

Práctica 1 - Clon de Oh n0!

Álvaro Serna Ramírez, Liyuan Li, Gonzalo Cidoncha Pérez

Módulos

1. **Engine**: Módulo que contiene las interfaces de las distintas clases que comparten ambas plataformas: Engine, Graphics, Input, Font, Image, Logic.
2. **app**: Módulo lanzador de la aplicación en Android. Depende de Logic, Engine y AndroidEngine
3. **pcapp**: Módulo lanzador de la aplicación en PC. Depende de Logic, Engine y PCEngine
4. **androidengine**: Implementaciones de las interfaces previamente declaradas en el módulo Engine para Android. Depende de Engine
5. **pcengine**: Implementaciones de las interfaces previamente declaradas en el módulo Engine para PC. Depende de Engine
6. **Logic**: Módulo contenedor de todas las clases utilizadas para la lógica del juego. Debe ser independiente de la plataforma, por lo que solo depende de Engine.

Clases

1. **Logic**:
 - **Logic**: Llama al renderizado y actualizado del menú o del juego, dependiendo del estado.
 - **LogicMenu**: Maneja el dibujado del menú principal del juego y el menú de selección de nivel.
 - **LogicGame**: Lleva el dibujado del juego, así como la lógica de completar el nivel, utilizar las pistas, etc...
 - **Cell**: Celdas del tablero. Contienen diferentes flags dependiendo del tipo de celda, y se dibuja y maneja dependiendo de dichas señales.
 - **Board**: Contiene la distribución de las Cells, así como las comprobaciones de victoria. Controla el input de las celdas.
 - **Hint, HintManager**: Clases destinadas a la comprobación de pistas. En sus métodos se encuentran los diferentes tipos de pistas que existen, y se encargan de indicar al juego qué pistas utilizar cuando pulsa el botón de pista.
 - **Undo**: Clase auxiliar que contiene los textos de deshacer, así como indicar qué celda hay que deshacer cuando se pulsa el botón de deshacer.
 - **Button**: Clase botón que llama a diferentes métodos de la lógica.
 - **GameObject, Vector2D**: Clases auxiliares para colocación y renderizado de objetos básicos.

2. Engine:

- Interfaz **Engine**
- Interfaz **Graphics**
- Interfaz **Input**
- Interfaz **Image**
- Interfaz **Font**
- Interfaz **Logic**

3. AndroidEngine y PCEngine:

- Implementación de las interfaces del módulo Engine

4. App, PCApp:

- MainActivity y Main, clases lanzadoras de la aplicación

Las carpetas de fuentes y sprites deben de ir dentro de la carpeta “data” en el directorio raíz del proyecto.

La pantalla completa se puede activar antes de la compilación del proyecto. En la clase Main del módulo pcapp, se deben descomentar las líneas 26, 27 y 28, y se debe comentar la línea 33. La aplicación responde correctamente al input y al escalado en modo pantalla completa.