

## FUNCIONALIDADES:

OBLIGATORIAS
Una interfaz gráfica funcional y multiplataforma <b>(Realizada)</b>
Una interfaz en lengua inglesa o castellana. <b>(Realizada)</b>
Modos de juego definidos anteriormente. <b>(Realizada)</b>
Se deberá generar un fichero .jar que se entregará junto con el proyecto <b>(Realizada)</b>
Inserción e implementación de un Menú. <b>(Realizada)</b>
Necesidad de que una partida acabe cuando se complete la partida. <b>(Realizada)</b>
En el modo 1 un contador de tiempo en segundos. <b>(Realizada)</b>
En el modo 1 poner algún efecto gráfico para saber a qué casilla se debe mover la ficha. <b>(Realizada)</b>
Se deberá mostrar un cuadro de Diálogo modal en el que aparezca información acerca del autor de la aplicación y el nombre del Colegio. <b>(Realizada)</b>
Deberán aplicarse los aceleradores que el desarrollador crea conveniente para el mejor funcionamiento del juego, y será obligatorio al menos una combinación para poder lanzar el dado desde el teclado. <b>(Realizada)</b>
Se deberá poder elegir al inicio entre los 2 modos distintos de juego, permitiendo introducir uno o dos nombres de usuario según sea necesario. <b>(Realizada)</b>
La aplicación deberá matar todos los hilos y procesos al cerrarse. <b>(Realizada)</b>
Se deberá realizar una suave transición de movimiento en las fichas cuando se desplacen entre las casillas. <b>(Realizada)</b>
Si el usuario desea cerrar la aplicación en mitad de una partida, se deberá mostrar un mensaje al usuario preguntándole si está seguro de lo que quiere salir. <b>(Realizada)</b>

En algún lugar de la aplicación se deberá mostrar las reglas de cada casilla.  
**(Realizada)**

Se deberá añadir al proyecto una documentación asociada con los puntos que se indica en este documento. **(Realizada)**

### OPCIONALES

El tablero elegido y el tipo de fichas serán de libre elección. **(No realizada)**

Un contador de tiempo especificando minutos y segundos. **(No realizada)**

Posibilidad de que el usuario elija el tiempo del contador entre 5 posibles valores.  
**(No realizada)**

Un listado con las puntuaciones de la gente. **(No realizada)**

El listado de las puntuaciones en el modo 1, se ordena indicando en primer lugar los jugadores que han terminado en un tiempo menor.

En el modo 2, se ordena por el número de partidas que ha ganado cada jugador. **(No realizada)**

Se podrá guardar el estado de una partida, salir del programa y volver a recuperar la partida grabada. Si se desea se puede implementar la opción de grabar varias partidas y cargar la que decida el usuario.

Se podrá introducir un huevo de pascua que haga alguna función diferente.  
**(Realizada)**

Se deberá introducir una pantalla de carga inicial, en lo que carga el juego. **(No realizada)**

La aplicación podrá tener una opción de resetear los datos, de tal forma que elimine las estadísticas de las partidas ganadas y todos los archivos que se hayan creado.

Incluir un icono personalizado para la aplicación, que se vea en los Sistemas operativos Windows, Linux y MacOS. **(Realizada)**

Se utilizará un control de versiones desde el principio y se resaltarán en la documentación los “commit” más importantes. Además, en la medida de lo posible se dará acceso al profesor para poder seguir el desarrollo. **(Realizada)**

Se le podrá ofrecer a los usuarios antes de comenzar la partida la posibilidad de elegir un tipo de ficha entre varias propuestas, como si fuera un tema gráfico diferente. **(No realizada)**