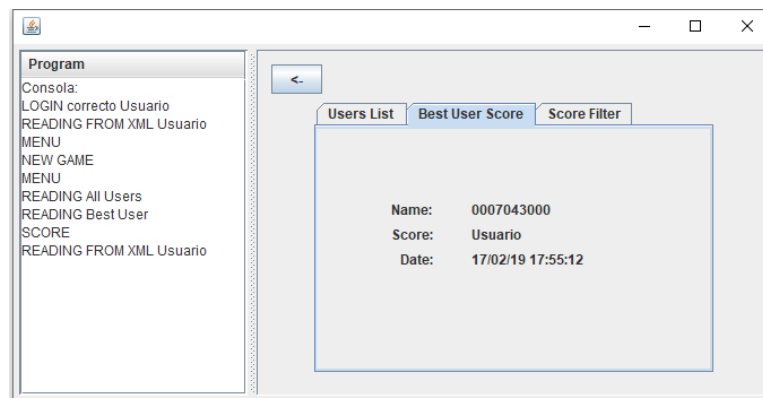


Esta pantalla nos **permite visualizar 3 cosas distintas** y un **botón Retorno** que nos lleva al Menu.

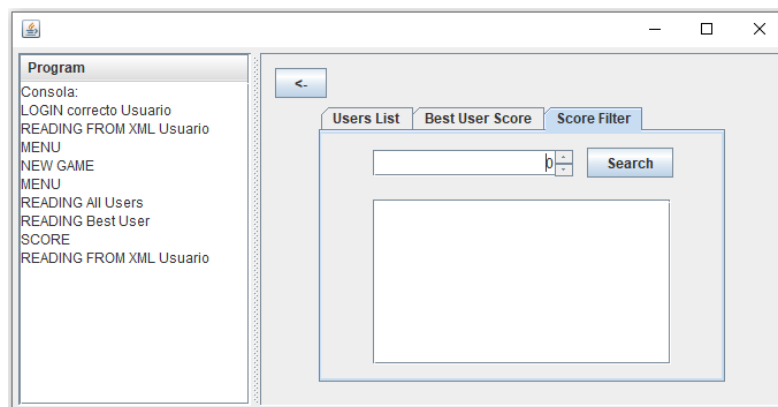
En primer lugar una **lista de usuarios** con todos los nombres de usuario y la parte derecha vacía y que cuando selecciono uno de ellos me muestra en esta parte derecha el **número de partidas** que ha hecho y cuál es su **mejor puntuación** y en qué **día se realizó**. También disponemos de un **filtro de nombres de usuario** con un botón para filtrar.



La segunda pestaña me **muestra la mejor puntuación entre todos los jugadores** que hay en el xml y me muestra la fecha y el nombre del usuario.



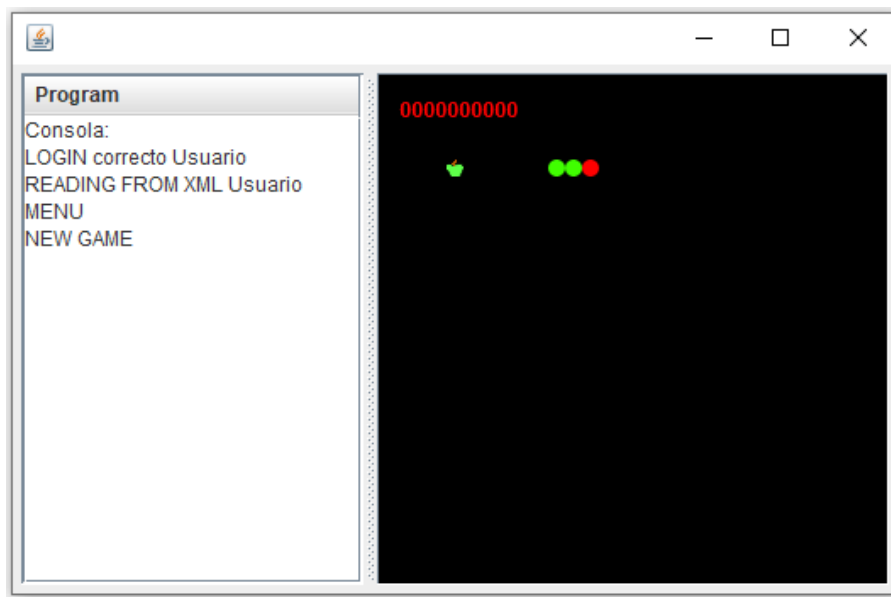
Finalmente, la última pestaña, nos permite **filtrar por puntuación**, buscando todos los jugadores que tengan partidas con esa puntuación o superior (si pongo 0 se muestran todas).



Dept. d'Informàtica i Telecomunicacions	Curs 2018 – 2019
Grup: DAM2T	
M03 Programació	
UF6 Pràctica 1	
Professor Héctor Florido	
Data 16/01/2019	

NEW GAME:

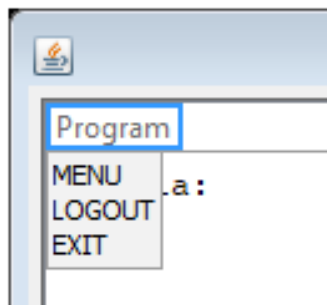
En la ventana "New Game" únicamente tendremos la partida a nuestro Snake. En esta pantalla deberemos, mediante el uso de las flechas de dirección, poder jugar una partida a nuestro snake. Una vez muerto, se deberá generar una nueva entrada en la pantalla "Menu" con nuestra puntuación y registrar la fecha y hora de la partida.



De esta pantalla solo se podrá salir por el menú de la consola.

MENÚ DE CONSOLA:

En la parte superior de la consola habrá un panel de **Menú con 3 opciones**:



- **MENU:** Nos llevará a la pantalla de Menu.
- **LOGOUT:** Nos llevará a la pantalla de Login (guardando datos primero).
- **EXIT:** Saldrá del programa (guardando datos primero).

Dept. d'Informàtica i Telecomunicacions	Curs 2018 – 2019
Grup: DAM2T	
M03 Programació	
UF6 Pràctica 1	
Professor Héctor Florido	
Data 16/01/2019	

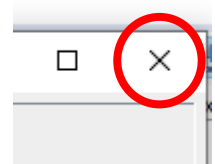
EXIT:

El botón Exit nos permitirá salir de la aplicación, eso sí, siempre guardando todos los datos nuevos antes de salir.

A TENER EN CUENTA

Guardado: El guardado de puntuaciones se debe realizar cada vez que:

- Doy al botón "Exit" de la pantalla "Menu".
- Doy a la opción de menú "Exit" de la barra de menú de la consola.
- Doy a la opción de "Logout" de la barra de menú de la consola.



Y NO debe guardarse si cierro la aplicación con la "x".

Snake: El fichero "Snake.java" estará entre los ficheros del programa que ya tendréis, lo único que hay que hacer es:

- Añadir el fichero en el proyecto.
- Incorporar el panel en el sitio adecuado.
- Añadir las escuchas necesarias y situarlas en un lugar correcto.
- Dibujar y manipular el contador de puntos.
- Gestionar el Game Over y las consecuencias que conlleva.

XMLs: Tendremos 2 xmls, uno que nos ayudará a almacenar y verificar contraseñas (passwords.xml), y otro que será el que iremos modificando que será el encargado de almacenar puntuaciones (scores.xml).

ENTREGA Y CORRECCIÓN

Se deberá entregar, como siempre, un **código que compile** y además **se deberá entregar un .jar ejecutable** para poder lanzar la aplicación sin necesidad de Eclipse (con sus ficheros correspondientes en su debida carpeta donde esté jar).

Para la corrección se valorará:

- **Correcto uso de los componentes AWT y SWING.**
- **Correcto uso de colecciones y lectura de xml.**
- **Correcta estructuración del proyecto en packages.**
- **Diseño de código y de UI.**
- **Funcionalidad y robustez de la aplicación.**