

Flow Free

El proyecto utiliza un GameManager que se encarga del paso entre escenas y de la disposición de los paquetes de niveles, además de su guardado en archivo, con la ayuda de una clase DataSaver.

En el menú principal, el MenuManager se encarga de coger los paquetes asignados en el GameManager y crear los deslizables para la selección de nivel, asignándoles sus respectivos nombres y colores.

Ya dentro del juego, separamos tareas entre el LevelManager y el GridManager. El LevelManager se encarga de obtener el nivel seleccionado como líneas de texto, y traducirlo a un struct LevelData, que guarda la información traducida a una serie de variables más accesibles. Una vez traducido el nivel, este LevelData se pasa al GridManager para que éste cree las casillas en su posición y estado correspondiente. Además, el LevelManager también se encarga de asignar valores al HUD del juego, como el porcentaje de compleción o el nombre y el tamaño del nivel.

El GridManager, como hemos dicho antes, se encarga de gestionar la posición tanto lógica como física de las casillas del tablero creado a partir del nivel administrado por el LevelManager. También gestiona toda la lógica del juego como tal: la pulsación sobre el tablero, el movimiento de los caminos, y el uso de las pistas. Para ello utiliza diferentes variables útiles, como un array doble de casillas, una lista de corrientes, o un marcador de el último “flow” pulsado.

Otros scripts de importancia son: el script Cell, que gestiona todo lo relacionado con las celdas del juego, como las paredes o los caminos que las conectan y el AdsManager y el RewardedButton, que manejan los anuncios de monetización de la aplicación en forma de banner en el inferior de la pantalla o anuncios intersticiales con recompensa en forma de pistas.

Sobre las funciones del juego, están implementadas casi todas, excepto la posibilidad de cortar una corriente mientras formas otra, por cuestiones de tiempo y capacidad. En su lugar, el juego simplemente te prohíbe el paso a través de una corriente ya creada, como ocurriría con una pared o una casilla vacía. Las demás funcionalidades están completas y explicadas en comentarios de código.

La única funcionalidad opcional que hemos incluido es la posibilidad de compartir el juego por la red social de Twitter, que será una de las opciones al terminar un nivel.