Nombre: Martin Alberto Droguett Tondro

Sección: B

Cambios realizados:

1. Reorganicé los archivos en Carpetas dependiendo de su funcionalidad.
2. Cambio de nombre de: CPU Fácil y CPU Difícil por PCFacil y PCDificil.
3. Mejor implementación de los patrones de diseño (Observer, Composite).
4. Observer: Ahora actualiza las estadísticas de los jugadores cuando se gana – pierde o empata una partida.
5. Seriazable: Se agregaron más métodos que permiten una mejora considerable para cargar los Jugadores ya registrados y organizarlos, además de encontrar estos mismos.
6. Se limpió más el código para ser más legible.
7. Se cambió el tipo de archivo de los jugadores guardados. De .dat a .txt.
8. Se mejoró la lógica de realizar una Jugada y verificar el estado del tablero dentro de tableros, y del Meta Tablero. Además de que se delegó funcionalidades a nuevos métodos, además de calcular correctamente las posiciones y planos del 1-9.
9. En PCDifícil se mejoró la lógica de escoger un tablero dependiendo si está libre o no, y si en este puede ganar, además de que se crearon 2 métodos exclusivos para realizar este análisis. En Ambos PC se mejoró el caso cuando escogen un tablero no disponible escojan otro.
10. Cambio de impresión de Tableros: en vez de utilizar ByteArrayOutStream utilicé un método más sencillo.
11. Se nombró la antigua clase: JuegoBase por Juego y además se delegaron funciones que tenía en un solo método a 2.
12. Implementación de una vista general del MetaTablero cuando se cambia de estado, y un menú infinito que no para hasta salir.
13. Cambio en la lógica de la redirección de hacia los tableros completos, ahora pide siempre tableros válidos.