

## **ANALISIS DE CLASES**

### **AUTORES**

LEIDY ESTEFNIA PARRA CONCHA – 2042893-2711

BRANDON STEVEN PERDOMO SARRIA – 1841740-2711

### **PROFESORA**

PAOLA JOHANNA RODRIGUEZ CORRILLO

### **ASIGNATURA**

PROGRAMACION INTERACTIVA

CALI – VALLE DEL CAUCA

FEBRERO 2022

El actual documento presentará el diseño de clases del juego “Sea Battle”, el cual es el mini proyecto 3 de la asignatura Programación Interactiva.

Enlace para el repositorio del juego en GitHub:

<https://github.com/EstefaniaParra3421/BatallaNaval.git>

## Diseño de interfaz

Los siguientes diseños de interfaz serán considerados como bocetos y no serán el resultado final exacto, pero sí se mantendrá el orden de los botones y demás elementos.

### Menú principal

El menú principal contiene los botones de juego Play y How To Play. El botón Play abre una ventana con los 2 tableros del jugador, la función para empezar a jugar y un botón para poder ver el tablero del enemigo. Contiene 3 paneles y 1 label. El label será el fondo, que es una imagen. 3 paneles que son el panelLogo en el cual está contenido el logo del juego “Sea Battle”, el panelBotones que contiene los botones previamente mencionados y un panelMain el cual contiene los otros dos paneles, esto con el fin de que se puede organizar mejor ambos elementos.



## Ventana del juego

La ventana para el botón Play mostrará el tablero principal y de posición del jugador. El tablero principal será el tablero donde el jugador podrá disparar a los barcos del contrincante. El tablero de posición donde asignara el lugar de los barcos en las casillas correspondientes. También contiene un tablero controlador, que tiene 2 botones, uno para iniciar el juego y otro para elegir mostrar el tablero enemigo. Cuando se oprime en el botón de iniciar juego, se procede a organizar los barcos (dibujarlos).

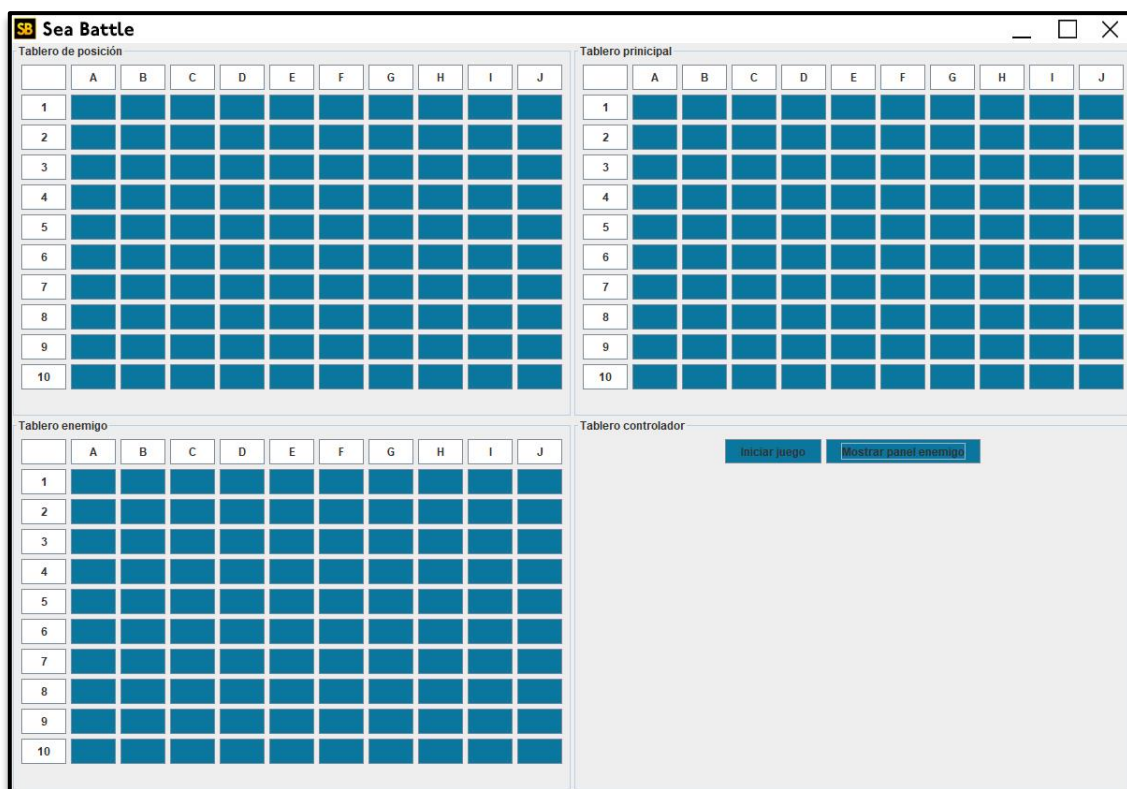
Colores para los barcos:

**Azul:** Portaviones

**Verde:** Submarino

**Magenta:** destructores

**Amarillo:** Fragatas



## Análisis de clases

Celda <<JButton>>	
Responsabilidades	Colaboraciones

Crea las matrices en forma de botón para luego ser utilizada cada casilla para dibujar en ellas los colores, números, letras y los barcos	GUI_BatallaNaval
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------

<b>GUI_BatallaNaval</b> <b>&lt;&lt;JFrame&gt;&gt;</b>	
Responsabilidades	Colaboraciones
Gestiona el logo del juego, botones, tablero principal y de posición	Celda
Permite entrar al juego (Play) y a la ventana de How To Play	
Permite abandonar el juego	