

Prática – Padrão Command

Considerando o game em desenvolvimento, o jogador deverá configurar os comandos do joystick, representado pelo invoker. O invoker (controle) deverá ter 4 botões para realizar as ações do jogador: pular, abaixar, atacar, magia. O invoker, deve trazer pré-configurado o direcional, com as funções movimentar para esquerda, direita, cima e baixo. Considerando o exposto, teríamos um invoker representando um joystick parecido com o apresentado a seguir:



Além disto, implemente o recurso de criação de macros de comandos (combos).

Neste caso, o jogador poderá configurar até 3 diferentes sequências de comandos para serem executadas automaticamente. Desta forma, o invoker deverá oferecer espaço para isto. Além disto, o invoker deverá armazenar todas as ações executadas (log de comandos) para que o jogador possa visualizar depois. No método main, faça o teste, configurando o joystick, criando macros e simulando o uso do controle pelo jogador.

Solicite a exibição do log para visualizar o registro de comandos executados.

**** Divida a aplicação em 3 camadas (pacotes) considerando a arquitetura MVC (modelo – visão – controle) em que a camada de modelo contém as classes de lógica, regras de negócio (backend, por exemplo, Personagem, Estado, Estratégias, etc), a camada de visão contém as classes de interface com usuário (JFrame) e a camada de controle contém as classes de comandos (padrão command: invoker, comandos concretos e abstração command).**