

Universidad del Valle de Guatemala

Sistemas y tecnologías web

Por: José Rodolfo Pérez 16056

Laboratorio 2:

Estado de la aplicación:

Se utilizo el modelo evento / render en el cual se definió un juego de totito como el estado de las columnas de el totito (como un arreglo) y un entero que oscila entre cero y uno que determina el turno del jugador actual.

En el área de eventos del sistema se utilizó un listener que determina el componente utilizado y dependiendo de si es un botón del grid de juego se le coloca un punto, también se actualiza en este ciclo el puntaje en el array y se renderiza todo el estado de la maquina en ese momento. En el caso del botón de reset se regresa a el estado inicial y se renderiza este estado.

Para determinar si el área esta limpia para poder colocar una notificación en caso de que este ocupada se revisa el estado de la matriz en esa ubicación y cada vez que se coloca un punto en algún lugar del área de juego se revisa si se logro ganar el juego (las 8 opciones de ganar de la rúbrica).

División de los componentes:

