

## ETAPA 3

### ALUMNOS:

- Peña, Leandro      102298      [lpena@fi.uba.ar](mailto:lpena@fi.uba.ar)
- Spaltro, Francisco      102098      [fspaltro@fi.uba.ar](mailto:fspaltro@fi.uba.ar)

### CORRECTOR:

Diego Essaya

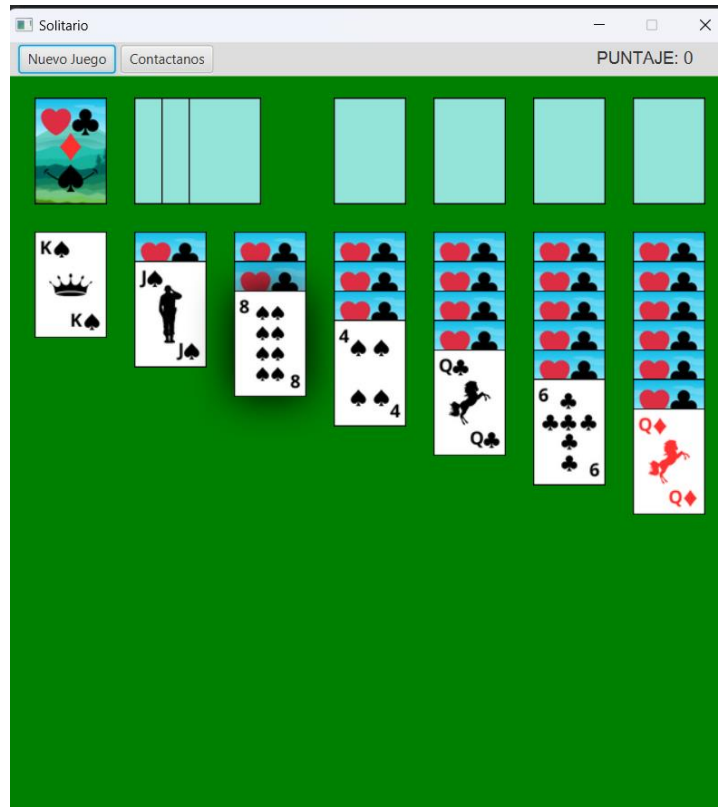
---

#### 1. Posibles recorridos al iniciar el juego:

- Inicio
  - Klondike
    - > JUGAR
  - Spider
    - Modo fácil
      - > JUGAR
    - Modo difícil
      - > JUGAR
  - Ayuda

## 2. Jugabilidad

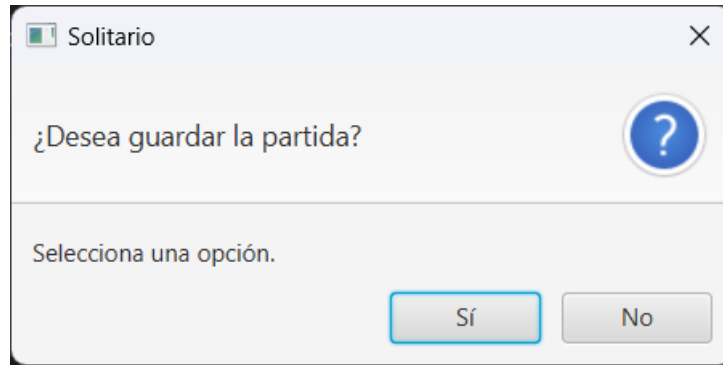
### a. Sombreado en la selección de cartas



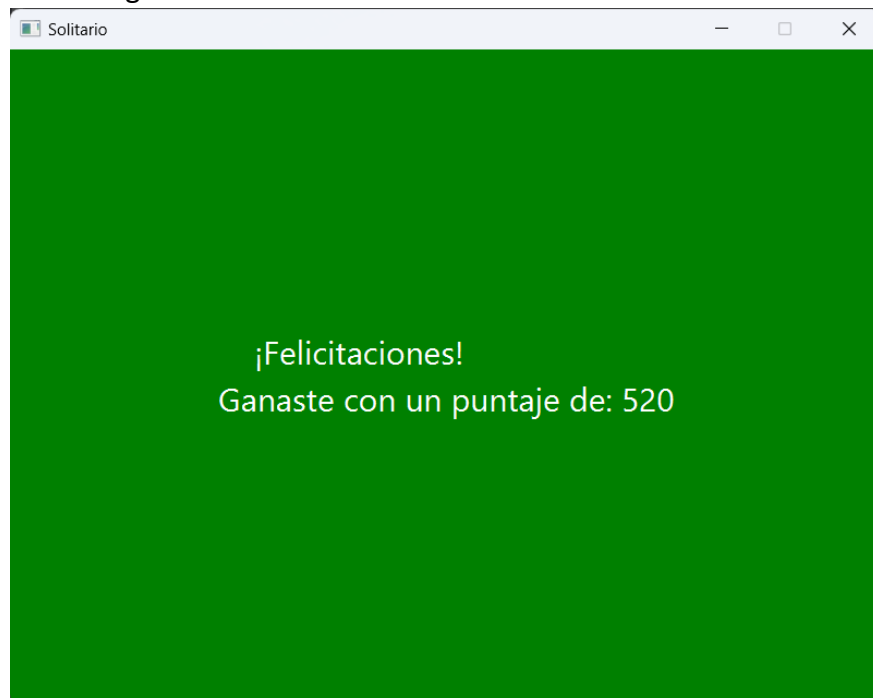
### b. Mensajes que explican los movimientos inválidos



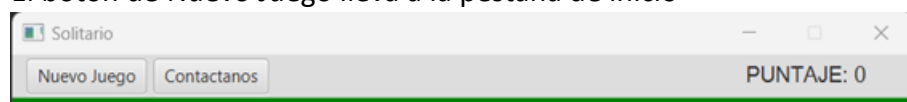
- c. Opción de guardado al cerrar la pestaña



- d. Ventana ganador



- e. El botón de Nuevo Juego lleva a la pestaña de inicio

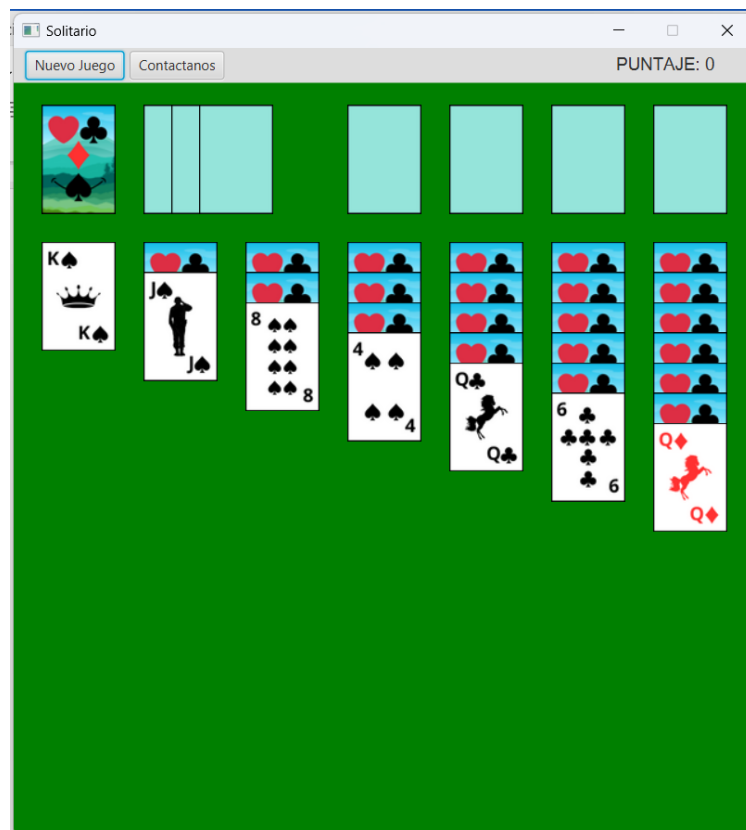


### 3. Vistas del juego

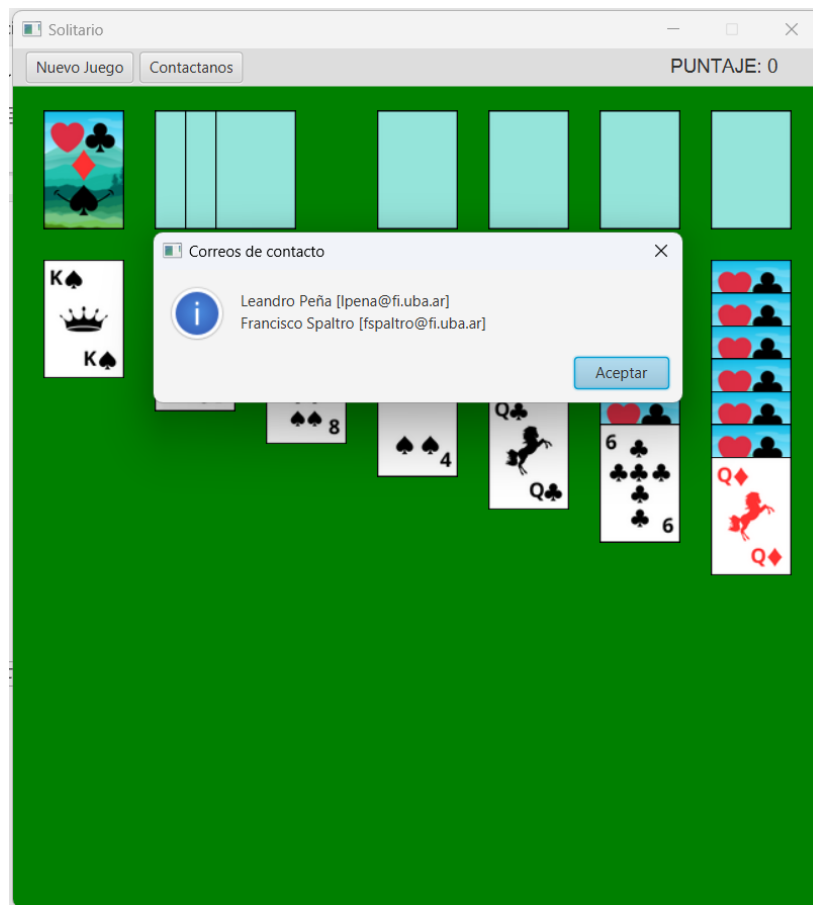
#### a. Vista de inicio al ejecutar el juego



#### b. Selección Klondike



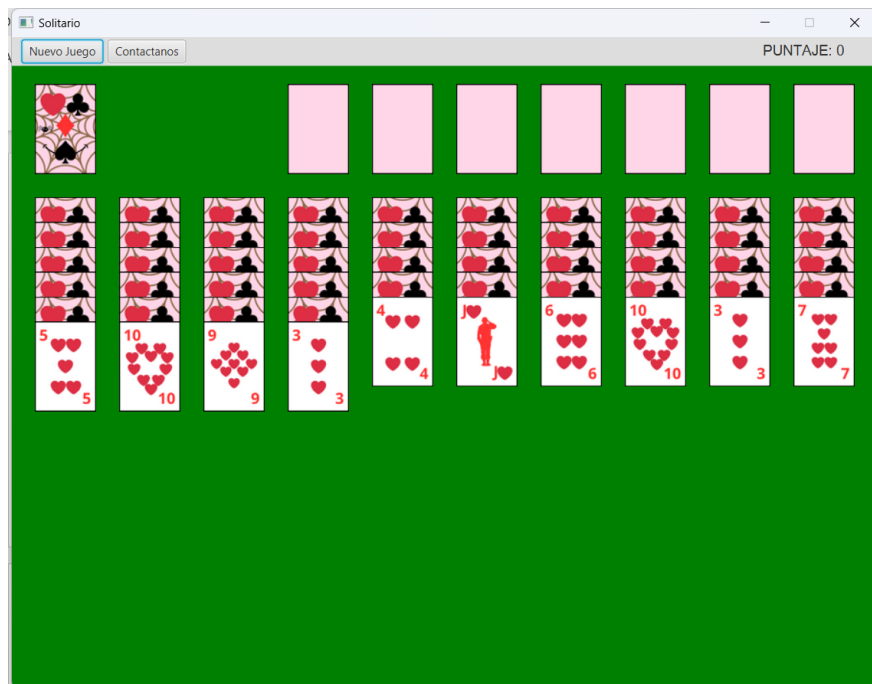
c. Contactanos



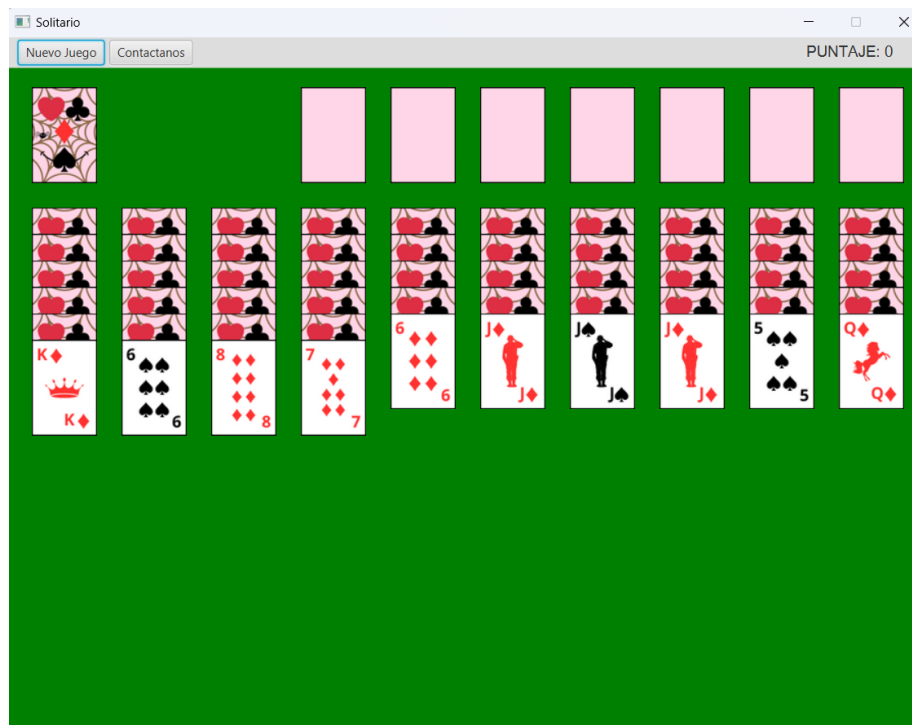
d. Selección Spider



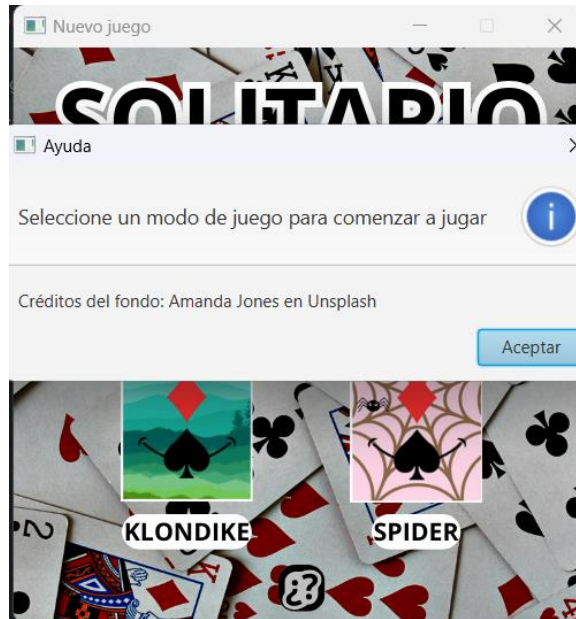
e. Modo fácil (caso: corazones)



f. Modo difícil (selección de palos aleatoria)



g. Ventana ayuda



4. Posibles mejoras

- Independizar la vista de inicio del FXML para que tenga una mejor escalabilidad