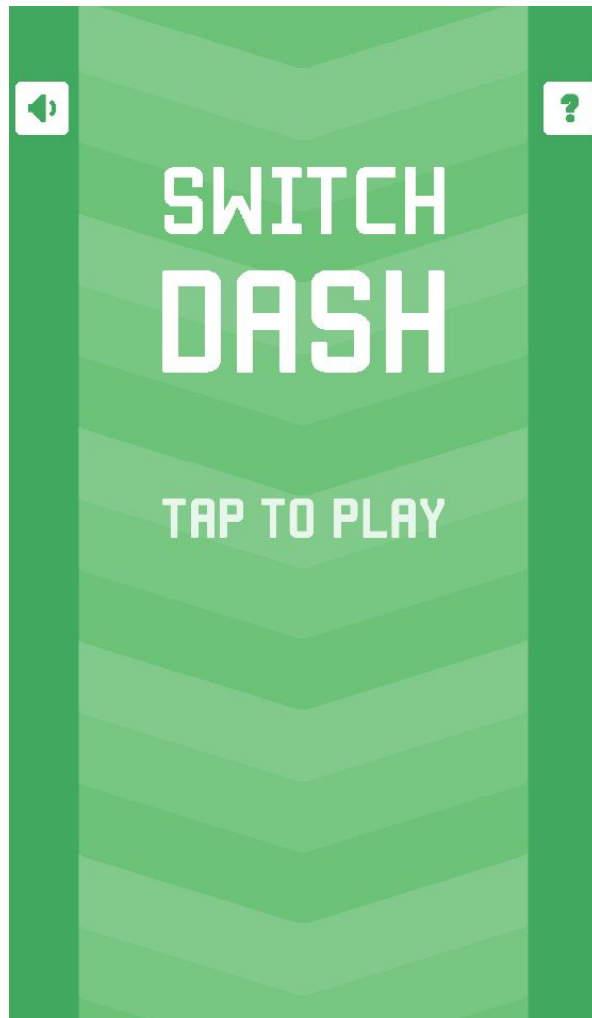


Switch Dash

Videojuegos para móviles

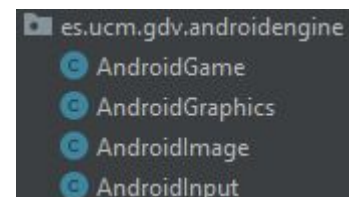
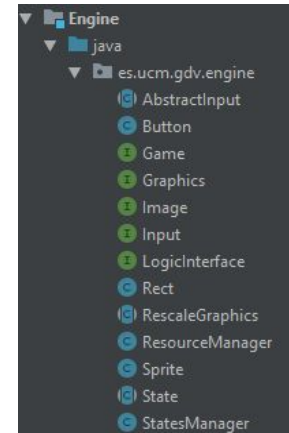
Javier Cordero Calvo jacord01@ucm.es
Alberto Córdoba Ortiz albcor01@ucm.es



Módulos y arquitectura de clases

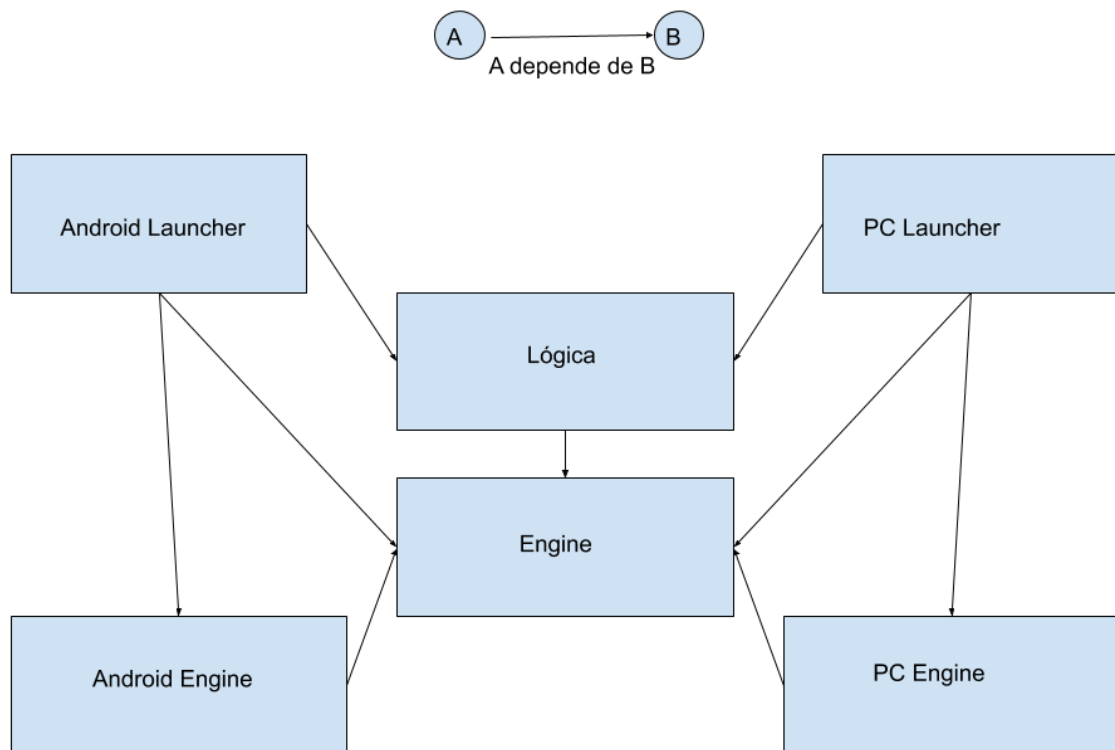
La práctica se divide en un total de 6 módulos. Todos ellos son los mencionados en clase para la resolución de la práctica. Son los siguientes:

- **Engine:** Posee toda la funcionalidad que el motor ofrece para la creación de cualquier juego sencillo. En el hay una serie de interfaces que cada uno implementará de la manera que se ajuste a la plataforma para la que se desarrolla. Además también posee una serie de clases genéricas que son funcionales a cualquier plataforma y no dependen de la plataforma. Son las siguientes.
 - **AbstractInput** Implementa la interfaz de Input
 - **Button:**
 - **Rect**
 - **RescaleGraphics** (AbstractGraphics) Implementa la interfaz de Graphics.
 - **ResourceManager**
 - **Sprite**
 - **State**
 - **StateManager**
- **AndroidEngine:** Implementa las interfaces del módulo Engine para la plataforma Android. El módulo AndroidGraphics Hereda de RescaleGraphics para hacer el pintado ya reescalado. Sucede lo mismo con AndroidInput que hereda de AbstractInput.
- **AndroidLauncher:** Es el lanzador de Android. Posee un único archivo que se compone de los métodos del flujo de la aplicación de android tales como onCreate(), onResume(), onConfigurationChange(), etc.
- **PCEngine:** Implementa las interfaces del módulo Engine para la plataforma de PC. EL modulo PCGraphics Hereda de RescaleGraphics para hacer el pintado ya reescalado. Sucede lo mismo con PCInput que hereda de AbstractInput.
- **PCLauncher:** Es el lanzador de pc y en este caso solo necesita crear la instancia del juego indicando la resolución.



- **Logic:** Se compone de las clases que construyen el juego. Las clases harán llamadas al motor de forma genérica de manera que dependiendo de la plataforma para la que se esté ejecutando llamará a las clases de Android o de PC.

La dependencia entre Módulos es la siguiente



Tanto Android Launcher como PC Launcher dependen tanto de Módulo Engine de su plataforma como del módulo engine genérico ya que las dependencias no son transitivas.

Finalmente el juego se compone de una serie de clases propias que implementan funcionalidades básicas del juego tales como pequeños sistemas de partículas, managers de bolas etc.