

Mayra Alejandra Sanchez Salinas - 202040506

Brayan Steven Sanchez León - 202043554

Mini proyecto 3: Batalla Naval

Análisis de clases

<<JFRAME>> - View

GUI_Principal	
Responsabilidades	Colaboraciones
<ul style="list-style-type: none">• Crear interfaz principal• Mostrar el tablero posición y el tablero principal del jugador• Mostrar la flota de 10 barcos disponibles para poner en el tablero principal	<ul style="list-style-type: none">• Escucha• PanelTablero• PintarFlota• PanelFlota• GUI_Secundaria• Combate

GUI_Secundaria	
Responsabilidades	Colaboraciones
<ul style="list-style-type: none">• Mostar el tablero posición del enemigo y los tiros del jugador	<ul style="list-style-type: none">• PanelTableroOponente• PintarFlotaOponente

<<EVENTLISTENER>> - Controller

Escucha	
<p>Responsabilidades</p> <ul style="list-style-type: none">• Determinar todos los movimientos que el jugador desee hacer sobre la interfaz <p>Así como, por ejemplo:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Escoger su flota y las direcciones que desee, también poner su flota en la matriz posición2. Seleccionar las casillas de la matriz principal para hacer los tiros a los barcos del oponente3. Seleccionar cualquier botón que contenga la interfaz hace un evento, ya sea los anteriormente nombrados o los botones de comenzar partida, créditos, ayuda, movimiento de enemigos, etc.	<p>Colaboraciones</p> <ul style="list-style-type: none">• PanelFlota• PanelTablero

<<CLASES>> - Model

Tableros	
Responsabilidades <ul style="list-style-type: none">• Reducir la cantidad de casillas usadas por los barcos para que este se pueda hundir	Colaboraciones

PintarFlota	
Responsabilidades <ul style="list-style-type: none">• Pintar la flota en la matriz posición del jugador de acuerdo a las decisiones que tome de cada barco	Colaboraciones <ul style="list-style-type: none">• PanelTablero• PanelFlota

PintarFlotaOponente	
Responsabilidades <ul style="list-style-type: none">• Mostrar la flota desplegada por la maquina de forma aleatoria	Colaboraciones <ul style="list-style-type: none">• PanelTableroOponente

PanelTablero	
Responsabilidades <ul style="list-style-type: none">• Pintar la matriz posición y la	Colaboraciones <ul style="list-style-type: none">• Tableros

matriz principal del jugador	
---------------------------------	--

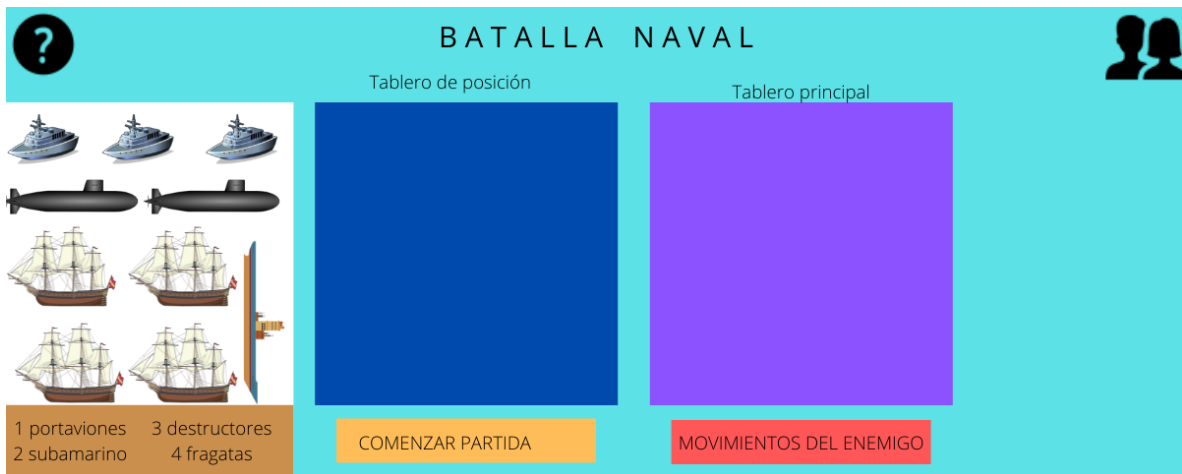
PanelTableroOponente	
Responsabilidades <ul style="list-style-type: none"> • Pintar la matriz posición del oponente 	Colaboraciones <ul style="list-style-type: none"> • Tableros

PanelFlota	
Responsabilidades <ul style="list-style-type: none"> • Mostrar panel de barcos disponibles para el juego • Mostrar los botones de sentido y orientación • Reducir las cantidades disponibles de los barcos a medida que el jugador lo vaya escogiendo 	Colaboraciones

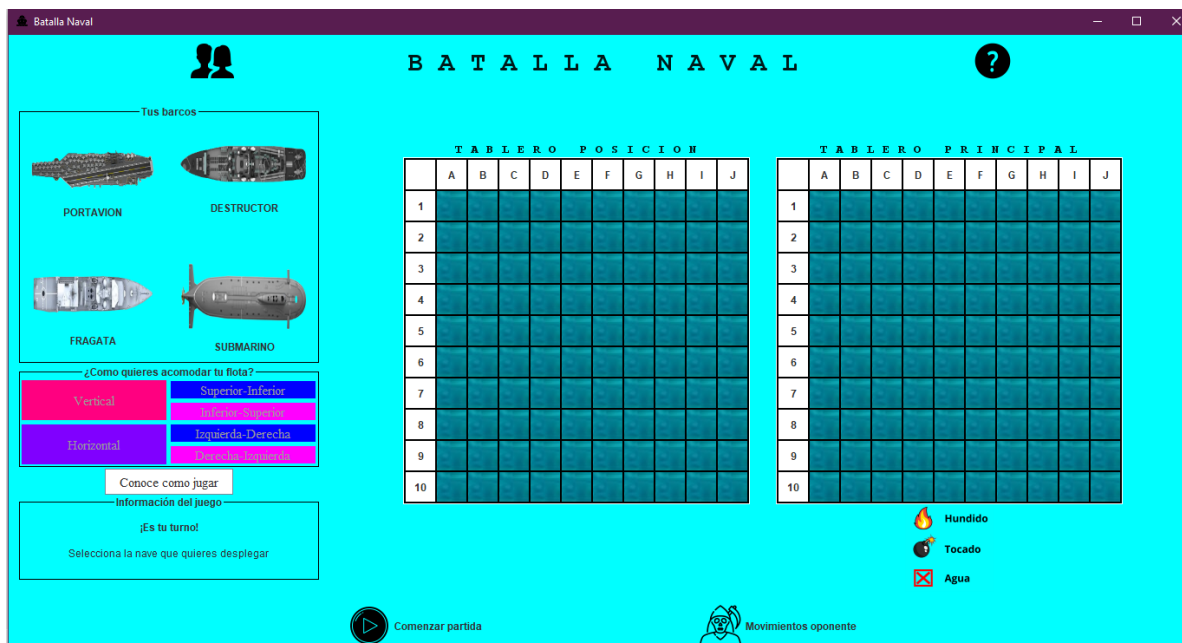
Combate	
Responsabilidades <ul style="list-style-type: none"> • Buscar las casillas ocupadas por naves del tablero del oponente y las marca en el 	Colaboraciones <ul style="list-style-type: none"> • PanelTablero • PanelTableroOponente

tablero principal del usuario •	
---------------------------------------	--

Bocetos de la interfaz



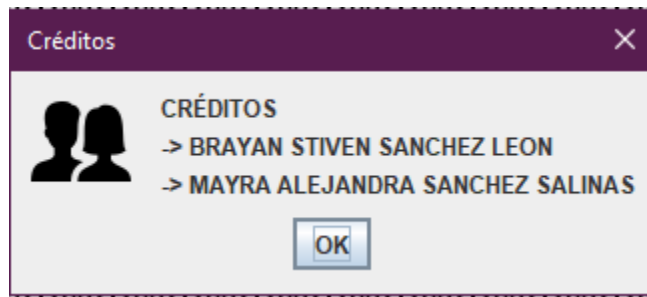
Interfaz final



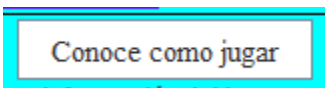
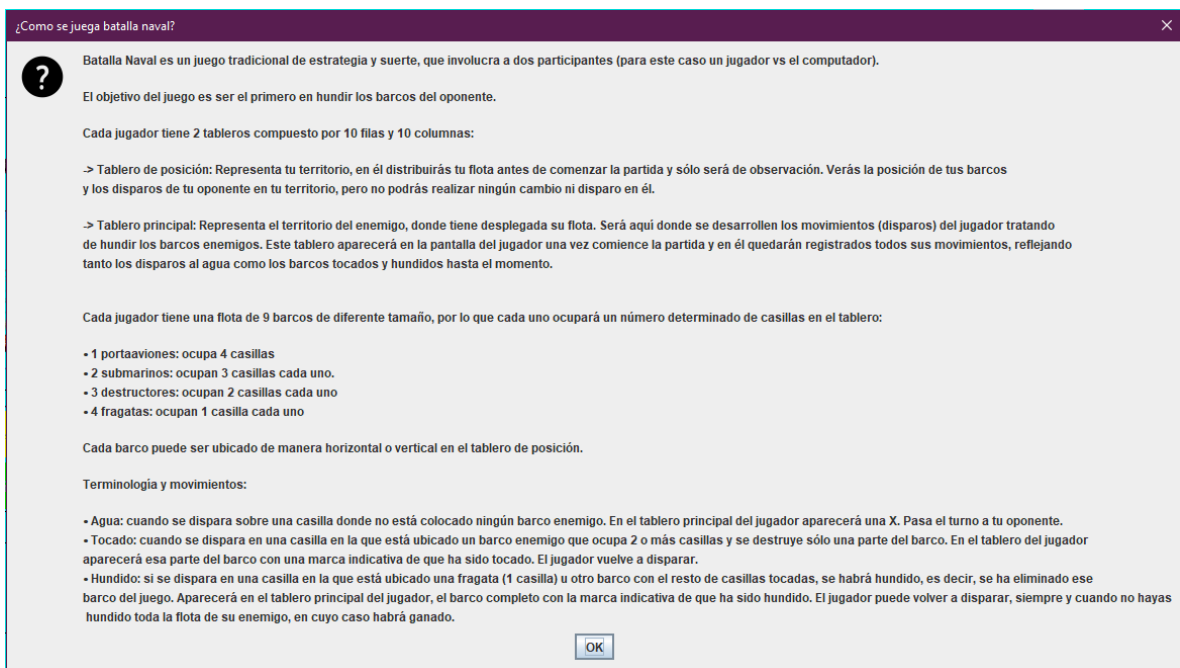
¿Para qué sirve cada botón?



Sirve para mostrar los créditos del juego



Este sirve para saber cómo se juega batalla naval



Este botón muestra la siguiente información

¿ Como usar los botones y acomodar tu flota?

Esta es tu flota de barcos, cuentas con un total de 10 barcos repartidos de la siguiente forma:

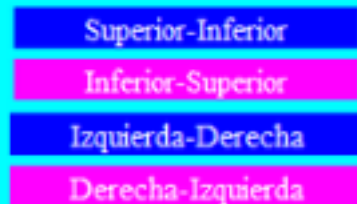
- > 1 portavion: ocupa 4 casillas
- > 2 submarinos: ocupa 3 casillas
- > 3 destructores: ocupa 2 casillas
- > 4 fragatas: ocupa 1 casilla



Debes seleccionar ahora las opciones que se te van brindando de esta sección:

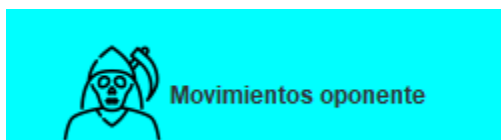


En estos botones deberás escoger la orientación que tendrá el barco, si lo quieres de forma horizontal o vertical



En estos botones deberás escoger el sentido que tendrá el barco.

En esta imagen se explica cómo es la funcionalidad de los botones de orientación para poder ponerlos en la matriz



Este botón mostrara la pantalla alterna con el tablero posición del enemigo

