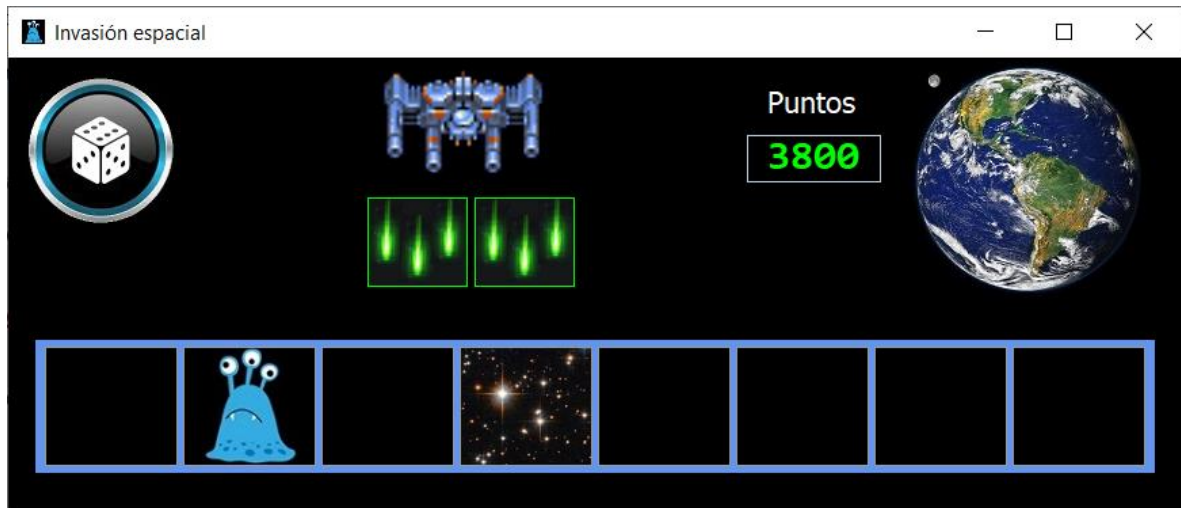


Práctica 6

El juego de la Invasión Espacial



1. Objetivo

El objetivo de esta práctica es el desarrollo de un juego en el que se trata de eliminar a un invasor que viene del espacio. Este invasor está oculto en un tablero y se trata de ir descubriendo casillas para localizarlo en un número de intentos máximo obtenido al lanzar el dado.

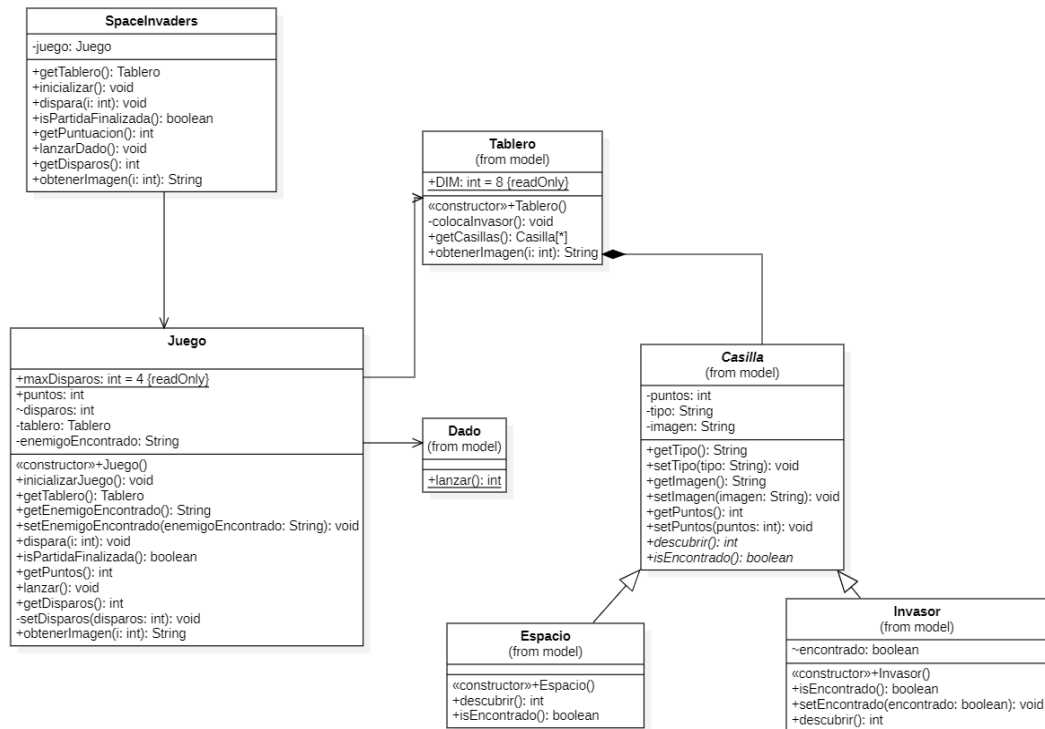
2. Desarrollo del juego

- 1) El juego se desarrolla sobre un tablero de 8 casillas en el que en una de ellas, y de forma aleatoria, se habrá ocultado un invasor.
- 2) El número de disparos que se pueden realizar para tratar de descubrir al invasor se obtendrá mediante el lanzamiento de un dado y estará entre 1 y 4.
- 3) Al comienzo de una partida el saldo inicial es de 1000 puntos. Cada casilla descubierta en la que no esté el invasor restará 200 puntos y en el caso de descubrirlo, se sumarán 3000.
- 4) El juego finaliza cuando se descubra al invasor o bien cuando se agoten los disparos.

3. Desarrollo de la práctica

En esta práctica llevaremos a cabo las siguientes actividades:

- Habilitación / Deshabilitación de los componentes de un panel
- Propiedad tooltipText
- Cambio de las imágenes asociadas a componentes en tiempo de ejecución
- Cambio de look and feel mediante una librería externa



Tareas práctica 6

1. **IMPORTANTE:** Estudiar los fundamentos teóricos asociados a esta práctica porque formarán parte de los contenidos a evaluar tanto en el examen teórico como en el práctico de la asignatura.
2. Documentar (con Javadoc) tanto la práctica realizada en clase como las tareas propuestas a continuación.
3. Poner un meteorito en una posición aleatoria del tablero, que no coincida con la del invasor. Si se descubre, el marcador queda a 0 puntos y finaliza la partida.
4. Modificar el mensaje de fin de partida para indicar el motivo del mismo (localización del invasor, fin disparos, choque con meteorito).
5. Descubrir el tablero al finalizar la partida de forma que se pueda ver dónde estaban colocados todos los elementos.
6. Añadir un menú con las opciones obligatorias y aquellas que se consideren oportunas.