

Re-entrega Práctica 1

Argumentación de cambios realizados.

- El `recalFactor()` ahora es un método auxiliar de cada motor gráfico de la plataforma. Hemos analizado que si tiene sentido no exponerlo a la interfaz ya que es una función que no necesariamente se quiera implementar en un motor gráfico.
- En cuanto al Audio, hemos utilizado la biblioteca `SoudPool` en Android, ya que es más óptima para sonidos cortos. Previamente usábamos `MediaPlayer` para todos los sonidos, pero ahora se usa exclusivamente en la música, que es un sonido largo que se mantendrá durante toda la ejecución.
- Las escenas ahora no tienen ninguna referencia al motor, solamente reciben los datos necesarios sin incluso mantenerlos como variables de clase. Esto facilita mucho la independencia entre métodos y por otro lado, reduce el tamaño de los parámetros, ya que no es lo mismo pasar el Motor entero, a pasar solamente el `AudioManager`.
- La gestión del `BufferStrategy` ahora se realiza en el render. Así mantenemos una simetría entre ambas implementaciones de los motores. Sin embargo hemos tenido que crear un método auxiliar llamado `RenderGame(IGame game)`, ya que al renderizar el juego se realizan comprobaciones de si los datos del buffer se han perdido, por lo que es posible que en algún frame se renderice el juego más de una vez.
- La comprobación de si ha ganado o no ahora se realiza en el `input()`. Tiene mucho más sentido ya que cuando se quiera comprobar si el estado del tablero está bien, será inmediatamente después de una interacción con el usuario. Y de esta manera disminuimos el número de comprobaciones por frame.