

# ESCUELA COLOMBIANA DE INGENIERIA

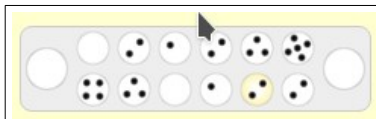
## PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

### INTERFAZ

#### S12: 2019-01

## Kalah

El objetivo de este trabajo es programar una mini-aplicación para el juego KALAH.



KALAH se juega sobre un tablero con seis casas y un almacén por jugador. Al inicio del juego en cada casa se colocan tres semillas. En un turno, un jugador vacía de semillas de una de sus casas, moviéndose en sentido contrario a las agujas del reloj, poniendo una semilla en cada casa y en el almacén propio, nunca en el almacén del oponente. Si la última semilla cae en el almacén del jugador, éste obtiene un turno adicional. Si la última semilla cae en una casa vacía del jugador, se apropia de las semillas de la casa que está al frente. Cuando un jugador no posee más semillas en sus casas, el juego acaba. El jugador que gana es el que queda con más semillas en su almacén.  
Tomado de:  
<https://es.wikipedia.org/wiki/Kalah>

La mini-aplicación debe permitir:

1. jugar
2. informar el número de jugadas realizadas
3. informar la causa de fin de juego
4. reiniciar el juego
5. terminar de manera adecuada la aplicación cuando el usuario lo quiera (en los diferentes estilos)
6. modificar los colores del juego (inicialmente azul - rojas)
7. modificar la configuración del juego (inicialmente 6 casas x 3 semillas)
8. salvar un juego a un archivo
9. abrir un juego de un archivo

## Diseño general

Presente el bosquejo general de la interfaz de su juego.

## Diseño (MVC)

Considerando el diseño de interfaz, determine los elementos gráficos presentes en la misma. Para cada uno de ellos indique su clase y, para los contenedores, su estilo.

## Diseño (MvC)

Considerando el diseño de interfaz, marque todos los elementos activos (dos colores: programados y a programar). Para cada uno de los elementos a programar ellos defina el evento, el oyente, el método del oyente y describa la acción.

## Diseño (MVC)

Defina la clase de la capa de aplicación necesaria para almacenar la información básica del modelo del juego. Incluya atributos y métodos.