

3ª EVALUACIÓN PROGRAMACIÓN (22/05/2025)

El juego que tenéis que implementar es una recreación del “Drag And Merge”, pero simplificado.

1. En primer lugar, el juego estará constituido por Piezas, que constarán de un número y un color de fondo, cada número está relacionado con un color. El número máximo es el 10. (1 punto)
2. Las piezas se agruparan formando un conjunto sobre el que se aplicarán diversos métodos que manipularán este grupo de piezas. (1 punto)
3. Las piezas, individualmente, se podrán desplazar por todo el Applet, pero sólo podrán descansar sobre posiciones fijas de un “grid” que instanciaréis en la clase ejecutable. (2 puntos)
4. Si se suelta una pieza en un lugar inapropiado, la pieza vuelve a su posición original. Si se suelta en el lugar adecuado, es decir, se suelta sobre otra pieza con el mismo número, la pieza arrastrada desaparece y la pieza sobre la que se ha soltado incrementa su valor en uno y por tanto también cambia su color de fondo. (2 puntos)
5. Inicialmente estarán cargadas con Piezas las 3 primeras filas del “grid”, cada pieza con un valor aleatorio entre 1 y 4. (1 punto)
6. Cada diez segundos, todas las piezas suben una fila hacia arriba y en la fila inferior se cargan 7 piezas con valores aleatorios entre 1 y el número de pieza más alto que haya en el tablero. (2 puntos)
7. Los métodos “cargarFila” y “subirFila” los tenéis que instanciar en la clase definida en el apartado 2. (1 punto)