

## MANUAL TÉCNICO

EN ESTE MANUAL DEFINIREMOS LA PRINCIPAL FUNCIONALIDAD DE CADA CLASE DEL PROYECTO “MachineWar”.

LAS CLASES QUE POSEE ESTE PROYECTO SON:

- Principal: Se encarga de llamar a la clase Correr;
- Correr: Se encarga de llamar a la clase Menus;
- Menus: Esqueleto del proyecto, dentro de él se encuentran todos los métodos relacionados a creación de paneles, botones y ActionListener's.
- Jugar: Clase encargada de crear nuevos usuarios y cargar datos.
- Nuevo: Clase encargada de llamar a la clase CrearJugadores.
- Cargar: Clase encargada de cargar los datos de un jugador en específico.
- CrearJugadores: crear un nuevo jugador con sus respectivos vehiculos.
- Partida: Clase encargada del menú principal de la partida en proceso.
- TipoBatallas: Se encarga de elegir si el usuario elige jugar en modo PVE o en PVP.
- PVE: Se encarga de llamar a la clase Escenarios.
- Escenarios: Se encarga de generar una plataforma de combate y las opciones del jugador.
- Reportes: Encargada de reportar todo lo relacionado a jugadores y vehiculos.
- PVP: Modo de juego 1c1.
- Datos: La clase encargada con el guardado y cargado de archivos.
- Jugadores: Clase que contiene información valiosa sobre los jugadores y todo lo que tiene cada uno.
- Armas: Encargada de crear las armas bases o bien armas para tanques.
- ArmasAviones: Encargada de crear las armas para aviones, tiene un parámetro extra que no posee la clase Armas; hereda de Armas.
- Vehiculos: Clase encargada de crearVehiculos, tiene los parámetros que necesita un vehículo base (como los tanques).
- Tanques: Hereda de la clase Vehiculos y dentro de él sólo tiene el constructor, modifica unos parámetros que no se pueden hacer directamente de la clase Vehiculos.
- Aviones: Hereda de la clase Vehiculos y similar con los tanques la clase Avion, modifica algunos parámetros de la clase Vehiculos pero además tiene un nuevo parámetro.
- CrearVehiculos: Clase encargada de crear vehiculos extras desde la tienda.
- CrearArmas: Clase encargada de crear armas desde la tienda.