BATTLESHIP

Primeramente cuando inicia el programa tanto el usuario ve una pantalla blanca con dos labels, start y load game,( los cual fue creado en el constructor de la clase Interface ) estos, al darles clic, activa un mouseRleased, para el start construye dos objetos, uno de la clase Board y otro de la clase game y asimismo prepara la interfaz para jugar; para el label load game simplemente se lee un archivo guardado con la información del anterior juego y se coloca esta información en los objetos necesarios .

Hablando de la creación de un nuevo juego desde cero, el objeto de la clase Board crea una matriz de botones que funcionarán como tablero, a su vez esta matriz posee ciertas características, cada botón es azul (a excepción de 6 botones negros asignados aleatoriamente por el método asssignRandomCoordenates y getRandomCoordenates), asimismo cada botón recibe un nombre para poder identificarlos al momento de simular un disparo. El objeto de la clase Game simplemente inicializa el turno y deja a la disposición del usuario el método shoot que le servirá más tarde.

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

En cuanto el aspecto jugabilidad, ya sea de un nuevo juego o uno cargado, se actualiza la interfaz y se muestra el tablero A, para un nuevo juego, y en caso que sea un juego cargado, el tablero del turno en el que se quedó. Posterior a mostrar el tablero pertinente, el jugador con el turno selecciona una casilla (se ejecuta el método shoot() de Game el cual decide el comportamiento de ambos tableros, de qué color cambiarán según si acertó el disparó o no, y de que color estaba el tablero enemigo ), y luego se le pide al otro jugador que oprima un botón (se ejecuta changeInterfaceToChangeBoard() y determineTurn()) el cual permitirá hacer su disparo. Este proceso se reitera y a medida que avanza los botones ya seleccionados de la matriz se van desactivando hasta que se seleccionen todos.

Cabe destacar que los jugadores en todo momento tendrán 4 herramientas en la parte superior de la interfaz, una para crear un nuevo juego desde 0, una para cargar un juego anterior, una para guardar el juego actual y una ultima para limpiar el tablero. A continuación se desglosa el funcionamiento de cada una de ellas.

La herramienta para guardar el juego actual lee los objetos board y game, los cuales ayudarán a dar toda la información necesaria al momento de cargar un juego. Igualmente esta herramienta cambia de icono a uno con una palomita para confirmar el guardado.

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Forma, Cuadrado

Descripción generada automáticamente

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

Diagramas.

Gráfico, Diagrama, Gráfico de cajas y bigotes

Descripción generada automáticamenteDiagrama

Descripción generada automáticamenteDiagrama

Descripción generada automáticamenteDiagrama

Descripción generada automáticamente

Breve descripción clases:

Interface: Ayuda a comunicarse con el usuario y a activar las clases pertinentes para el funcionamiento del juego.

Board: Genera el tablero digital en el cual el jugador podrá manipular.

Game: Pauta las normas del juego y decide por la interfaz que debe de hacer con la información recibida del usuario.