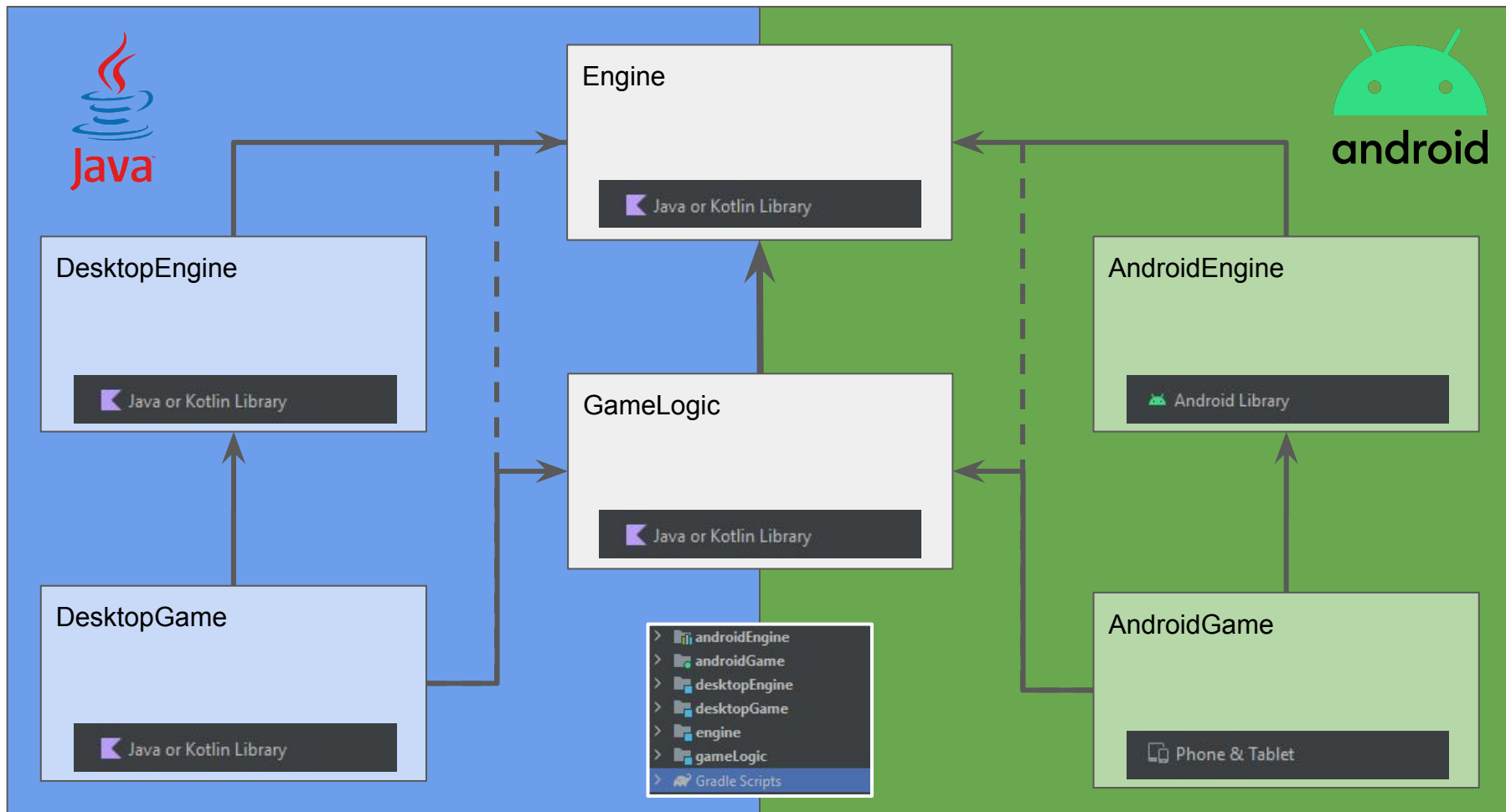
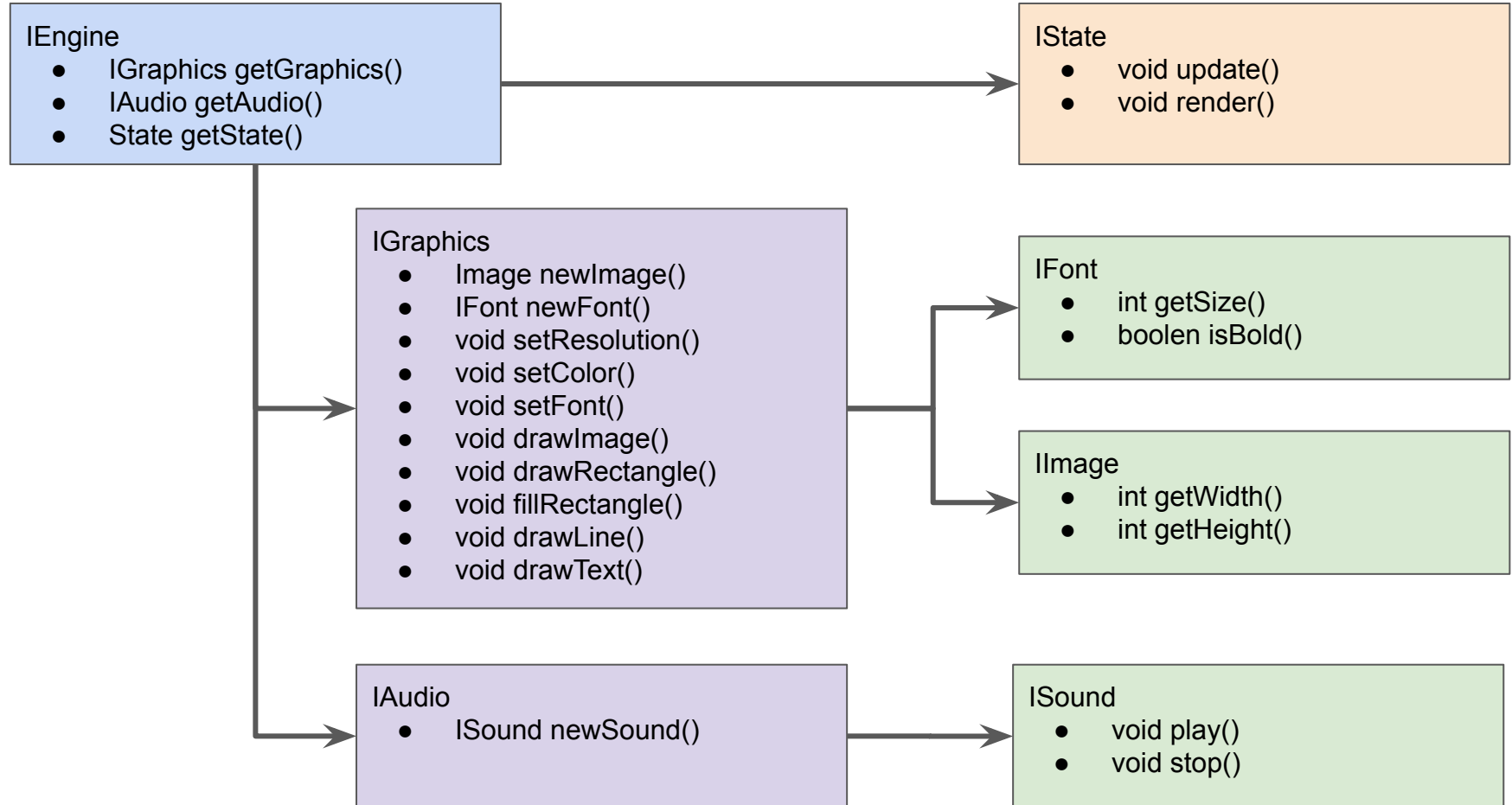


# Práctica 1 - Pistas de la arquitectura

## Dependencias módulos



Engine (Conjunto de Interfaces, puede tener clases abstractas con código común a PCEngine y AndroidEngine)



Logic (Conjunto vistas/escenas y elementos de interfaz, menús, botones, tablero de juego...)



Aplicación (Lanzador)

Crea la ventana (JFrame o RenderView)+  
Instancia el motor correspondiente  
Comunica al motor la escena/vista que debe ejecutar

## Tarea Gradle para la aplicación Android

```
task copyData(type: Copy) {  
    description = 'Copying game data into assets folder...'  
    def fromDir = rootDir.getAbsolutePath() + '/data'  
    from(fromDir) {  
        include "**"  
    }  
    into 'src/main/assets'  
}
```

copia los archivos en /data a src/main/assets del módulo al que pertenece el archivo build.gradle que ejecuta la tarea