2º DAM Desarrollo de interfaces

**Unidad 4: Usabilidad**

1. Interfaz (organización clara de la interfaz)

* La primera pantalla (hello-view.fxml) organiza los botones de dificultad y el campo de texto.
* GameController el tablero con GridPane.

1. Retroalimentación (mensajes claros para el usuario)

* Usas Alert en HelloController para avisar si el nombre está vacío.
* GameController notifica si las cartas coinciden o no al dar la vuelta.
* RecordController informa si el jugador ganó o perdió.
* [Añadido] Alerta de confirmación antes de salir del juego, implementada en volverAlMenu().

1. Apariencia (consistencia visual y uso adecuado de estilos)

* Estilos unificados en un archivo .css externo en lugar de configurarlos dentro del código Java.

1. Optimización de eficiencia (uso de accesos rápidos)

* Uso de setOnAction() para manejar eventos eficientemente.
* Timer y Platform.runLater() optimizan la ejecución sin bloquear la UI.

1. Navegación (estructura clara y accesible)

* PantallaUtils gestiona transiciones entre ventanas.
* showEstaPantalla() simplifica la carga de vistas.
* [Añadido] Añadir botón para volver al menú principal desde la pantalla del juego, con volverAlMenu().
* [Añadido] Añadir botón de reinicio de partida para reiniciar la partida con el mismo usuario.