



FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN ORIENTADA A EVENTOS
Noviembre 2021 - Marzo 2022

2040751 - 3743, Juan Jose Viafara, viafara.juan@correounivalle.edu.co
2043508 - 3743, Fabian Lopez, fabian.muriel@correounivalle.edu.co
2042577 - 3743, William Velasco, william.velasco@correounivalle.edu.co

CLASE Machine	
Responsabilidades <ul style="list-style-type: none">- Establece la posición de la flota de la máquina.- Se encarga de dar la dirección de los disparos de la máquina en la fase de juego.-	Colaboraciones ModelGame

CLASE ModelGame	
Responsabilidades <ul style="list-style-type: none">-Decide si es posible posicionar la flota donde el usuario desea.-Se encarga de la funcionalidad de los disparos del usuario y de la máquina.-Ayuda a posicionar la flota de la máquina	Colaboraciones Machine

CLASE Escucha	
Responsabilidades <ul style="list-style-type: none">- Detectar si el usuario cliqueo uno de los diferentes botones para que el programa	Colaboraciones ModelGame



FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN ORIENTADA A EVENTOS
Noviembre 2021 - Marzo 2022

responda en base a eso: -Detectar cómo y donde el usuario desea posicionar su flota. -Detectar donde el usuario desea disparar. -para cambiar entre las diferentes vistas	
--	--

CLASE GUI	
Responsabilidades -Mostrar la primera fase del juego en la cual el usuario posiciona su flota -Mostrar la segunda fase del juego en la cual aparecen el tablero principal y de posición. -Mostrar las indicaciones del juego -Mostrar si gano o perdio	Colaboraciones Escucha



Interfaz 1:

Posiciona tu flota de barcos

Tienes n flotas de x

Posicion en X

Posicion en Y

Selecciona la orientacion de tu flota

Interfaz 2:

Selecciona a donde apuntas tus cañones

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5	X									
6										
7										
8										
9										
10										X

Tablero de Posición



Territorio enemigo

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2		X								
3										
4										
5										
6										
7										
8									X	
9										
10										

Tablero Principal

Interfaz 3:

Selecciona a donde apuntas tus cañones

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

Tablero posicion de la Maquina

Volver a tu territorio

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

Tablero Principal