Práctica 1: Clon de *Off the line*

Guillermo Sánchez de Lamadrid Martínez

Gonzalo María Cidoncha Pérez

Módulos:

Tal y como se nos fue indicado en clase, se hace uso de 6 módulos distintos:

* **desktopGame**: Donde se inicializa la ventana en PC. Depende de “PCEngine”, “Engine” y “Logica”.
* **androidGame**: Donde se inicializa la app en Android. Depende de “AndroidEngine”, “Engine” y “Lógica”.
* **androidEngine:** Posee el AndroidEngine, AndroidGraphics, AndroidInput y Font (de Android). En AndroidEngine se encuentra el bucle principal en Android. Posee una única dependencia, del módulo “Engine”.
* **PCEngine:** Posee el PcEngine, PcGraphics, PcInput y Font (de PC). En PC engine se encuentra el bucle principal de PC. Depende de “Engine”
* **Engine:** Módulo que posee las interfaces “Engine”, “Font”, “Graphics”, “Input” y “Lógica”. No posee ninguna dependencia.
* **Lógica:** Posee una lista extensa de clases usadas para la lógica del juego. Absolutamente todo el código que pueda ser común para ambas versiones del juego se encuentra en este módulo. Depende únicamente del módulo “Engine”, haciendo uso de sus interfaces. También incluimos la librería “json-simple:1.1.1” para el parseo de JSON.