Instrucciones LightsOut Juan Leonardo Rangel 202215757

1. Pido disculpas por que no está terminado ☹

Mi programa contiene las siguientes clases

Vista

Interfaz <JFrame>

PanelNorth <JPanel>

PanelSouth <JPanel>

PanelEast <JPanel>

PanelWest <JPanel>

Las instrucciones empiezan ejecutando la clase Vista, que tiene el main, que crea una nueva interfaz.

El programa te solicitará el nombre del jugador y lo colocará en la parte inferior.

La interfaz extiende a JFrame, y crea 4 objetos, que son los 4 paneles que extienden a JPanel, acomodados en un borderLayout.

El Panel abajo, que es un PanelSouth, lo creo en un while true, para que pueda irse actualizando y que registre las jugadas. Yo sé que no es la mejor manera, pero los métodos de revalidate() y repaint() no me funcionaban para el panel abajo por alguna razón.

El panel tablero (PanelWest <MouseListener>), lo agrego, y recibe por parámetro en su constructor el tamaño de la matriz LightsOut, la dificultas, que va de uno a tres, y a la propia interfaz en si.

También esta llama a Tablero del modelo y crea la matriz, pintándola y reorganizándola, dependiendo de la dificultad. Registra con dificultad los clics gracias a un MouseListener y un MouseEvent. Use un método similar al que se nos dio en el enunciado, sin embargo, ninguno de los dos por alguna razón no funcionaba bien, no se si es por que estoy desde macos, pues en general, varias cosas no funcionaban bien en mac (Probé en la maquina virtual de Infratec, y se ve distinto) **DISCLAIMER** (Entiendo que la implementación del while para el panel abajo, no es la mejor, pero por alguna razón en Windows (La VM) va bastante lento, se me hace raro ya que inclusive mi mac viejita que es de solo 2 núcleos lo corre bien).

La matriz por defecto es 4x4, y agregué 2 tamaños más que no fuesen muy excesivos, que son 5x5 y 6x6, accesibles desde el JComboBox.

Derecha (PanelEast) es un panel en el que están disponibles los botones de nuevo, que genera un nuevo tablero, reiniciar, que reinicia el tablero, Top, que lamentablemente no está implementado, y el de cambiar nombre, que funciona con un InputDialog.

Agradezco mucho este taller por que me ha ayudado mucho más a entender el funcionamiento de java, puesto que tuve varios inconvenientes con eso en el proyecto.

GRACIAS ☺

Nota, el uml esta en SVG